

BUNDESLIGA MANAGER X



Andere spielen nur Fußball. Du spielst Schicksal.





BUNDESLIGA MANAGER X

Andere spielen nur Fußball. Du spielst Schicksal.

Fußball ist Chefsache! Nehmen Sie Platz auf der Trainerbank!

Sie trauen es sich zu, einen Profiverein zu managen? Respekt! Wie Sie wissen, ist das harte Fußballgeschäft kein Kindergeburtstag. Heute sind Sie noch der gefeierte Heilsbringer, morgen sind Sie der Sündenbock und müssen darum bangen, heil in die Kabine zu kommen. Als Manager und Trainer werden Sie Ihren Kopf hinhalten müssen, wenn die Mannschaft vom Platz gefegt wird. Sie haben die Jungs schließlich aufgestellt. Sie haben die Mannschaft taktisch eingestellt. Fans akzeptieren keine Ausreden. Sie wollen nichts davon hören, dass ein Spiel verloren geht, weil viele Spieler verletzt oder einzelne Leistungsträger in einer Formkrise stecken. Der Schuldige für herbe Pleiten wird schnell in Ihrer Person gefunden sein. Auch für Fehleinkäufe auf dem Transfermarkt werden Sie verantwortlich gemacht. Man kann nur hoffen, dass Sie mit Druck umgehen können. Das Risiko, Millionen für einen Star auszugeben, müssen Sie allein tragen. Daher sollten Sie schon genau wissen, was Sie tun, wenn Sie fortan alle Transfers regeln. Sicher haben Sie bereits genaue Pläne ausgeklügelt, wie solche Investitionen refinanzierbar sind.

Die Ziele sind klar: Langfristig wollen wir die Meisterschaft einfahren und im internationalen Geschäft mitwirken. Von Ihnen verlangen wir, dass Sie eine Mannschaft formen, die Fußball mit Leidenschaft und Herz spielt. Eine Mannschaft, die Perspektive hat und von den Fans wegen des attraktiven Spiels geliebt wird. Der Verein muss schließlich wieder dorthin, wo er hingehört: an die Spitze – und das sowohl sportlich wie auch wirtschaftlich! Wir haben keine Zweifel, dass Sie der richtige Mann sind, und geben Ihnen die volle Rückendeckung. Doch allzu lange sollten die ersten Resultate nicht auf sich warten lassen. Es gibt schließlich kein schnelllebigeres Geschäft als König Fußball...

O. Inhalt

I. Installation des BUNDESLIGA MANAGER X	5
II. Die Steuerung: Buttons und ihre Funktionen	5
III. Der Programmstart	6
1. Das Hauptmenü	6
Allgemeines Setup	7
3D & Sound / FX Setup	9
2. Spielstart	10
2.1 So legen Sie die wichtigsten Einstellungen zum Spielgeschehen fest	10
2.2 So legen Sie die Teilnehmer am Spiel fest	12
IV. Hinweise zur Menüsteuerung	14
1.1 Die Menüleiste	14
1.2 Die Spieltageanzeige	15
1.3 Die Warnsymbole	15
V. Über Ihren Job als Bundesliga Manager	16
1. Ihr Aufgabenprogramm	17
2. Der Spieltag	21
2.1 Pokalauslosungen und Spieltagsübersichten	21
2.2 Während des Spiels	21
2.3 Sport TV	23
VI. Alle Menüs des Bundesliga Manager X	24
1. Die Übersicht	24
1.1 Nächster Gegner	24
1.2 Vereinsbilanz	24
1.3 Restprogramme	25
2. Stadion	25
2.1 Vereinsgelände	26
2.1.1 So bauen Sie das Vereinsgelände aus	27
2.2 Stadionausbau	27
2.2.1 So bauen Sie das Stadion aus	28
2.2.2 So bauen Sie ein neues Stadion	29
2.3 Preise und Statistik	30
2.3.1 So legen Sie die Eintrittspreise fest	31
3. Verträge	31
3.1 Verträge	31
3.1.1 So verhandeln Sie mit Spielern	31
3.1.2 Tag der Entscheidung: die Verhandlungsrunde	36
3.2 Verhandlungen	38
Spieler ausleihen	39
3.3 Mannschaftsprämien	40
3.4 Versicherung	41
3.4.1 So versichern Sie Ihre Spieler	41
4. Transfer	43
4.1 Eigenes Team	43
4.2 Transfermarkt	44
4.2.1 So verhandeln Sie mit einem Spieler auf dem Transfermarkt	45



4.3	Abwerben	46
4.3.1	So werben Sie einen Spieler ab	46
4.4	Suchen und Filter	47
4.4.1	So stellen Sie Ihren Filter ein	47
4.4.2	So suchen Sie nach Spielern	49
5.	Vermarktung	49
5.1	Werbung und Sponsoren	50
5.1.1	So schließen Sie einen Werbe- bzw. Sponsorvertrag ab	51
5.2	Merchandising	51
5.2.1	So bestellen Sie Merchandising-Artikel	52
5.3	Investitionen	53
6.	Logistik	54
6.1	Nachrichten	54
6.2	Trainingslager	55
6.2.1	So buchen Sie ein Trainingslager	55
7.	Finanzen	57
7.1	Bilanz	57
7.2	Bank	60
7.2.1	So nehmen Sie einen Kredit auf	61
8.	Mannschaft	61
8.1	Aufstellung	62
8.1.1	So stellen Sie Ihre Mannschaft auf	63
8.2	Taktik	65
8.2.1	So legen Sie Ihre taktische Formation fest	66
8.2.2	So stellen Sie Ihre Mannschaft ein	67
8.3	Training	70
8.3.1	So trainieren Sie Ihre Mannschaft	71
8.4	Entwicklung	77
8.4.1	So können Sie die Entwicklung eines Spielers nachvollziehen	77
8.5	Schützen	77
8.6	Datenbank	78
9.	Daten	79
9.1	Tabellen	79
9.2	Spielpläne	80
9.3	Pokalspiele	80
9.4	Mannschaften	81
10.	Statistik	81
10.1	Ranglisten	82
10.2	Vereinsentwicklung	83
10.3	Ewige Bilanz	83
10.4	Ewige Tabelle	83
10.5	Erfolge	84
10.6	Karriere	84
11.	Optionen	84
11.1	Laden und Speichern	84
11.1.1	So laden Sie einen Spielstand	84
11.1.2	So speichern Sie einen Spielstand	85
11.1.3	So löschen Sie einen Spielstand	85

11.2	Einstellungen	85
11.3	Spielende	85
12.	Anstoß	85
VII.	BUNDESLIGA MANAGER X Editor	85
1.	Die Einbindung von heruntergeladenen Daten	85
1.1	Stammdaten	86
1.2	Spielerbilder	86
1.3	Vereinslogos	86
1.4	Spieler, Vereine und Ligen	86
2.	Zum Anfang: Stammdaten und Szenario	87
2.1	Stammdaten	87
2.2	Szenario	88
3.	Die Hauptmenüauswahl	88
4.	Stammdaten editieren	89
4.1	Neue Datenbank wählen	89
4.2	Spieler editieren	90
4.2.1	Persönliche Daten	90
4.2.2	Spielerbild	92
4.2.3	Fähigkeiten	94
4.2.4	Berechnete Daten	94
4.2.5	Spieler berechnen	95
4.3	Verein editieren	95
4.3.1	Vereinslogo	97
4.3.2	Fangesang laden	98
4.3.3	Spieler hinzufügen, abwerben, entfernen und editieren	98
5.4	Heim- / Auswärtstrikot	100
4.4	Liga editieren	101
4.4.1	Liga erstellen	101
4.4.2	Vereine hinzufügen, entfernen und editieren	103
5.	Szenario	103
5.1	Neues Szenario	103
5.1.1	Bezeichnung, Autor, Erstellungsdatum, Startjahr	104
5.1.2	Internationale Pokalwettbewerbe	104
5.1.3	Nationale Wettbewerbe	104
5.2	Szenario anzeigen	106
5.3	Szenario löschen	107
6.	Daten exportieren	107
7.	Daten importieren	108
8.	Editor verlassen	109
VIII.	Abkürzungen und Symbole	110
1.	Wichtige Abkürzungen	110
2.	Symbole	111
IX.	Technische Tipps und Support	112
1.	Technische Tipps	112
2.	Registrierung und Support	112
3.	Das Software 2000 System-Info-Tool	114
X.	CREDITS	115



I. Installation des BUNDESLIGA MANAGER X

1. So installieren Sie den BUNDESLIGA MANAGER X

Starten Sie die Installation durch einen Klick auf INSTALLIEREN im Autorunner (erscheint sobald Sie die CD-ROM einlegen) oder durch einen Doppelklick auf die BUNDESLIGA MANAGER X-Setup Datei "SETUPEXE". Folgen Sie bitte den Anweisungen des Programms, um den BUNDESLIGA MANAGER X ordnungsgemäß auf Ihrem System zu installieren.

2. So starten Sie den BUNDESLIGA MANAGER X

Klicken Sie auf "Start"

Wählen Sie "PROGRAMME" und bestätigen Sie dies mit einem Mausklick

Wählen Sie "SOFTWARE 2000" und bestätigen Sie dies mit einem Mausklick

Wählen Sie "BUNDESLIGA MANAGER X" und bestätigen Sie dies mit einem Mausklick

HINWEIS

Achtung: DirectX ist eine wichtige Komponente, um den BUNDESLIGA MANAGER X zu starten. Haben Sie noch kein DirectX installiert, finden Sie die Version 8.0 auf der CD-ROM. Neuere Versionen können Sie unter <http://www.microsoft.com/directx/> herunterladen.

3. So deinstallieren Sie den BUNDESLIGA MANAGER X

Klicken Sie auf "Start"

Wählen Sie "EINSTELLUNGEN" und bestätigen Sie dies mit einem Mausklick

Wählen Sie "SYSTEMSTEUERUNG" und bestätigen Sie dies mit einem Mausklick

Wählen Sie "SOFTWARE" und bestätigen Sie dies mit einem Doppel-Mausklick

Wählen Sie "BUNDESLIGA MANAGER X" und bestätigen Sie dies mit einem Doppel-Mausklick

Folgen Sie den Anweisungen des Deinstallationsprogramms, um den "BUNDESLIGA MANAGER X" zu deinstallieren.

II. Die Steuerung: Buttons und ihre Funktionen



Durch einen Klick auf den BESTÄTIGUNGSBUTTON, gekennzeichnet durch den kleinen Ball oben links, bestätigen Sie eine Eingabe oder Auswahl.



Mit diesem AUSWAHLBUTTON können Sie immer bestimmte vorgegebene Namen oder Werte auswählen. Klicken Sie diesen Button entweder mit der linken Maustaste so oft an, bis Sie den richtigen Namen oder Wert auf dem Button lesen können. Oder klicken Sie den Auswahlbutton mit der rechten Maustaste an. Es öffnet sich ein Übersichtsfenster. Klicken Sie nun den Namen oder Wert an, um ihn zu übernehmen.



Mit dem SCROLLBALL können Sie Listen durchblättern oder bestimmte Werte festlegen. Klicken Sie

BUNDESLIGA MANAGER X

dazu mit der linken Maustaste auf den Fußball und bewegen Sie den Ball nach links oder rechts - in einigen Fällen auch hoch oder runter. Optional können Sie auch die Werte mit einem Klick auf die Pfeile rechts und links bzw. hoch/runter festlegen.



Sobald Sie die Möglichkeit haben, aus einer Liste bestimmte Namen zu markieren, sehen Sie stets neben dem entsprechenden Namen dieses MARKIERFELD. Klicken Sie mit der linken Maustaste das Kästchen an, und es erscheint ein grünes Häkchen, das anzeigt, dass der Name jetzt markiert ist.



Mit diesen PFEILTASTEN legen Sie Werte fest oder können eine Liste durchblättern, indem Sie auf die Pfeile mit der linken Maustaste klicken.



In das EINGABEFELD können Sie mit der Tastatur die jeweiligen Zahlenwerte oder Namen eingeben. Bestätigen Sie Ihre Angaben immer anschließend mit ENTER.



In einigen Menüs des Editors haben Sie die Möglichkeit, Ihre Suche, z. B. nach einem bestimmten Verein oder einem bestimmten Spieler, in der Datenbank zu präzisieren.

Es werden Ihnen SORTIER-BUTTONS, z. B. NACH POSITION oder NACH LAND angeboten, so dass Sie nicht den gesamten Datensatz durchsuchen müssen. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den jeweiligen Button, wird der Suchfilter aktiviert. Der Sortier-Button ist dann orange umrandet.



III. Der Programmstart

1. Das Hauptmenü

Nachdem Sie den Bundesliga Manager X gestartet haben, gelangen Sie zunächst in das Hauptmenü. Hier haben Sie folgende Möglichkeiten zur Auswahl:

1.1 Spielstart

Mit einem Klick auf SPIELSTART geht es los!

1.2 Laden

Hier können Sie ein gespeichertes Spiel fortsetzen oder einen Spielstand löschen.



Klicken Sie auf LADEN und Sie gelangen in ein Menü, in dem Sie alle vormals gespeicherten Spielstände gelistet finden. Nun markieren Sie den gewünschten Spielstand mit einem Klick auf das Markierfeld, das sich rechts neben der jeweiligen Zeile befindet. Ist das Markierfeld mit einem grünen Haken versehen, klicken Sie unten auf SPIELSTAND LADEN, und Sie können die gewünschte Saison fortsetzen. Sie haben außerdem in diesem Menü die Möglichkeit, einen Spielstand zu löschen. Markieren Sie den Spielstand durch einen Klick auf das Markierfeld und gehen Sie anschließend auf LÖSCHEN.

Ihre Auswahlmöglichkeiten sind:

Alle

- Die Einblendung wird immer gezeigt, unabhängig davon, ob sie für Mitspieler relevant ist oder nicht.

Keine

- Alle Einblendungen werden abgeschaltet.

Nur beteiligte Spieler

- Nur die Einblendungen, die für die Mitspieler von Belang sind, werden präsentiert. Die Animationen werden, auch wenn Sie unglücklich ausgeschieden sind, weiter bis zum Finale eingespült.

Ligen

Stellen Sie hier ein, ob Sie folgende Einblendungen sehen möchten:

Spieltagergebnisse

- Sehen Sie die Zusammenfassung des Spieltags im Sport TV. Wenn Sie die Spielszenen aktiviert haben, werden Ihnen nach dem Spiel Übersichtsmenüs präsentiert. Diese werden mit dieser Funktion ebenfalls an- und abgeschaltet.

Gewinner Torjägerkanone

- Stellen Sie hier ein, ob Sie die Ehrung des Torschützenkönigs sehen wollen.

Gewinner Fairplay-Pokal

- Mit einer Animation wird der fairste Club der Liga ausgezeichnet, der die wenigsten Gelben und Roten Karten erhalten hat.

Meister

- In dieser Einblendung wird der Meister durch eine Animation geehrt.

Auf- und Absteiger / Qualifikanten

- Die Auf- und Absteiger sowie die Mannschaften, die sich für internationale Pokalaufgaben qualifiziert haben, werden Ihnen grafisch präsentiert.

Ihre Auswahlmöglichkeiten sind:

Alle

- Die Einblendung wird immer gezeigt, unabhängig davon, ob sie für Mitspieler relevant ist oder nicht.

Keine

- Alle Einblendungen werden abgeschaltet.

Nur beteiligte Spieler

- Nur die Einblendungen, die für die Mitspieler von Belang sind, werden präsentiert.



3D & Sound / FX Setup

In diesem Menü können Sie Einstellungen zur Spieldarstellung sowie zum Sound im Spiel vornehmen.

3D Setup

3D-Beschleuniger auswählen

Stellen Sie hier Ihre Grafikkarte für die optimale 3D-Darstellung ein. (Falls in der Auswahl keine 3D-fähige Grafikkarte aufgelistet ist, können Sie auch den Software-Renderer auswählen. Dadurch werden die 3D-Szenen im 3D-Kartenunabhängigen Softwaremodus dargestellt.)

3D Auflösung

- Im Auswahlfeld können Sie verschiedene Auflösungsstufen (min. 320*200 bis max. 1280*1024) – je nach Leistungsfähigkeit Ihres Computers – einstellen.

Helligkeit / Gamma

- Stellen Sie hier mit dem Scrollball die Helligkeitsstufe der 3D-Spielszenen ein.

Textur Detailgrad

- Justieren Sie hier – je nach Leistungsfähigkeit Ihres Computers – die Genauigkeit in der Darstellung der Texturen (Flächenstrukturen).

Geometrie Detailgrad

- Stellen Sie hier – je nach Leistungsfähigkeit Ihres Computers – die Genauigkeit der Darstellung von geometrischen Figuren im Spiel, z. B. Spieler und Stadien, ein.

Erweitert

HINWEIS

Mit Ausnahme der Option MipMapping sollten alle erweiterten Einstellungen nur auf leistungsstarken Systemen aktiviert werden.

32 Bit Texturen

- Aktivieren Sie diese Funktion, werden die Texturen in einer Farbtiefe von 32 Bit (16 Mio. Farben) dargestellt. Ihre 3D Grafikkarte sollte dafür über 32 MB Speicher verfügen.

Schatten

- Hier aktivieren Sie den echtzeitberechneten Schattenwurf der Spieler auf dem Feld.

MipMapping

- MipMapping sollte grundsätzlich aktiviert sein, da dadurch die 3D-Darstellung beschleunigt und potenzielles Flimmern verhindert wird.

Spezielle Effekte

- Je nach Leistungsfähigkeit Ihres Computers können Sie hier die speziellen Effekte in den Stadien (Bengalisches Feuer, Wettereffekte, Lichtreflexe etc.) aktivieren.

Spezieller Schattenmodus (nur Voodoo 5)

- Verfügen Sie über eine Voodoo 5-Grafikkarte, aktivieren Sie diese Option für einen optimalen Schattenwurf der Spieler.

Anti-Aliasing

- Unterdrückt den "Treppeneffekt" (Zacken) bei der Darstellung von geometrischen Figuren.

Sound / FX Setup

Ambiente- / Musiklautstärke

- Mit dem Scrollball legen Sie fest, wie laut Musik und Hintergrundambiente sind, wenn Sie sich in den Menüs befinden.

Sprecherlautstärke

- Mit dem Scrollball regeln Sie die Lautstärke des Spielkommentators.

Stadionatmosphäre

- Mit dem Scrollball regeln Sie die Lautstärke der Stimmung in den Stadien.

Qualität Stadionsounds

- Sie können sich hier zwischen hoher Klangqualität und niedriger Klangqualität entscheiden. Die niedrigere Klangqualität erfordert weniger Speicher.

Menü- / Klickgeräusche

- Hier schalten Sie alle Geräusche bei Buttonklicks und Menüwechseln an oder aus.

2. Spielstart

Unter SPIELSTART legen Sie zunächst unter EINSTELLUNGEN die wichtigsten Modalitäten für Ihre Bundesliga Manager X Saison fest. Im Anschluss können Sie bestimmen, wie viele Mitspieler am Bundesliga Manager X teilnehmen, und welche Vereine die Spieler betreuen.



2.1 So legen Sie die wichtigsten Einstellungen zum Spielgeschehen fest

Bevor Sie die Teilnehmer am Spiel festlegen, sollten Sie unbedingt zunächst diese EINSTELLUNGEN vornehmen.

EINSTELLUNGEN

Unter der Überschrift EINSTELLUNGEN legen Sie Folgendes fest:

Szenario

Klicken Sie auf den Auswahlbutton SZENARIO, um ein Szenario in den Bundesliga Manager X zu laden. Sie können hier ein mitgeliefertes Szenario z. B. "Deutschland alle" wählen. Dann nehmen Sie am Ligawettbewerb in Deutschland mit einer 1. Liga, einer 2. Liga und den zwei regional aufgeteilten dritten Ligen teil. Oder Sie können hier auch ein aus dem Internet heruntergeladenes oder ein selbst zusammengestelltes Szenario (siehe VII. Der Bundesliga Manager X Editor) laden.



HINWEIS

Szenarien mit 5 oder mehr Ligen sollten nur auf leistungsstarken Systemen verwendet werden, da in einem solchen Szenario eine große Menge an Spieler – und Vereinsdaten berechnet werden müssen. Durch ein Szenario mit weniger Ligen lässt sich die Geschwindigkeit der Spielberechnung auf weniger leistungsstarken Systemen beschleunigen.

Modus

Unter Modus können Sie sich – nachdem Sie das Szenario geladen haben – zwischen drei verschiedenen Komplexitätsstufen des Spielgeschehens entscheiden. Ihnen steht je nach Spielmodus eine unterschiedliche Anzahl an Funktionen zur Verfügung. Im VOLLSPIEL haben Sie 11 (+ Anstoß) Menüs mit allen Funktionen, im ERWEITERTEN SPIEL 9 Menüs (+ Anstoß) mit allen Funktionen und im BASISSPIEL 8 Menüs (+ Anstoß), von denen 2 vereinfacht sind (für einen kurzen Überblick über alle Menüs siehe IV.1.1 Die Menüleiste)

Basisspiel:

Gegenüber dem VOLLSPIEL werden hier alle Geschäfte rund um Stadion und Vereinsgelände (Menü Stadion) automatisch geregelt. Außerdem brauchen Sie sich nicht um Vertragsverhandlungen mit eigenen Spielern (Menü Verträge) oder die Vermarktung (Menü Vermarktung) kümmern. Sie regeln im BASISSPIEL nur zwei Aufgabenbereiche (Aufstellung, Taktik) des Menüs Mannschaft und müssen sich im Menü Logistik nicht um die Buchung des Trainingslagers sorgen.

Erweitertes Spiel:

Hier wird alles, was das Stadion und Vereinsgelände (Menü Stadion) und die Vermarktung (Menü Vermarktung) betrifft, von einer Automatik übernommen. Gegenüber dem BASISSPIEL müssen Sie hier zusätzlich alle vertraglichen Angelegenheiten mit Ihren Spielern (Menü Verträge) selbst in die Hand nehmen. Ihnen stehen im ERWEITERTEN SPIEL alle Funktionen der einzelnen Menüs zur Auswahl.

Vollspiel:

Im VOLLSPIEL regeln Sie alle Geschäfte und Aufgaben selbst. Ihnen stehen alle 12 Menüs mit allen Funktionen zur Verfügung.

HINWEIS

In jedem Modus (Basisspiel, Erweitertes Spiel, Vollspiel) können viele Bereiche auch innerhalb des Spiels von einer Automatik übernommen werden. Die Automatik können Sie in den einzelnen Menüs jederzeit aktivieren oder deaktivieren (siehe dazu die Beschreibung der Menüs in VI. Alle Menüs des Bundesliga Manager X). Echte Managerprofis regeln natürlich im VOLLSPIEL alle Details selbst!

Spieldauer

Entscheiden Sie sich dafür, ob Sie den Bundesliga Manager X über 1 SAISON, 5 SAISONS, 10 SAISONS oder in einem ENDLOSSPIEL spielen möchten. Die Highscoreliste im Startmenü (Siehe III.2.2 Erfolge) wird nur für Manager von 1, 5 oder 10 Saisons geführt.

Schwierigkeit

Mit dem Auswahlbutton wählen Sie zwischen drei verschiedenen Spielschwierigkeitsstufen: LEICHT, MITTEL oder SCHWER. Je nach Schwierigkeitsstufe haben Sie mehr oder weniger Startkapital zur Verfügung oder finden leichter oder schwerer potenzielle Sponsoren, um die Vereinskassen zu füllen. Wählen Sie MITTEL, verfügen Sie über das Startkapital, wie es in Ihrem Szenario vorgegeben ist oder wie Sie es im Editor für den Verein vorher bestimmt haben (siehe VII. Der Bundesliga Manager X Editor).

BUNDESLIGA MANAGER X

Stärken

Legen Sie hier fest, wie stark die anderen Mannschaften in Ihrem Ligaszenario sein sollen. Wählen Sie VORGABE werden die Mannschaften so stark sein, wie sie entweder von Ihnen im EDITOR (Siehe VII. Der Bundesliga Manager X Editor) oder ursprünglich im Spiel festgelegt wurden. Wählen Sie ZUFALL, werden die Vereinsstärken per Zufallsgenerator festgelegt.

Mannschaftskader

Mit KADER VORGABE bestimmen Sie, dass die gegnerischen Mannschaften über die Spieleranzahl verfügen, wie sie ursprünglich festgelegt wurde, oder wie Sie sie im Editor bestimmt haben (siehe VII. Der Bundesliga Manager X Editor). Mit ANGEPASST wird die Kadergröße für jede Mannschaft zum Anfang aus 25 Spieler begrenzt. Hat ein Verein mehr als 25 Spieler, wird er zu Saisonbeginn nur mit den stärksten 25 Spielern antreten. Durch die Auswahl ANGEPASST legen Sie fest, dass jeder Verein zunächst die gleichen Voraussetzungen (z.B. zu zahlende Spielergehälter) hat.

Karriere

hier können Sie den Karrieremodus aktivieren. Wollen Sie mit Managerkarriere spielen, erhalten einen befristeten Vertrag bei Ihrem Verein und können den Verein auch innerhalb eines laufenden Spiels wechseln. Sind Fans, Presse und Präsidium mit Ihrer Trainerleistung unzufrieden, können Sie aber auch gefeuert werden und Sie müssen sich dann nach einem neuen Job umsehen. Ohne Karrieremodus sind Sie an den Verein, den Sie hier im Spielstartmenü auswählen für die gesamte Dauer eines Spiels gebunden. Sie haben dann nicht die Möglichkeit den Verein innerhalb eines laufenden Spiels zu wechseln, müssen aber auch nicht fürchten, von Ihrem Verein vor die Tür gesetzt zu werden.

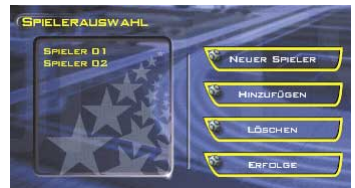
2.2 So legen Sie die Teilnehmer am Spiel fest

Nachdem Sie die wichtigsten Einstellungen zum Spiel festgelegt haben (siehe oben III.2.1) können Sie jetzt die Teilnehmer am Bundesliga Manager X bestimmen. Am Bundesliga Manager X können maximal 8 Mitspieler teilnehmen.

Spielerauswahl

Auswahl eines neuen Spielers

Spielen Sie den Bundesliga Manager X zum ersten Mal, kreieren Sie zunächst einen neuen Spieler mit einem Namen Ihrer Wahl. Klicken Sie einfach in der Button-Leiste auf NEUER SPIELER. Es öffnet sich ein Fenster, in dem Sie den neuen Namen einfach mit der Tastatur eingeben können. Sobald Sie dann auf O.K. geklickt haben, wird der neue Spieler in die Liste unter DATEN SPIELER eingetragen und am Bundesliga Manager X teilnehmen.



Auswahl eines bereits vorhandenen Spielers

Sobald Sie den Bundesliga Manager X einmal gespielt haben, wird Ihr Spielernamen automatisch in der Liste unter SPIELER-AUSWAHL geführt.

Wählen Sie sich Ihren bereits vorhandenen Spielcharakter aus, indem Sie Ihren Namen in der Liste unter SPIELER-AUSWAHL mit der linken Maustaste markieren. Jetzt klicken Sie auf HINZUFÜGEN und Ihr Charakter wird oben im Menü - unter DATEN MITSPIELER - der Teilnehmerliste hinzugefügt.

Löschen

Sie können vorhandene Mitspieler in der Liste SPIELER-AUSWAHL löschen. Markieren Sie dazu den Namen in der Liste und gehen Sie anschließend auf LÖSCHEN in der Buttonleiste. Der Spieler wird ab sofort von der Liste gestrichen. Wie Sie einen Spieler aus der Teilnehmerliste DATEN SPIELER entfernen lesen Sie weiter unten.

Erfolge

Durch einen Klick auf ERFOLGE in der Buttonleiste gelangen Sie in ein Menü, in dem Sie eine Highscoreliste der Bundesliga Manager sehen können. Diese Rekordliste wird nur für Spieler



geführt, die ein zeitlich begrenztes Spiel - 1, 5 oder 10 Saison (siehe weiter oben III.2.1 Spieldauer) – erfolgreich abgeschlossen haben. Mit dem Auswahlbutton können Sie bestimmen, ob Sie die Top-Ten-Manager eines Spiels mit der Dauer von einer Saison, 5 oder 10 Seasons sehen möchten.

Daten Mitspieler

Alle ambitionierten Trainer, die am Spielgeschehen teilnehmen, werden hier gelistet.

Sie sehen links zuerst den Namen des Trainer und darunter das Land, in dem er aktiv ist. Rechts daneben können Sie sehen, welchen Verein dieser Trainer zu großen Fußballlehren führen will.

Land-, Liga- und Vereinswahl

Unter DATEN MITSPIELER können Sie mit dem Auswahlbutton unterhalb und rechts neben den Spielernamen das Land, die Liga und den Verein bestimmen.

Mit dem Auswahlbutton, der sich unmittelbar unterhalb des Spielernamens befindet, legen Sie das richtige Land der gewünschten Liga fest.

Jetzt können Sie sich rechts neben dem Spielernamen die Liga aussuchen, z. B. 1. LIGA, in dem sich Ihr gewünschter Verein befindet. Mit dem Auswahlbutton darunter weisen Sie dem neuen Spieler seinen Verein zu.

Startliga und Stärke

Mit diesen beiden Auswahlbuttons legen Sie die Liga und die Stärke des vorher ausgewählten Vereins fest. Haben Sie z. B. eine 1., eine 2. und eine 3. Liga, bestimmen Sie hier, ob Sie sich von den Niederungen der untersten Klasse in die ruhmreiche Erste Liga hocharbeiten oder ob Sie von Beginn an ganz oben mitmischen wollen.

Klicken Sie dazu auf den Auswahlbutton STARTLIGA, um die richtige Ligaklasse für Ihren Verein zu bestimmen. Anschließend legen Sie unter STÄRKE fest, über welche spielerische Substanz die Mannschaft bei Spielbeginn verfügen soll. Ihnen stehen hierfür vier verschiedene Stärkeklassen zur Auswahl: Spitzenteam, oberes Mittelfeld, unteres Mittelfeld, Abstiegskandidat. Belassen Sie es bei STÄRKE VORGABE, wird der Verein so stark sein, wie er von vornherein festgelegt wurde oder wie Sie ihn im Editor (siehe VII. Der Bundesliga Manager X Editor) festgelegt haben.

Mannschaftskader

Mit KADER VORGABE bestimmen Sie, dass Ihr Verein über die Spieleranzahl verfügt, wie sie ursprünglich festgelegt wurde, oder wie Sie sie im Editor bestimmt haben (siehe VII. Der Bundesliga Manager X Editor). Mit ANGEPASST wird die Kadergröße Ihrer Mannschaft zum Anfang auf 25 Spieler begrenzt. Hat Ihr Verein mehr als 25 Spieler, wird er nur mit den stärksten 25 Spielern antreten. Durch die Auswahl ANGEPASST legen Sie fest, dass jeder Verein zunächst die gleichen Voraussetzungen (z.B. zu zahlende Spielergehälter) hat.

Spieler entfernen

Haben Sie einen Spieler ausgewählt, und ist er nun unter DATEN MITSPIELER geführt, können Sie diesen auch wieder aus der Liste entfernen. Klicken Sie einfach auf den Namen des Mitspielers in der Liste unter DATEN MITSPIELER. Es öffnet sich ein Fenster, in dem Sie gefragt werden, ob Sie den Spieler aus der Liste entfernen wollen. Klicken sie auf JA wird der Spieler wieder von der Liste gestrichen.

Starten

Klicken Sie, sobald Sie alle Einstellungen getroffen und die Mitspieler ausgewählt haben auf STARTEN. Jetzt geht's looooos!

IV. Hinweise zur Menüsteuerung

Hier werden Sie kurz in die Menüsteuerung des Bundesliga Manager X eingeführt. Während des Spiels begleitet Sie immer ein fixer Menürahmen. Der Rahmen enthält die Menüs, in denen Sie Ihre Einstellungen vornehmen können.

Mit den Buttons im Menürahmen steuern Sie wie mit den Programmtasten an einem Fernseher durch die einzelnen Menüs, so dass Sie niemals extra erst ein Menü schließen müssen, um ins nächste zu gelangen.

1.1 Die Menüleiste

Ganz unten am Bildschirmrand befindet sich eine Leiste mit den verschiedenen Menüsymbolen. Egal in welchem der Menüs Sie sich befinden, diese Leiste wird Ihnen immer angezeigt. Mit einem Klick können Sie so jeder Zeit zwischen den verschiedenen Menüs umschalten. Auf diese Weise bewahren Sie stets den Überblick, wo Sie sich gerade befinden.

Auf der linken Seite können Sie in der Leiste mit den Fußballen die verschiedenen Untermenüs des jeweiligen Hauptmenüs auswählen. Alternativ können Sie auch in der Hauptmenüleiste mit einem rechten Mausklick auf den Menübutton ein Fenster öffnen, in dem alle Untermenüs angezeigt sind. Klicken Sie auf die Bezeichnung, um direkt in das erwünschte Untermenü zu wechseln.



Diese Hauptmenüs (von links nach rechts) steuern Sie mit einem Klick auf den entsprechenden Button an:

Mit einem Klick auf das Symbol gelangen Sie immer in das Menü **ÜBERSICHT** und können dort u.a. sehen, wer Ihr nächster Gegner sein wird.



Klicken Sie auf dieses Symbol, gelangen Sie in das Menü, in dem Sie alles über Ihr Vereinsgelände und Ihr Stadion erfahren. Hier können Sie auch Ihr Stadion und das Vereinsgelände ausbauen oder die Eintrittspreise festlegen.



Mit einem Klick gelangen Sie in das Menü, in dem Sie alle Infos zu Ihrem Kader, den Verträgen und Prämien erhalten. Sie treten hier in Vertragsverhandlungen mit Ihren Spielern und werden darüber informiert, wenn andere Vereine an Ihren Spielern Interesse zeigen. Außerdem können Sie hier Ihre Spieler gegen eventuelle Unglücksfälle versichern.



In diesem Menü werden Sie hart verhandeln, denn hier leiten Sie nationale und internationale Spielertransfers ein und starten Abwerbungsversuche.



Fußball ist schon lange nicht mehr nur ein Sport, sondern vor allem auch ein Geschäft. Von diesem Menü aus dirigieren Sie alle Investitionen und sorgen für die richtige Vermarktung Ihres Vereins.



Hier können Sie Ihre neuesten Nachrichten abrufen. Außerdem buchen Sie von hier aus das Trainingslager, falls Ihre Mannschaft mal wieder auf Vordemann gebracht werden soll.



Ihre aktuelle Bilanz wird Ihnen in diesem Menü präsentiert. Ist es um Ihre Liquidität derzeit nicht gut bestellt, können Sie hier auch Kredite von verschiedenen Instituten aufnehmen.



Sie bekommen hier detaillierte Infos zu Ihren Spielen, legen die Aufstellung für den nächsten Spieltag fest, hämmern Ihren Jungs die taktische Marschroute in die Köpfe und klügeln die raffiniertesten Trainingspläne aus.



Alles über die Ligen, die Tabellen, Ihren Spielplan und alle anderen Mannschaften können Sie in diesem Menü erfahren.



Hier gewährt man Ihnen Einblick in alle Ranglisten, die Entwicklungskurve Ihres Vereins, die ewigen Tabellen und Bilanzen sowie in die Erfolgsstatistik. Sie erfahren hier auch, wie es um Ihre Karriere als Manager bestellt ist: ihr Ansehen bei Präsidium, Fans und Presse.



Hier im Menü Optionen können Sie Einstellungen zur grafischen Darstellung der Spielszenen und zum Spielsound vornehmen. Außerdem können Sie hier Ihren Spielstand abspeichern oder den Bundesliga Manager X verlassen.



Klicken Sie auf dieses Symbol geht's los: Anpfiff des nächsten Spieles!

1.2 Die Spieltaganzeige

Rechts oben werden Sie immer darüber auf dem Laufenden gehalten, in welcher Liga Sie spielen, welcher Spieltag gerade ansteht, welchen Verein Sie betreuen, und wie es um Ihren Kontostand bestellt ist.

1.3 Die Warnsymbole

Links oben sehen Sie eine Leiste mit 10 verschiedenen Warnsymbolen. Sie dienen zur schnellen Information über die wichtigsten Aufgabenbereiche, die Sie als Trainer-Manager erfüllen müssen, und weisen Sie immer auf eventuell auftretende Probleme hin.



Gehen Sie mit dem Mauszeiger auf eines der Symbole, erhalten Sie eine kurze Auskunft darüber, wie es um den jeweiligen Bereich steht. Klicken Sie ein Symbol an, gelangen Sie in das

entsprechende Menü, in dem Sie akute Probleme, die von dem Warnsymbol signalisiert werden, lösen können.



Achten Sie darauf, dass Sie Ihr Konto nicht allzu weit überziehen! Mit einem Klick auf das Symbol, gelangen Sie ins Menü BANK.



Hier werden Sie gewarnt, falls irgendetwas mit Ihrer Mannschaft nicht stimmt. Klicken Sie auf das Symbol, gelangen Sie in das Menü AUFSTELLUNG.



Sie erfahren hier, ob die Formkurve ansteigt oder ob Sie die Zügel im Menü TRAINING wieder etwas anziehen sollten.



Aufgepasst! Leuchtet dieses Warnsymbol sollten Sie unbedingt die Laufzeit der Spielerverträge (Menü VERTRÄGE) überprüfen.



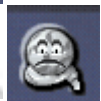
Zu verschenken haben Sie nichts! Freie Werbeflächen bedeuten brachliegendes Kapital! Klicken Sie auf das Symbol, um in das Menü VERMARKTUNG zu kommen.



Ein Mann mit Kalkül und Weitblick sollte natürlich auch immer darauf achten, dass die Bilanz ein Plus auf der Habenseite aufweist! Klicken Sie auf das Symbol, um ins Menü BILANZ zu gelangen.



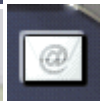
Die Stadionkapazität sollte optimal genutzt werden. Vor leeren Rängen verliert auch Ihre Mannschaft schnell die Lust am Kicken. Mit einem Klick geht es ins Menü STADION.



Wer ist nicht gern Liebling der Medien und der Fans! Geraten Sie bei Presse und den Anhängern in Misskredit, leuchtet dieses Symbol. Sie gelangen in das Submenü INVESTITIONEN im Menü VERMARKTUNG, in dem Sie das Budget Ihrer PR-Abteilung und der Fanbetreuung festlegen.



Die aktuelle Tabellensituation wird Ihnen hier gezeigt. Schonungslos werden Sie darauf hingewiesen, wenn sich Ihre Mannschaft in bedrohlichen Tabellenregionen aufhält. Klicken Sie auf das Symbol, gelangen Sie in das Menü DATEN.



An Ihnen geht keine Information vorbei! Sobald das Symbol rot leuchtet, sollten Sie Ihre neuen Nachrichten im Menü LOGISTIK checken.

V. Über Ihren Job als Bundesliga Manager

Was haben Sie als Manager eines Vereins zu tun? Diese Frage wird Ihnen hier beantwortet. Zum einen erfahren Sie, welche Aufgaben Sie unter der Woche erledigen müssen. (Eine genaue Beschreibung, wie Sie die einzelnen Menüs bedienen, lesen Sie im Kapitel VI. Alle Menüs des Bundesliga Manager X.) Zum anderen wird Ihnen hier gezeigt, wie Sie nach Anpfiff in das Spiel eingreifen können.



1. Ihr Aufgabenprogramm

Als Trainer und Manager eines Bundesliga Vereins erwartet Sie ein vielschichtiges und spannendes Aufgabenprogramm. Vor jedem Spieltag sollten Sie immer der Reihe nach diese Aufgaben aus den verschiedenen Vereinsbereichen erledigen.

HINWEIS

Nur wenn Sie im STARTMENÜ (siehe III.2 Spielstart) "Vollspiel" ausgewählt haben, werden Ihnen alle Menüs angezeigt. Haben Sie "Basisspiel" oder "Erweitertes Spiel" gewählt, werden manche Aufgabenbereiche (und damit die entsprechenden Menüs) automatisch gegelgt.



Menü ÜBERSICHT (Siehe VI.1)

Der erste Menü-Button führt Sie in die Übersicht. Hier informieren Sie sich immer über Ihren nächsten Gegner. Außerdem können Sie sich die sportliche Bilanz Ihres Gegners oder eines anderen Vereins ansehen. Wie hart das Restprogramm der einzelnen Vereine ist, erfahren Sie ebenfalls hier.



Menü STADION (Siehe VI.2)

Als Manager sorgen Sie dafür, dass sich Ihr Stadion immer in einem Topzustand befindet und Ihren Fans allen Komfort und die nötige Sicherheit bietet. Natürlich bestimmen Sie auch die Eintrittspreise und reagieren sofort, wenn Ihre Fans – vielleicht aufgrund schwacher Leistungen – dem Stadion fembleiben.

Auf Ihrem Vereinsgelände – rund um das Stadion - können Sie die tollsten Anlagen errichten. Ihre Fans werden es Ihnen danken, wenn Sie dort Imbissbuden für den schnellen Hunger in der Halbzeitpause aufbauen. Vielleicht wollen Sie ja auch in das ein oder andere Restaurant auf Ihrem Gelände investieren, damit Ihre Anhänger einen Sieg mit einem Festmahl in der Nähe des Stadions gebührend feiern können. Für einen Verein mit großen Zielen ist es wichtig, dass er über eine gut ausgebaute Infrastruktur verfügt. Fans sind schließlich frustriert, wenn sie zu lange nach einer Parkgelegenheit suchen müssen oder den Anpfiff wegen eines Staus bei der Anfahrt verpassen. Nicht nur für die Fans, auch für das Wohl Ihrer Mannschaft können Sie auf dem Gelände sehr vorteilhafte Einrichtungen errichten. Die vielen Spiele, in denen Ihre Mannschaft bis zum Umfallen kämpft, fordern ihren Tribut und belasten die Gesundheit und die Form Ihrer Spieler enorm. Erschöpfung und das ein oder andere Wehwechen sind die Folge. Ein Regenerationszentrum für die müden Knochen oder auch ein Krankenhaus für schlimmere Wunden werden Ihren müden Kickern schneller auf die Beine helfen.



Menü VERTRÄGE (Siehe VI.3)

Eine ganz besonders heikle Geschichte, die viel Fingerspitzengefühl und geschäftsmännischen Weitblick erfordert, sind die Vertragsverhandlungen mit eigenen Spielern. Hier sind Sie sowohl als Trainer als auch als Manager gefordert. Bei den heutigen Wahnsinnsgelähtern, die Fußballprofis monatlich einstreichen, ist es sehr ratsam, die Verträge permanent zu überprüfen. So sollten Sie sich immer überlegen, mit welchem Spieler Sie langfristig planen und auf welche Spieler Sie gut verzichten können. Es wird immer starke Schlüsselspieler geben, die Sie möglichst lange vertraglich binden wollen, auch wenn sie sich seine Dienste überdurchschnittlich vergüten lassen. Die Bankdrücker, die in Ihrem Konzept keine große Rolle spielen und nur abkassieren, sollten Sie nicht unbedingt mit hochdotierten Verträgen ausstatten. Gleiches gilt für den Abschluss von Versicherungen. Die Leistung auf

dem Platz sollte für Sie entscheidend sein, welche Spieler Sie hoch versichern lassen, damit Sie finanziell über den Ausfall wichtiger Leistungsträger hinweg getröstet werden. Denn Verletzungen stehen beim Fußball auf der Tagesordnung. Deshalb brauchen Sie auch gute Ergänzungsspieler auf der Auswechselbank, wenn die Stammkräfte nicht auflaufen können. Nehmen Sie an Liga- und Pokalwettbewerben teil, muss auch der zweite Anzug sitzen, damit Sie erschöpften Spielern auch mal eine Pause gönnen können. Die Rotation, bei der jeder Spieler jeden Spieler gleichstark ersetzen kann, erfordert eine extrem starke Ersatzbank, die Sie sich wahrscheinlich nur leisten können, wenn Sie über Jahre gut gewirtschaftet haben. Achten Sie hier im Vertragmenü auf Abwerbeversuche von anderen Vereinen. Das Fußballgeschäft ist gnadenlos, und schnell setzen andere Vereinsmanager Ihren Leistungsträgern Flusen in den Kopf, um diese zu einem Vereinswechsel zu bewegen. Seien Sie sehr vorsichtig, wenn der Vertrag eines Spielers in Kürze ausläuft. Oftmals liegen ihm dann bereits Vertragsangebote anderer Vereine vor.



Menü TRANSFER (Siehe VI.4)

Als Trainer und Manager müssen Sie manchmal feststellen, dass Ihre Mannschaft nicht über die Klasse verfügt, um die gesetzten Saisonziele zu erreichen. Kassiert Ihre Mannschaft ein Tor nach dem anderen, weil Ihr zentraler Abwehrspieler komplett überfordert ist und von seinen spielerischen Stärkewerten einfach nicht mithalten kann, sollten Sie auf dem Transfermarkt aktiv werden. Hier können Sie sich eine Transferliste ansehen, auf der Sie alle Spieler finden, die von anderen Vereinen zum Verkauf angeboten werden. Vielleicht finden Sie ja hier die passende Verstärkung für Ihre Abwehr. Dann können Sie dem Spieler in diesem Menü ein Vertragsangebot unterbreiten. Eigene Spieler, die bei Ihnen nie zum Einsatz kommen und in der Reserve versauern, können Sie ebenfalls auf dem Transfermarkt anderen Vereinen feilbieten. Vielleicht können Sie dabei auch ein gutes Geschäft machen. Gibt der Transfermarkt derzeit nichts her, und finden Sie keinen Spieler, der Ihrer Mannschaft neue Impulse geben könnte, dann können Sie hier auch versuchen, einen Spieler von einem anderen Verein abzuwerben. Natürlich müssen Sie zum Abwerben eines Spielers etwas tiefer in die Vereinskassen greifen. Es lohnt sich manchmal, auch einen höheren Betrag zu investieren, wenn Sie einen Wunschspieler oder einen wahren Star in den Reihen der Gegner entdeckt haben. Diesem Spieler können Sie einen so verlockenden Vertrag vorlegen, der es ihm schwer macht sollte, Ihr Angebot abzulehnen.



Menü VERMARKTUNG (Siehe VI.5)

Seit den 70er Jahren sind die Zeiten vorbei, in denen sich Vereine allein durch Eintrittsgelder finanzieren konnten. Heutzutage fließt das Geld vor allem von den Konten finanzkräftiger Sponsoren und Werbepartner in Ihre Vereinskassen. Sorgen Sie also dafür, dass Sie Ihren Verein richtig vermarkten. In Ihrem Stadion gibt es jede Menge Werbeflächen, auf die finanzkräftige Firmen gerne ihr Logo platzieren würden, um sich einem großen Publikum vorzustellen. Ist Ihr Verein sehr erfolgreich und kann vielleicht auch ein Wörtchen um die Meisterschaft oder einen Pokaltitel mitreden, werden Firmen umso größeres Interesse an einer Kooperation zeigen. Denn Siege auf dem Platz lassen auch die Kassen klingeln. Mit dem sportlichen Erfolg im Hintergrund haben Sie auch eine gute Verhandlungsposition, wenn es um die Vermarktung der Fernsehrechte geht. Es wird gutes Geld dafür bezahlt, wenn Ihre Spiele exklusiv auf dem Kanal eines Senders zu sehen sind. Nur wer knallhart verhandelt und die nötige Geduld bei der Suche nach Sponsoren hat, sorgt dafür, dass sich sportliche Leistung auch in barer Münze auszahlt. Genauso wird es sich rentieren, wenn Sie im Menü Vermarktung ein Budget für Ihre Öffentlichkeitsarbeit und die Fanbetreuung einrichten. Diese Investitionen versprechen zwar keinen unmittelbaren Profit, doch mit zufriedenen Fans und einem guten Vereinsimage lassen sich viele Dinge leichter regeln. Auch um Ihren Fußballnachwuchs sollten Sie sich kümmern. Sicher gibt es in Ihren Jugendabteilungen ein paar Talente, die über das Potenzial verfügen, einmal ganz groß rauszukommen, wenn sie nur richtig gefördert werden.



Menü LOGISTIK (SIEHE VI.6)

Als Manager müssen Sie stets auf dem neuesten Stand sein. Auf Ihrem Schreibtisch laufen alle Nachrichten aus den verschiedenen Vereinsbereichen zusammen. Sie sind schließlich der Mann mit allen Kompetenzen und müssen alle Geschäfte stets im Auge behalten. Informieren Sie sich genauestens über den Status der Verhandlungen mit Spielern. Hier sagt man Ihnen, wann sich ein Spieler, dem Sie ein Angebot gemacht haben, entscheiden wird. Rechtzeitig können Sie so eventuell Ihr Vertragsangebot nochmals nachbessern. Checken Sie hier auch die Meldungen aus der medizinischen Abteilung, um zu erfahren, welche Spieler angeschlagen und welche Spieler wieder fit geworden sind. Lesen Sie hier, wie es um Ihre Geschäfte steht: Die Bank schickt Ihre Briefe an diese Adresse. Auch wenn Fans ihren Frust an Ihrem Stadion ausgelassen haben, werden Sie hier darüber in Kenntnis gesetzt. Vor jedem Spieltag sollten Sie immer einen Blick in Ihr Postfach werfen, so dass Sie immer genau wissen, was in Ihrem Verein passiert! Von Zeit zu Zeit braucht Ihre Mannschaft einen Tapetenwechsel, um die Batterien aufzuladen. Buchen Sie hier das Trainingslager, das Ihre müden Recken wieder munter macht. Ob ein regenerierendes Trainingscamp zur Erholung oder ein beinhartes Schleifer-Zentrum, in dem Ihren Jungs Feuer unter dem Hintern gemacht wird – hier regeln Sie alles zum Trainingslager und fixieren die Termine.



Menü FINANZEN (Siehe VI.7)

Nur ein finanziell gesunder Verein wird auf Dauer auch den sportlichen Erfolg haben. Ohne die nötige Finanzpower werden Sie gute Spieler nicht halten können, wenn andere Vereine auf Ihre Spieler aufmerksam geworden sind. Auch das Stadion sollten Sie immer in Schuss halten, so dass Fans sich stets willkommen fühlen und gerne wieder auf den Tribünen Platz nehmen. Ihre Bilanz zeigt Ihnen alle finanziellen Transaktionen, die in Ihrem Verein getätigt werden. Aufgeschlüsselt in einzelne Posten können Sie mit Hilfe der Bilanz schnell feststellen, welche Bereiche noch verbesserungswürdig sind und welche Aktivitäten besonders viel Umsatz einbringen. Mussten Sie unvorhersehbare Zahlungen leisten und benötigen Sie nun dringend Geld, um z. B. einen Spielertransfer oder den Ausbau des Stadions zu finanzieren, haben Sie die Möglichkeit, bei einer Bank Kredite aufzunehmen. Geschenkt wird Ihnen natürlich nichts, und so manches Kreditinstitut verlangt deftige Zinsen für den aufgenommenen Kredit. Wenn Ihr Verein aber gute Perspektiven hat und sportliche Erfolge in Aussicht stehen, werden Sie die Investitionen auch refinanzieren können. Die Rückzahlung eines Kredites stellt dann kein großes Problem für Sie dar.



Menü MANNSCHAFT (Siehe VI.8)

Als Trainer ist es Ihre Aufgabe, Ihre Mannschaft fit zu machen. Hier machen Sie sich ein genaues Bild von der Entwicklung der einzelnen Spieler. Im Kampf um die Stammplätze beobachten Sie, welche Spieler sich im Training aufdrängen und die nötige Form haben, um am nächsten Spieltag von Beginn an aufzulaufen. Ihre Trainingsmethoden und Übungsschwerpunkte entscheiden darüber, ob sich Ihre Spieler sportlich weiter entwickeln. In genau abgestimmten Trainingsplänen versuchen Sie, auf körperliche, technische oder taktische Defizite zu reagieren und eventuelle Schwachstellen und Fehlerquellen zu beheben. Der schönste Lohn für gute Trainingsarbeit ist, wenn Sie die Qual der Wahl bei der Aufstellung Ihrer Mannschaft haben. Wer besticht Sie durch eine Bombenform, wer hat die beste Kondition, um auch über 90 Minuten Topleistung zu bringen? Wer ist der richtige Mann für den linken Flügel, wer kann durch seine tolle Technik für die nötige Kreativität im Mittelfeld sorgen?

Welche taktische Formation Sie wählen, ob mit einer Spitze, zwei Stürmern oder einem Dreimannsturm, können Sie von Spiel zu Spiel entscheiden. Sie experimentieren mit dem taktischen System, ob mit Libero oder Viererkette, ob die Gegenspieler im Raum übergeben werden

oder knallhart an die Manndeckerkette gelegt werden. Weisen Sie im Taktikmenü Ihre Spieler an, früh zu attackieren und den Spielaufbau des Gegners durch konsequentes Forechecking zu stören. Oder geben Sie hier die Devise aus, sich weit in die eigene Hälfte zurückfallen zu lassen und auf Konter zu lauern. Sie sind der Chef an der Taktiktafel und tragen die Verantwortung, wenn die Mannschaft auf dem Platz versagt!



Menü DATEN (Siehe VI.9)

Als Trainer und vorausdenkender Manager sollten Sie immer wissen, wann welche Partien auf dem Programm stehen. Hier werfen Sie nicht nur einen Blick auf die aktuellen Tabellen der Ligen, sondern Sie studieren auch alle Spielpläne zum Ligawettbewerb, zum Nationalen Pokal oder den internationalen Wettbewerben. Nur wenn ein Trainer weiß, wann der Mannschaft "Englische Wochen" bevorstehen, in denen die Spieler bis zu drei Mal schwerere und kraftraubendere Pflichtspiele absolvieren müssen, kann er seine Arbeit zielgenau verrichten. Mit den

Terminen vor Augen ziehen Sie die Zügel im Training mal etwas fester an oder lassen es zu gegebener Zeit auch mal etwas ruhiger angehen. Vor wichtigen Entscheidungsspielen, deren Termin Sie hier herausfinden, können Sie dann z. B. Ihre Spieler ins Trainingslager schicken. Mit Hilfe der Terminpläne finden Sie auch heraus, wann die spielfreie Zeit ist, in der Sie Ihre Mannschaft wieder in Topform bringen können. Sommer- und Winterpause sind auch besonders günstige Zeitpunkte, bauliche Maßnahmen am Stadion oder dem Vereinsgelände einzuleiten.

Zudem sollten Sie hier im Menü DATEN den Vergleich mit internationalen Mannschaften suchen. Sie erfahren hier die Stärken aller Mannschaften - national wie international. Sehen Sie hier, wie der Leistungsstand Ihrer Mannschaft im Vergleich mit anderen Vereinen zu bewerten ist.



Menü STATISTIK (Siehe VI.10)

Unterhaltsam und informativ zugleich ist die statistische Auswertung, die aus dem Sport schon lange nicht mehr wegzudenken ist: Wer ist der beste Torjäger einer Liga, wer fällt vor allem durch rüde Fouls auf? Welcher Spieler ist der beste Scorer, wer hat die meisten Spiele absolviert? Alle Ranglisten, die für Sie als Trainer interessant sind, können Sie hier abrufen. Die

sportliche Bilanz eines Vereins sagt auch viel über das Management aus. Welche Rekorde Sie mit Ihrem Verein bereits in der Geschichte erzielen konnten, welche Erfolgsserien Sie aufstellen konnten und welcher Verein vielleicht noch vor Ihrem Verein in der ewigen Erfolgstabelle steht, erfahren Sie hier. Spielen Sie mit aktiviertem Karrieremodus (siehe III.2.1 Spielstart), sehen Sie hier zusätzlich, wie lange Ihr Managervertrag noch läuft und wie es um Ihr Ansehen bei Präsidium, Presse und Fans bestellt ist. Es empfiehlt sich also, von Zeit zu Zeit einen Blick auf die Statistik zu werfen!



Menü OPTIONEN (Siehe VI.11)

Sind Sie im Menü Optionen angekommen, dann können Sie hier nochmals Einstellungen zur Spieldarstellung vornehmen. Sie können hier die 3D-Szenen an- und abschalten und grafische Details und Soundoptionen justieren, bevor nun gleich angepöflet wird. Außerdem können Sie hier Ihr Spiel speichern und den Bundesliga Manager X verlassen.



Anstoß (Siehe VI.12)

Haben Sie Ihre Aufgaben in den einzelnen Menüs erledigt, dann atmen Sie jetzt noch kurz durch und klicken jetzt auf ANSTOSS. Der Spieltag beginnt!

2. Der Spieltag

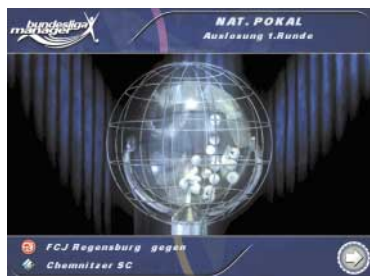
Was alles an einem Spieltag passiert, und was Sie als Trainer zu tun haben, wird Ihnen hier beschrieben.

2.1 Pokalauslosungen und Spieltagsübersichten

Zu gewissen Zeitpunkten finden nach dem Spiel die Auslosungen zu den verschiedenen Pokalwettbewerben statt (zum An- und Abschalten der Einblendungen siehe III.1.4 Optionen).

Sie können die Auslosung beschleunigen, indem Sie einfach auf den rechten Pfeilbutton klicken. Alle Partien und Termine können Sie jederzeit auch im Menü VI.9 DATEN abrufen.

Nach manchen Pokalspielen wird Ihnen ein Übersichtsmenü mit allen Begegnungen präsentiert. Gibt es, wie z. B. in der Meisterliga, verschiedene Gruppen, dann finden Sie im unteren Bereich des Menüs Buttons, auf denen Buchstaben (A,B,C,D etc.) abgebildet sind. Die Buchstaben symbolisieren bei der Meisterliga die entsprechende Gruppe des Wettbewerbs (Gruppe A, Gruppe B, Gruppe C etc.). In den beiden anderen möglichen Pokalwettbewerben (Nationaler Pokal, Europapokal) dienen die Buchstabenbuttons einfach zur besseren Übersicht, wenn die Liste der Partien zu lang ist. Klicken Sie die Buttons einfach nacheinander durch, um sich ein Bild von allen Begegnungen zu machen.



Klicken Sie rechts auf den Pfeilbutton, um die Spielübersicht zu verlassen und das Spiel fortzusetzen.

2.2 Während des Spiels

Haben Sie die Spielszenen (3D, 2D-oder Textmodus) eingeschaltet (siehe III.1.4 Optionen oder auch VI.11.2 Einstellungen), sind Ihnen als Trainer auch während des Spiels keineswegs die Hände gebunden. Sie können in das Spiel immer taktisch eingreifen, wenn das Spiel nicht so läuft, wie Sie es sich vor dem Match erhoffen.

Bevor das Spiel beginnt, sehen Sie zunächst eine Übersicht mit Informationen zur Liga, zum Spieltag, zum Stadion und den Zuschauerzahlen. Darunter erkennen Sie die Aufstellung der eigenen und der gegnerischen Mannschaft. Vor den jeweiligen Namen steht die taktische Position (TW = Torwart, VT = Verteidiger, MF = Mittelfeld, ST = Stürmer), dahinter können Sie auch die entsprechenden Stärkewerte erkennen.

Folgende Möglichkeiten haben Sie während des Spiels:

Spieldarstellung

Im 3D-Modus

Kameraperspektiven 1,2,3,4,5,6,7,8,9

- Mit den Zahlentasten auf der Tastatur (1-9) können Sie zwischen 9 verschiedenen Kameraperspektiven wählen. Die Kamera auf der Taste 1 ist eine Regiekamera, die immer automatisch zu den entscheidenden Situationen umschaltet.

Richtungspfeile einblenden - Backspace

- Mit der Backspace-Taste können Sie die Pfeile, die Sie über Pass- und Schussrichtung informieren, ein- und ausschalten.

Namen einblenden - Leertaste

- Mit Space aktivieren und deaktivieren Sie die Namenseinblendung auf dem Spielfeld.

Einblendungen abbrechen - ESC

- Den Einlauf der Spieler, die Mannschaftsaufstellungen und den Kamerarundflug vor dem Spiel sowie die Einblendungen der Halbzeitstatistik können Sie jeder Zeit mit der Escape-Taste abbrechen.

Im 2D-Modus

Namen einblenden - Leertaste

- Mit Space aktivieren und deaktivieren Sie die Namenseinblendungen auf dem Spielfeld.

Im Textmodus

- Im Textmodus können Sie sich die Partie aussuchen, die Sie im Live-Ticker sehen wollen. Rechts finden Sie alle Begegnungen gelistet. Klicken Sie einfach das Match Ihrer Wahl an. Das Spiel Ihrer Mannschaft sehen Sie, wenn Sie unten links auf den Button mit Ihrer Begegnung klicken.

Spielerinfo

Im 3D-Modus

- Mit einem Mausklick können Sie einen Spieler auf dem Spielfeld markieren, um interessante Informationen über den Spieler einzuholen. Links unten öffnet sich ein Fenster, in dem der Name des Spielers und seine sportlichen Leistungswerte (Stärke, Kondition, Technik, Moral, Erschöpfung) angezeigt werden. Mit ENTER wechseln Sie zum nächsten Leistungswert. Mit der TAB-Taste (Tabulatortaste) können Sie auf einen anderen Spieler umschalten. Wenn Ihnen immer nur der ballführende Spieler angezeigt werden soll, drücken Sie auf die Buchstabentaste B auf Ihrer Tastatur.

Im 2D-Modus

- Im 2D-Modus sehen Sie links unten im Bildschirm den Namen und die sportlichen Werte des ballführenden Spielers eingeblendet. Mit ENTER können Sie die Werte (Stärke, Kondition, Technik, Moral, Erschöpfung) weiterschalten.

Eingriffsmöglichkeiten während des Spiels in 2D-, 3D- und Textmodus

Sie können als Trainer jederzeit in das Spielgeschehen mit den Tasten F1, F2 und F3 eingreifen. Mit der ESC-Taste verlassen Sie diese Menüs wieder, in denen Sie taktische Korrekturen während des Spiels vornehmen können.

Spielstatistik / Pause - Pause

- Um das Spiel anzuhalten und die wichtigsten Daten zum Spiel (Tore, Torschüsse, Fouls, Gelbe und Rote Karten, Ballbesitz) zu erfahren, drücken Sie die Pause-Taste auf Ihrer Tastatur.



Aufstellung - F1

- Die F1-Taste auf Ihrer Tastatur drücken Sie, wenn Sie etwas an Ihrer Aufstellung verändern möchten. Z.B. wenn Sie einen Spieler auswechseln wollen. Beachten Sie, dass Sie erst in das Menü gelangen, wenn das Spiel unterbrochen wird. Das Menü Aufstellung ist in VI.8.1 ausführlich beschrieben.

Wählen Sie hier AUTOMATISCHE AUFSTELLUNG, wird Ihr automatischer Trainerassistent die Auswechslungen vornehmen. Die taktische Formation wird dabei nicht verändert.

Taktik - F2

- Sehen Sie, dass Ihr taktisches Konzept im Spiel nicht aufgeht, drücken Sie die F2-Taste auf Ihrer Tastatur. hier können Sie nochmals die Formation verändern oder Ihre taktischen Einstellungen korrigieren. Eine genaue Beschreibung des Menüs finden Sie in VI.8.2 Taktik.

Schützen - F3

- Um andere Schützen für Freistöße, Eckstöße und Elfmeter auszuwählen, drücken Sie auf die F3-Taste auf Ihrer Tastatur. Genauerer zum Menü Schützen finden Sie in VI.8.5.

HINWEIS

Spielen Sie den Bundesliga Manager X zu zweit und treffen Ihre beiden Mannschaften in einem Topspiel aufeinander, rufen Sie als Trainer der Gastmannschaft Ihre Aufstellung mit F5, das Taktikmenü mit F6 und das Schützenmenü mit F7 auf.

Nach der ersten Halbzeit wird Ihnen ein Statistikenmenü gezeigt. Hier werden Ihnen alle relevanten Daten zur ersten Halbzeit geliefert: Tore, Torschüsse, Fouls, die gelben und roten Karten und der Ballbesitz. Automatisch geht es nach der Statistikeinblendung weiter. Die Spieler kommen wieder aus ihren Kabinen und der Schiri pfeift die zweite Halbzeit an.

2.3 Sport TV

Nach dem Schlusspfiff erfahren Sie alles zum Spieltag im SPORT TV. (Zum Ein- und Ausschalten des Sport TV siehe III.1.4 Optionen oder auch VI.11.2 Einstellungen.)

Durch die 5 Buttons im unteren Bereich des Menüs können Sie folgende Fakten zum Spieltag abrufen:

Ergebnisse

Hier erfahren Sie alle Ergebnisse des Spieltags.

Tabelle

Werfen Sie hier einen Blick auf die aktuelle Tabelle der Liga.

Statistik

Erfahren Sie in der Statistik, wie viele Zuschauer es an diesem Spieltag insgesamt in die Stadien lockte (ZUSCHAUER), wie viele Zuschauer es im Schnitt pro Stadion waren (ZUSCHAUER-SCHNITT), welche Partie der Publikumsmagnet des Spieltags war (BESTER BESUCH), welche Paarung die wenigsten Zuschauer mobilisieren konnte (SCHLECHTESTER BESUCH), wie viele Tore am Spieltag gefallen sind (TORE), wie viele Tore in Schnitt pro Partie fielen (TORE IM SCHNITT) und wie oft an diesem Spieltag die Gelbe und die Rote Karte gezückt wurde.

Elf des Tages

Die besten elf Spieler des Tages werden Ihnen hier angezeigt.



BUNDESLIGA MANAGER X

Spielberichte

Lehnen Sie sich nach verrichteter Arbeit zurück und lassen Sie hier den Spieltag noch einmal Revue passieren. Die Spielberichte informieren Sie über die Torschützen und die besten Spieler, alle Gelben und Roten Karten sowie die Zuschauerzahlen jeder Partie. Um zwischen den einzelnen Spielberichten hin und her zu schalten, klicken Sie auf die Pfeilbuttons rechts und links.

VI. Alle Menüs des Bundesliga Manager X

In diesem Kapitel werden Ihnen alle Menüs des Bundesliga Manager X vorgestellt. Außerdem finden Sie hier auch eine genaue Erklärung, wie Sie die Einstellungen in den Menüs vornehmen.

HINWEIS

In den Menüs haben Sie die Möglichkeit, viele der Funktionen und Aufgaben einer Automatik zu übertragen. Beachten Sie, dass alle Automatikfunktionen bei Saisonstart zunächst aktiviert sind. Sie können diese jederzeit deaktivieren.

1. Die Übersicht

1.1 Nächster Gegner



Die ÜBERSICHT ist das erste Menü im Bundesliga Manager X, das Sie nach Start des Bundesliga Manager X zu sehen bekommen. Hier wird Ihnen auf dem blauen Menü in der Mitte Ihr nächster Gegner vorgestellt. Im Diagramm können Sie den bisherigen Tabellenverlauf Ihrer eigenen Mannschaft so wie den Ihres nächsten Gegners nachvollziehen. Darunter werden Sie über die verschiedenen Leistungswerte sowohl Ihrer als auch der gegnerischen Mannschaft informiert. Werfen Sie ruhig mal einen genaueren Blick auf die verschiedenen Werte (Kondition, Technik, Form, Defensive, Offensive, Moral, Erschöpfung, Stärke). Schon hier können Sie manchmal erkennen, wo der nächste Gegner seine Schwachstellen hat. Sie sollten allemal die Werte des gegnerischen Teams in Ihre taktischen Überlegungen miteinbeziehen.

1.2 Vereinsbilanz

In diesem Menü bekommen Sie alle wesentlichen Details zu Ihrem Gegner mitgeteilt. So sind Sie stets gut informiert und können bereits im Vorfeld abschätzen, was Sie am nächsten Spieltag erwartet. Durch die Auswahlbuttons im unteren Teil des Menüs können Sie sich über andere Mannschaften informieren, auf die Sie nicht unmittelbar am nächsten Spieltag treffen. Stellen Sie mit den Auswahlbuttons das richtige Land, die richtige Liga und den richtigen Verein ein. Wahlweise können Sie sich hier entscheiden, ob Sie nur die Spiele der aktuellen Saison (BILANZ DER AKTUELLEN SAISON) oder eine HISTORISCHE BILANZ Ihres Gegners betrachten möchten.



Diese Details zu Ihrem Gegner werden Ihnen verraten:

Platzierung Aktueller Liga-Tabellenplatz des Gegners.

Stärke Gesamtstärke der gegnerischen Mannschaft.

Liga Die Liga, an der Ihr Gegner teilnimmt. Besonders bei internationalen Wettbewerben lohnt es sich zu wissen, woher der Gegner stammt.

Letzte Spiele Sehen Sie, wie Ihr Gegner sich in den letzten 8 Spielen geschlagen hat "N" steht für Niederlage, "U" für Unentschieden, "S" für einen Sieg.



Heimbilanz

- Alles über die Spiele, die Ihr Gegner bei sich zu Hause bereits absolviert hat: von der Erfolgsstatistik über gefallene Tore bis hin zum Zuschauerdurchschnitt.

Auswärtsbilanz

- Wie Ihr Gegner bisher auswärts abgeschnitten hat, können Sie hier sehen: Siege und Niederlagen auf fremden Platz, die durchschnittliche Auswärts-Trefferquote, den Durchschnitt aller kassierten Gegentreffer und wie viele Schlachtenbummler sich im Schnitt zu Auswärtsspielen in das Stadion einfinden.

Heimserien

- Serien sind da, um gebrochen zu werden! Hier erfahren Sie alles über Niederlagen- und Siegesserien Ihres Gegners in dessen eigenem Stadion. Außerdem wie oft hintereinander der Gegner kein Gegentor hinnehmen musste, oder wie oft er kein Tor erzielen konnte.

Auswärtsserien

- Alles zu den Serien, die Ihr Gegner auf fremden Plätzen aufgestellt hat: Wie oft hintereinander hat die Mannschaft auswärts nicht mehr verloren? Wie oft nicht gewonnen? Wie oft blieb sie ohne einen Gegentreffer? Seit wie vielen Partien hat sie schon keinen Ball mehr im Netz des Gegners versenken können?

1.3 Restprogramme

Hier sehen Sie, welche Hürden Ihre Gegner bis zum Saisonende noch zu nehmen haben. Sie erfahren alles über die bisherigen Spiele sowie das noch zu absolvierende Restprogramm. Der aktuelle Spieltag ist gelb markiert.



Durch die Auswahlbuttons im unteren Teil des Menüs können Sie den Verein auswählen, für dessen Restprogramm Sie sich interessieren. Bestimmen Sie mit den Auswahlbuttons das richtige Land, die richtige Liga und den richtigen Verein.

Im untersten Auswahlbutton können Sie einstellen, ob Sie das PROGRAMM DER HINRUNDE oder das PROGRAMM DER RÜCKRUNDE unter die Lupe nehmen wollen.

2. Stadion

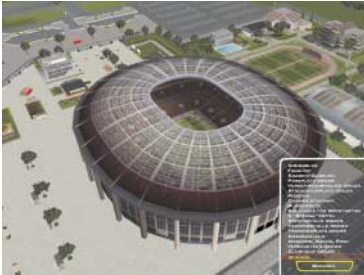
Ein tolles Stadion und ein wohlausgebautes Vereinsgelände sind nicht nur bloßer Ausdruck Ihres Erfolges. Ein Schmuckkästchen-Stadion wird auch immer viel mehr Schlachtenbummler zum Spiel locken als ein maroder Fußballacker mit Bretterbeschlag. Ebenso bedeutend ist ein gut organisiertes VEREINSGELÄNDE, auf dem Sie alles für das Wohlbefinden der Anhänger wie auch Ihrer eigenen Spieler erbauen können. Der Ausbau des Stadions und des Vereinsgeländes sind immer empfehlenswert, nicht nur wegen der schönen Optik, sondern weil sich die Investition auch langfristig auszahlen werden.

2.1 Vereinsgelände

Hier in diesem Menü können Sie Ihr Vereinsgelände ausbauen.

Vereinsgelände besichtigen

Klicken Sie auf den untersten Button VEREINSSELÄNDE BESICHTIGEN, dann können Sie sich ein genaues Bild vom momentanen Zustand Ihres Vereinsgeländes machen.



Sie sehen rechts im Fenster eine Liste mit allen möglichen Bauplätzen des Vereinsgeländes (Bauplatz Imbissbude, Bauplatz Fanshop, Kassenhäuschen etc.). Um ein spezielles Objekt zu betrachten, klicken Sie einfach den entsprechenden Namen des Objektes an. Die Kamera wird automatisch zu diesem Bauplatz fahren, so dass Sie alles genau besichtigen können. Um die Besichtigungstour abzuschließen und wieder in das VEREINSSELÄNDE-Menü zu gelangen, klicken Sie einfach auf BEENDEN.

Gebäude bzw. Objekt

Sie sehen in der Liste unter GEBÄUDE bzw. OBJEKT 18 verschiedene Möglichkeiten (Imbissbude, Fanshops, Kassenhäuschen, Parkplätze etc.) zum Ausbau Ihres Vereinsgeländes. In den gleichen Feldern werden Sie über den bisherigen Status Ihrer Vereinsanlagen informiert, die Sie rund um Ihr Stadion aufgebaut haben: z. B. Imbissbuden 14 bedeutet, dass Sie derzeit 14 Imbissbuden rund um das Stadion aufgebaut haben. PARKPLÄTZE KLEIN heißt, dass Sie noch über die kleinste Variante eines Parkplatzes verfügen.



Betriebskosten / Kapazität

In der Spalte neben dem jeweiligen Objekt können Sie ablesen, welche Betriebskosten Ihnen durch den Unterhalt der Anlage entstehen und über welche Kapazitäten das Objekt verfügt. Die Betriebskosten umfassen sowohl die Personalgehälter wie auch die Kosten für die Instandhaltung der einzelnen Gebäude (siehe VI.7.1 Bilanz). Unter Kapazität können Sie ablesen, wie viele Kunden die entsprechende Einrichtung versorgen kann.

HINWEIS

Die Kapazitätsangaben für die Imbissbuden und Fanshops schließen jeweils auch die Imbissbuden und Fanshops mit ein, die sich im Inneren des Stadions befinden. (Siehe VI.2.2.2 So bauen Sie ein neues Stadion.) Die Betriebskosten beziehen sich ausschließlich auf den Unterhalt der Fanshops und Imbissbuden, die Sie auf Ihrem Vereinsgelände aufgebaut haben.

Kosten / Ausbau

Ganz rechts im Menü werden Sie über die Kosten eines Ausbaus des jeweiligen Objektes informiert sowie darüber, auf welche weitere Stufen Sie es ausbauen können. Z. B. besagt der Euro-Betrag unter KOSTEN / AUSBAU in der ersten Zeile, wie viel der Bau



einer weiteren Imbissbude kostet. Die Zahl in Klammern zeigt Ihnen an, wie viele Imbissbuden Sie noch auf Ihrem Vereinsgelände errichten können.

In manchen Fällen, z. B. bei den Parkplätzen, können Sie das Objekt in drei Stufen - KLEIN, MITTEL, GROSS - nacheinander ausbauen. Wie viel ein Ausbau auf die nächst höhere Stufe kostet, sehen Sie unter KOSTEN / AUSBAU. Manche andere Einrichtungen, wie z. B. eine Pizzeria, können nur in einfacher Ausführung und nur einmal gebaut werden.

2.1.1 So bauen Sie das Vereinsgelände aus

Klicken Sie in das Feld des Objektes, das Sie ausbauen wollen. Wollen Sie z. B. einen Parkplatz bauen, so dass Ihre fußfaulen Fans nicht zu weit vom Stadion entfernt parken müssen und immer reichlich Parkgelegenheiten finden, klicken Sie in das Feld PARKPLÄTZE.



Jetzt öffnet sich ein Fenster, in dem Sie noch einmal darüber informiert werden, welche Kosten mit einem Ausbau verbunden sind. In der Mitte des Fensters können Sie unter SOLL AUSGEBAUT WERDEN ZU durch den Auswahlbutton festlegen, auf welche Stufe - MITTEL oder GROSS - Sie Ihren Parkplatz ausbauen möchten. Darunter können Sie sehen, wie viel Zeit die Bauarbeiten in Anspruch nehmen.

Haben Sie sich nun für die richtige Größe entschieden, klicken Sie auf AUSBAU, und Ihre Parkplätze werden ab sofort ausgebaut.

Unter KOSTEN / AUSBAU können Sie jetzt sehen, welches Objekt sich im Ausbau befindet. Rechts daneben erscheint nun eine gelbe Zahl, die Ihnen sagt, wie viel Prozent des Neubaus bereits fertig gestellt sind.

HINWEIS

Wenn Sie Glück haben, erhalten Sie, nachdem Sie auf AUSBAU geklickt haben, die Meldung, dass ein Sponsor einen Teil der Kosten übernimmt!

2.2 Stadionausbau

Hier verbessern Sie den Komfort und die Ausstattung Ihres Stadions. Haben Sie das nötige Kleingeld erwirtschaftet und wollen ein größeres Stadion, können Sie hier ein komplett neues Stadion errichten lassen!



Sie sehen links eine allgemeingültige Bauskizze eines Stadions mit den 8 verschiedenen Blöcken.

Stadion

Rechts können Sie unter STADION eine Liste von Innenanlagen sehen, die allesamt den Komfort und die Qualität Ihres Stadions verbessern: Flutlicht, Anzeigetafel, Rasenheizung, VIP-Logen, Behindertengerecht, Stadionsicherheit, Stadionkomfort, Stadionszustand, Rasenzustand.

Im gleichen Feld sehen Sie, über welche Innenanlagen in welcher Ausbaustufe Sie bereits verfügen: z. B. FLUTLICHT KLEIN bedeutet, dass Sie über die kleinste Ausbaustufe des Flutlichtes verfügen und diese noch auf die mittlere oder große Stufe ausbauen können.

Kosten / Ausbau Stadion

Unter KOSTEN / AUSBAU sehen Sie, was ein Aus- oder Neubau kostet und auf welche Stufe (klein – mittel – groß) Sie die jeweilige Innenanlage ausbauen können: z. B. bedeutet der Euro-Betrag bei (mittel), dass Sie das Objekt auf die MITTLERE STUFE für diesen Betrag ausbauen können. Manche Dinge, z. B. Rasenheizung, lassen sich nur einmal auf eine einfache Stufe ausbauen.

Block

Hier erhalten Sie eine Statusbeschreibung des Blocks, den Sie in der linken Bauskizze markiert haben. Um einen bestimmten Block, z. B. Block A, auszuwählen, klicken Sie einfach auf Block A in der linken Skizze. Der Block ist nun gelb markiert, und Sie erhalten rechts daneben die Statusbeschreibung, wie viele Plätze es gibt, ob der Block überdacht ist, und wie es um den Sitzkomfort bestellt ist.

Kosten / Ausbau Block

In der linken Spalte unter KOSTEN / AUSBAU können Sie ablesen, was ein Ausbau des Komforts (Überdacht, Sitzplätze, Sitzkomfort) des jeweiligen Blocks kostet. Beachten Sie, dass manche Überdachungen nur komplett für den ganzen Block gebaut werden können.

2.2.1 So bauen Sie das Stadion aus

Der Ausbau der Innenanlagen (in der Spalte unter STADION) sowie der Platzanzahl, der Überdachung und des Komforts (in der Spalte unter Block) erfolgt auf die gleiche Weise. Klicken Sie in das Feld, in

dem angezeigt wird, was Sie ausbauen wollen, z.B. Flutlicht. Jetzt öffnet sich ein Fenster, in dem Sie noch einmal darüber informiert werden, welche Kosten mit einem Ausbau verbunden sind. In der Mitte des Fensters können Sie unter SOLL AUSGEBAUT WERDEN ZU durch den Auswahlbutton festlegen, auf welche Stufe – klein, mittel oder groß – Sie Ihre Flutlichtanlage ausbauen möchten. Darunter können Sie sehen, wie viel Zeit die Bauarbeiten in Anspruch nehmen.

Haben Sie sich nun für die richtige Größe entschieden, klicken Sie auf AUSBAU, und Ihr Flutlichtanlagen werden ab sofort ausgebaut. Die Kapazität Ihrer Blöcke können Sie pro Block maximal um 1000 Plätze erhöhen. Sie können parallel zum Blockausbau auch die Überdachung und die Erhöhung des Komforts vornehmen lassen.



HINWEIS

Wenn Sie Glück haben, erhalten Sie, nachdem Sie auf AUSBAU geklickt haben, die Meldung, dass ein Sponsor einen Teil der Kosten übernimmt!



2.2.2 So bauen Sie ein neues Stadion

Haben Sie mittlerweile schon große Erfolge mit Ihrem Verein gefeiert und sind finanziell gut saniert, ist es möglicherweise an der Zeit, in ein neues Stadion mit größerem Fassungsvermögen für die wachsende Fanschar zu investieren. Im unteren Teil des Menüs STADIONAUSBAU werden Ihnen deshalb 20 verschiedene Typen (von Typ A bis Typ T) von kompletten Stadien angeboten. Der Typ, der Ihnen gerade angezeigt wird, entspricht Ihrem jetzigen Stadion. Im Stadioninneren gibt es folgende Ausstattung: Imbissbuden, Fanshops, Sitzplätze und Stehplätze (darunter die Zahl, wie viele der jeweiligen Plätze überdacht sind). Ganz unten sehen Sie unter PLÄTZE INSGESAMT, über welches Fassungsvermögen der Stadiontyp insgesamt (Sitz- und Stehplätze) verfügt.



Um ein neues Stadion zu bauen, klicken Sie jetzt in das Feld, in dem Ihnen der Stadiontyp angezeigt wird. Es öffnet sich ein Fenster, in dem Sie ein neues Stadion auswählen können.



Sie sehen in der ersten Zeile, über welchen Stadiontyp Sie bereits verfügen.

Mit dem Auswahlbutton können Sie nun den Typ (A,B,C...bis T) des Stadions festlegen, das Sie bauen wollen. Typ A ist noch ein sehr gemütlicher Fußballplatz mit 7000 Plätzen. Typ T dagegen ist eine königliche Bombast-Arena mit 150.000 Plätzen. Nur wenn Sie bereits große Erfolge gefeiert haben und einen satten Plusbetrag auf Ihrem Konto aufweisen können, werden Sie sich einen Tempel dieser Größenordnung leisten können.

Haben Sie einen Typ ausgewählt, der Ihrem Geschmack und Budget entspricht, wird das neue Stadion Ihnen zunächst bildlich

im oberen Teil des Fensters angezeigt. Im unteren Bereich werden Sie nochmals darüber informiert, wie viel der Ausbau des Stadions kostet und welche Zeit die Bauarbeiten in Anspruch nehmen.

Haben Sie sich mit dem Auswahlbutton für das richtige Stadion entschieden, können Sie nun mit einem Klick auf AUSBAUEN den Grundstein für Ihre neue Arena legen. Die Arbeiten am neuen Stadion werden mit dem Klick auf AUSBAU sofort aufgenommen.

Im Menü STADION AUSBAUEN können Sie jetzt rechts unten an der Zahl im Stadiontypenfeld sehen, wie viel Prozent des neuen Stadions bereits ausgebaut sind.

Den Termin der Fertigstellung sollten Sie immer im Auge behalten. Neue Stadien können immer nur zu Beginn der nächsten Saison bezogen werden. Wird das neue Stadion z.B. erst einen Monat nach Saisonbeginn fertig, müssen Sie für den Rest dieser Saison noch mit dem alten Stadion Vorlieb nehmen.

2.3 Preise und Statistik

In diesem Menü legen Sie die Eintrittspreise für Ihre Heimspiele fest.



Sehr oft hört man Fans über Wucherpreise jammern, deshalb sollten Sie immer darauf achten, dass Sie in Ihren Eintrittsforderungen nicht allzu unverschämt werden. Ist Ihre Mannschaft dick im Geschäft, und bietet Ihr Stadion allen Komfort, dürfen Sie ruhig die Eintrittspreise etwas anheben. Die Fans sind dann eher bereit, für das Top-Team und den Top-Komfort auch Top-Preise zu bezahlen!

Das Preis-Statistik-Diagramm

Damit Sie den Überblick bewahren, was Sie Ihren Fans preislich zumuten können, finden Sie links oben ein Diagramm. Dieses zeigt Ihnen genau, wie sich die Zuschauerzahlen und die daraus resultierenden Einnahmen im Verhältnis zur Tabellensituation und den Eintrittspreisforderungen bisher entwickelt haben.



Unterhalb des Diagramms können Sie durch einen Klick auf das Markierfeld die einzelnen Statistikkurven hinzu- oder wegschalten.

Dunkelrote Kurve:

- Der Tabellenverlauf (PLATZ 20-1) Ihres Vereins wird durch die dunkelrote Kurve symbolisiert.

Blaue Kurve:

- Die Anzahl der ZUSCHAUER (0-Max. Kapazität) wird durch die blaue Kurve dargestellt.

Grüne Kurve:

- Was Sie jeweils an den Zuschauern verdient haben (EINNAHMEN 0-7.425.000 E), sehen Sie durch den Verlauf der grünen Kurve.

Hellrote Kurve:

- Die hellrote Kurve zeigt Ihnen, wann Sie die Eintrittspreise (PREIS 0-49.50 E) jeweils angehoben oder gesenkt haben.

Historische Daten

Links neben dem Diagramm können Sie sich unter den HISTORISCHEN DATEN darüber informieren, bei welcher Messlatte der bisherige ZUSCHAUERREKORD, wie hoch Ihre REKORD EINNAHMEN und wie hoch der höchste REKORD SCHNITT bei den Zuschauerzahlen lag.

Aktuelle Saisondaten

Hier erfahren Sie alles zur aktuellen Saison. Sie sehen Ihren ZUSCHAUERREKORD, Ihre REKORD EINNAHMEN, den SCHNITT der Zuschauer in dieser Saison, den aktuell verlangten DURCHSCHNITTSPREIS für die Eintrittskarten, den BENÖTIGTEN SCHNITT, damit Ihre Bilanz am Ende positiv ist, die ZUSCHAUERKAPAZITÄT Ihres Stadions und wie viele DAUERKARTEN Sie für diese Saison an den Mann gebracht haben.



2.3.1 So legen Sie die Eintrittspreise fest

Automatische Preise

Ist auf dem Auswahlbutton AUTOMATISCHE PREISE ZU LESEN, wird sich eine Automatik um die Bestimmung der Eintrittspreise kümmern.

Manuelle Preise

Mit dem Auswahlbutton können Sie auch MANUELLE PREISE einstellen.

Im unteren Teil des Menüs PREISE UND STATISTIK sehen Sie eine detaillierte Übersicht über alle EINTRITTSPREISE.

Sie können für jeden Block (A, B, C, D, E, F, G, H) die Preise individuell festsetzen. Außerdem bestimmen Sie in der untersten Zeile auch die Eintrittspreise für die VIP-Logen, die sich wahrscheinlich nur Ihre ganz besonders wichtigen Gäste leisten können.

Ganz rechts können Sie hier den normalen PREIS und den der DAUERKARTEN durch einen Klick auf die Pfeiltasten neu bestimmen. Passen Sie aber auf! Sind Sie zu raffgierig, wird Ihre Mannschaft schon bald vor leeren Rängen spielen!

3. Verträge

Im heutigen Fußballgeschäft sind längst nicht mehr nur Ballkünstler anzutreffen, die ausschließlich für die Lust am Fußball leben. Heutzutage will man Kasse machen! Gute Spieler sind rar, und wenn Sie einmal einen Star verpflichten, dann müssen Sie schon ganz tief in die Tasche greifen.

Passen Sie auf, dass Sie Ihre Spieler mit angemessenen Gehaltszahlungen und Prämien bei Laune halten, sonst kommt ein dreister Manager eines anderen Vereins daher und wirbt Ihnen Ihre Spieler ab. Eine gewisse Planungssicherheit garantieren langfristige Verträge. Doch je länger Sie einen Spieler binden, desto mehr Gehalt wird der Spieler fordern.

3.1 Verträge

Hier müssen Sie eisenhart verhandeln: es geht um die Verträge Ihrer Spieler!

All Ihre Spieler werden hier in einer Liste aufgeführt. Gespannt warten sie auf Ihr nächstes Vertragsangebot.

NR	POS	NAME	Nationalität	STÄRKE	MARKTWERT	GEHALT/MON.	DAUER
1	Goalkeeper	Goalkeeper	Germany	10	1.000.000	1.000	0
2	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
3	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
4	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
5	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
6	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
7	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
8	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
9	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
10	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
11	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
12	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
13	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
14	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
15	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
16	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
17	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
18	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
19	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
20	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
21	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
22	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
23	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
24	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
25	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
26	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
27	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
28	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
29	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
30	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
31	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
32	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
33	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
34	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
35	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
36	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
37	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
38	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
39	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
40	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
41	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
42	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
43	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
44	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
45	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
46	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
47	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
48	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
49	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
50	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
51	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
52	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
53	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
54	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
55	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
56	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
57	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
58	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
59	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
60	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
61	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
62	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
63	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
64	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
65	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
66	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
67	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
68	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
69	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
70	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
71	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
72	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
73	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
74	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
75	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
76	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
77	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
78	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
79	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
80	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
81	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
82	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
83	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
84	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
85	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
86	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
87	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
88	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
89	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
90	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
91	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
92	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
93	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
94	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
95	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
96	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
97	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
98	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
99	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0
100	Defender	Defender	Germany	10	1.000.000	1.000	0

Links sehen Sie die Rückennummer (NR) des Spielers, daneben seine taktische Position (POS), den Spielernamen (NAME), sein Herkunftsland und seine STÄRKE. Außerdem sehen Sie noch, wie viel Geld der Spieler auf dem freien Markt wert ist (MARKTWERT), wie viel Gehalt Sie ihm derzeit monatlich überweisen (GEHALT/MON.) und wie lange der Spieler unter Vertrag steht (DAUER). Müssen Sie unter DAUER die Ziffer "0" lesen, bedeutet das, dass der Vertrag des Spielers zu Saisonende ausläuft. Um alle Spieler zu sehen, scrollen Sie mit dem Ball rechts durch die Liste.

Unterhalb der Spielerliste sehen Sie den MARKTWERT der gesamten Mannschaft und die Summe aller MONATSGEHÄLTER, die sie derzeit bezahlen.

3.1.1 So verhandeln Sie mit Spielern

Im unteren Teil des Menüs können Sie die Verhandlungen mit einem Spieler aufnehmen oder sich noch genauer über einzelne Spieler informieren.

Manuelle Verträge / Automatische Verträge

Wenn Sie sich nicht um die Verträge kümmern wollen, sollten Sie hier mit dem Auswahlbutton AUTO VERTRÄGE einstellen. Dann kümmert sich die Automatik um die Verlängerung der Verträge mit eigenen Spielern. Wollen Sie selbst verhandeln, dann stellen Sie hier MANUELLE VERTRÄGE ein.

Um selbst mit dem Spieler zu verhandeln (MANUELLE VERTRÄGE), markieren Sie zunächst den gewünschten Spieler in der Liste mit einem Linksklick. Ist der jeweilige Spieler nun mit einem orangefarbenen Rahmen markiert, haben Sie folgende Optionen:

Vertragsangebot

Klicken Sie, nachdem Sie den Spieler in der Liste markiert haben, auf VERTRAGSANGEBOT, gelangen Sie in ein Menü, in dem Sie dem Spieler ein Angebot über die zukünftige Zusammenarbeit unterbreiten können.



Im oberen Teil des Menüs werden Sie nochmals über die wichtigsten Daten des Spielers informiert (genauere Infos gibt es unter SPIELER DETAILS siehe weiter unten in diesem Kapitel).

Der untere Teil des VERTRAGSANGEBOT-Menüs besteht aus drei Submenüs VERTRAGSDATEN, PRÄMIEN FESTLEGEN, ANGEBOTE DER KONKURRENZ. Das Submenü, in dem Sie sich gerade befinden, ist gelb umrandet.



Vertragsdaten

Hier legen Sie die inhaltlichen Details des Vertrages fest.

Unter VERTRAGSDAUER AB SAISONENDE können Sie mit dem Scrollball einstellen, wie lange Sie den Spieler an Ihren Verein binden wollen. Stellen Sie hier einen Wert von z. B. 3 Jahren ein, ist der Spieler ab Saisonende für 3 weitere Jahre zu den neuen Konditionen vertraglich an Ihren Verein gebunden. Rechts können Sie unter BISHERIGE VERTRAGSDAUER ablesen, wie lange der Spieler noch ein Vertrag hat. Ist unter BISHERIGE VERTRAGSDAUER der Wert "0" zu lesen, läuft der Vertrag am Ende der Saison aus.

Unter GEHALT / MONAT bieten Sie Ihrem Spieler ein neues monatliches Gehalt an. Mit dem Scrollball können Sie die Höhe des neuen Gehaltes festsetzen. Beachten Sie auch rechts daneben, wie hoch sein BISHERIGES GEHALT war, und was der Spieler selbst für finanzielle Vorstellungen (GEHALTSFORDERUNG) hat.

Eine FESTGESCHRIEBENE ABLÖSESUMME findet sich heutzutage häufig in den Spielerverträgen. Sie bedeutet, dass der Spieler vor Vertragsende nur zu einem anderen Verein wechseln darf, wenn dieser Ihnen die vertraglich festgeschriebene Ablösesumme bezahlt.



Bei einer niedrigen Ablösesumme wird sich schnell ein anderer Verein für den Spieler finden, der bereit ist, die Summe zu zahlen. Weil der Spieler weiß, dass er mit einer niedrigen Ablösesumme ziemlich sicher einen neuen Verein findet, wird er auch nicht so hohe Gehaltsforderungen stellen. Je höher Sie die Ablösesumme einstellen, desto mehr Gehalt wird er auch fordern. Denn je höher die Ablösesumme ist, und je teurer der Spieler damit wird, desto weniger Vereine werden sich den Transfer leisten können. Ein Vereinswechsel gestaltet sich damit erheblich schwieriger. Es kann für Sie auch zum großen Vorteil werden, wenn Sie keine **FESTGESCHRIEBENE ABLÖSESUMME** (Wert = 0) im Vertrag ausmachen. Bei einem Abwerbeangebot eines anderen Vereins locken dann die Millionen! Allerdings bedeutet das auch, dass der Spieler die höchste Gehaltsforderung stellt, da er weiß, dass Sie Vereine, die an dem Spieler interessiert sind, durch utopisch hohe Ablösesummen vergraulen können.



Prämien festlegen

Prämien sind ein wichtiger Bestandteil des Vertragsangebotes. Sichern Sie Ihrem Spieler leistungsbezogene Prämien (z. B. Torprämie, Punkteprämie etc.) vertraglich zu, ist er eher bereit, ein Angebot zu akzeptieren. Schließlich sieht er dann die Möglichkeit, durch Topleistungen satte Prämien einzustreichen.

Mit dem Scrollball können Sie hier diese 8 verschiedenen Prämien innerhalb des Vertrags festschreiben lassen:

QUALIFIKATION INTERNATIONALER WETTBEWERB:

- Die Prämie wird gezahlt, sobald Ihre Mannschaft am Ende der Saison auf einem Tabellenplatz steht, der Sie für die Teilnahme an einem internationalen Wettbewerb berechtigt.

NATIONALER POKALSIEG:

- Die Prämie wird dem Spieler ausgezahlt, sobald Ihre Mannschaft den nationalen Pokal gewonnen hat.

AUFLAUF:

- Die Prämie wird fällig, sobald der Spieler in einem Spiel eingesetzt wird.

PUNKTE:

- Für jeden Punkt, den Ihre Mannschaft einfährt, erhält der Spieler diesen Betrag. Spielen Sie nach der 3 Punkte Regel, erhält er bei einem Sieg (3 Punkte) drei Mal diesen Betrag, bei einem Unentschieden ein Mal diesen Betrag und bei einer Niederlage geht er leer aus.

INTERNATIONALER POKALSIEG:

- Hat Ihre Mannschaft einen Internationalen Pokalsieg (Europapokal oder Meisterliga) errungen, müssen Sie dem Spieler diese Prämie zahlen.

KLASSENERHALT:

- Die Prämie müssen Sie dem Spieler zahlen, wenn Sie am Ende der Saison den Klassenerhalt geschafft haben.

MEISTER / AUFSTIEG:

- Ihr Spieler kassiert diese Prämie, wenn Sie es entweder geschafft haben, Meister der Liga zu werden oder – falls Sie eine Liga tiefer angefangen haben – am Ende auf einem Aufstiegsplatz stehen.



Angebote der Konkurrenz

Bei Ihrem Vertragsangebot sollten Sie immer auch auf eventuelle Angebote der Konkurrenz achten. Wenn ein Konkurrent dem Spieler ein höheres Gehaltsangebot gemacht hat, seien Sie sehr vorsichtig und bessern Sie gegebenenfalls Ihr Angebot nochmals nach. Achtung: eventuell ausgehandelte Prämien, die der Konkurrent Ihrem Spieler versprochen hat, bleiben Ihnen auch hier verborgen!

Sobald Sie die VERTRAGSDATEN und die PRÄMIEN festgelegt sowie auch eventuelle Angebote der Konkurrenz überprüft haben, klicken Sie im unteren Teil des Menüs auf ANGEBOT BESTÄTIGEN. Der Spieler wird sich jetzt die Zeit nehmen und Ihr Angebot genau überprüfen.

In der Liste ist nun neben dem Spieler ein weißes Männchen mit einem Fragezeichen zu sehen. Verlieren Sie während der Verhandlung das Interesse an einer weiteren Zusammenarbeit mit dem Spieler, können Sie die Verhandlungen mit einem Klick auf GESPRÄCHE BEENDEN jederzeit abbrechen.

Um ein bestehendes Angebot zurückzuziehen, markieren Sie den Spieler in der Liste und gehen Sie nochmals auf ANGEBOT. Klicken Sie jetzt auf GESPRÄCHE BEENDEN, wird das Angebot zurückgezogen.

Haben Sie einem eigenen Spieler einmal ein Vertragsangebot unterbreitet und dieses bestätigt, können Sie Ihrem Spieler jederzeit auch ein neues VERTRAGSANGEBOT machen. Das neue VERTRAGSANGEBOT wird genauso wie das erste Angebot abgegeben. Doch Vorsicht! Brechen Sie beim neuen Angebot die Verhandlungen durch einen Klick auf GESPRÄCHE BEENDEN ab, wird der Spieler sauer.



Er wird daraufhin die nächsten Wochen beleidigt sein und sich keine weiteren Vertragsangebote anhören wollen. Wenn der Spieler beleidigt ist, weil Sie ihn durch das Beenden der Gespräche in der zweiten Verhandlungsrunden enttäuscht haben, ist er in der Liste bei VERTRÄGE rot markiert. Erst nach ein paar Wochen wird er sich wieder verhandlungsbereit zeigen.

HINWEIS

Das Vertragsangebot Menü wird Ihnen in anderen Zusammenhängen, z. B. wenn Sie Abwerben oder mit Spielern vom Transfermarkt verhandeln, wieder begegnen. Bieten Sie für einen fremden Spieler, steht Ihnen dann auch die Option SPIELER AUSLEIHEN (siehe VI.3.2 Verhandlungen) zur Verfügung.



Spieler auf Transferliste setzen / Spieler von der Transferliste streichen

Haben Sie die Faxen dicke und sehen keine Perspektive darin, dem Spieler ein neues Vertragsangebot vorzulegen, dann können Sie, nachdem Sie ihn in der Liste (VERTRÄGE) markiert haben, mit einem Klick auf **SPIELER AUF DIE TRANSFERLISTE SETZEN** anderen Vereinen zum Verkauf anbieten.

Sobald Sie den Spieler auf die Transferliste gesetzt haben, wird dies auch in der Liste durch das weiße Transfermännchen zwischen der Länderflagge und dem Stärke-Wert des jeweiligen Spielers signalisiert.



Haben Sie einen Spieler bereits auf die Transferliste gesetzt und wollen Sie ihn jetzt wieder vom Transfermarkt zurückziehen, markieren Sie den Spieler in der Liste. Auf dem Button ist nun **SPIELER VON DER TRANSFERLISTE STREICHEN** zu lesen. Mit einem Klick auf diesen Button wird der Spieler wieder vom Transfermarkt zurückgezogen.

HINWEIS

Steht der Spieler bereits in Verhandlungen (siehe VI.3.2 Verhandlungen), können Sie ihn nicht auf die Transferliste setzen oder ihn wieder vom Transfermarkt zurückziehen.

Spieler Details

Klicken Sie, nachdem Sie einen Spieler in der Liste markiert haben, auf **SPIELER DETAILS**, gelangen Sie in ein Menü, in dem Sie alles bis ins kleinste Detail über Ihren Spieler erfahren. Sie wissen also genau, mit wem Sie hier verhandeln.



Unter **SPIELERDATEN** erfahren Sie das wichtigste zur Person. Darunter werden Sie über seine **POSITION**, sein **ALTER**, seine **GRÖSSE** und sein **GEWICHT** informiert.

Rechts oben erhalten Sie unter **VERTRAGSDATEN** alles Relevante über die momentane vertragliche Situation (wie lange ist er schon in Ihrem Verein, wie viel verdient er pro Monat, wer besitzt die Transferrechte, gibt es eine festgeschriebene Ablöse?).

Unter **VERSICHERUNG** (siehe dazu VI.3.4 Versicherungen) sehen Sie, wie der Spieler gegen eventuelle Unglücksfälle versichert ist. Der **KAUFPREIS** besagt, wie viel der Verein einst für den Spieler bezahlen musste.

Der **MARKTWERT** zeigt Ihnen, wie viel der Spieler derzeit auf dem freien Markt wert ist.

Der untere Teil des **SPIELER DETAILS**-Menü besteht aus drei Submenüs **EIGENSCHAFTEN**, **BILANZ**, **PRÄMIEN**.

BUNDESLIGA MANAGER X

EIGENSCHAFTEN

- Alles über die sportlichen Leistungswerte des Spielers.
Die **TENDENZ** ganz unten verrät Ihnen, ob der Spieler sich in der letzten Woche gesteigert (+) hat oder in seiner Leistung abgefallen (-) ist. Sehen Sie hinter der Tendenz z. B. ein Doppelzeichen, z. B. (++) , dann ist die Tendenz umso ausgeprägter.



BILANZ

- Alles, was Sie über die sportliche Bilanz des Spielers im Verein wissen müssen: von der Anzahl der bestrittenen Spiele, der Einwechslungen bis zur Zweikampfbilanz und den kassierten Gelben und Roten Karten.



PRÄMIEN

- Alles zu den Prämien, die der Spieler vertraglich einstreicht.



3.1.2 Tag der Entscheidung: Verhandlungsrunde

Vor dem Tag der letzten Verhandlungsrunde erhalten Sie ein E-Mail, das Sie darüber in Kenntnis setzt, dass sich der umworbene Spieler entscheiden wird. Dabei spielt es keine Rolle, ob es sich um einen Abwerbersversuch, einen regulären Transfer oder ein neues Vertragsangebot für einen sich in schon in Ihrem Kader befindlichen Spieler handelt. Spätestens jetzt sollten Sie sich nochmals über eventuelle Angebote anderer Vereine im Menü **VERHANDLUNGEN** (siehe VI.3.2) informieren.

Die Verhandlungsrunde bei der Verpflichtung eines Spielers

Ist der Tag der Entscheidung gekommen gelangen Sie – meist nach einem Spieltag – in ein Menü, in dem Sie nun direkt mit dem umworbene Spieler innerhalb eines Zeitlimits verhandeln können, um den Transfer und Dach und Fach zu bringen. Mit **ABBRECHEN** ziehen Sie ihr Angebot sofort zurück.

Im unteren Bereich des Bildschirms sehen Sie einen laufenden Zeitbalken mit der Beschriftung **DAUER**. Innerhalb dieser Zeitvorgabe können Sie Ihr Angebot – falls es notwendig ist –



nochmals nachbessern und die Konkurrenz ausstechen.

Oberhalb sehen Sie alle Angebote der interessierten Vereine mit Gehaltsversprechungen und der Ablösesumme, die diese bereit sind, zu zahlen. Das Angebot, das ganz oben als erstes in der Liste geführt wird, wird im Entscheidungsfall den Zuschlag erhalten.

Rechts neben dem Angebot können Sie sehen, ob der Spieler mit dem jeweiligen Angebot einverstanden ist. Ist der Kopf grün, ist der Spieler mit dem Angebot zufrieden. Ist ihm das Angebot zu niedrig, ist der Kopf rot.

Verhandeln Sie mit einem Spieler der noch bei einem anderen Verein unter Vertrag steht, sehen Sie daneben eine Flagge angezeigt. Die Flagge muss ebenfalls grün leuchten, damit ein Transfer zustande kommen kann. Sie symbolisiert das Einverständnis des Vereinspräsidiums, bei dem der Spieler momentan unter Vertrag steht. Bei roter Flagge wird Ihr Angebot von der Vereinsführung abgelehnt, und das Transfergeschäft ist geplatzt.

Ihr Angebot können Sie jeweils um 5 % mit einem Klick auf den entsprechenden Button (Gehalt oder je nach Art des Transfers Ablösesumme oder Leihgebühr) erhöhen. Wird Ihr Angebot am Ende des Zeitlimits ganz oben in der Liste geführt, erhalten Sie den Zuschlag.

Die Verhandlungsrunde beim Verkauf eines eigenen Spielers

Eigene Spieler können Sie verkaufen oder verleihen. Auch hier werden Sie über den Tag der Entscheidung via E-Mail eine Woche im voraus in Kenntnis gesetzt.

Ist der Tag gekommen, geht es wie bei den Verhandlungen mit einem vereinsfremden Spieler (siehe oben) in die letzte Verhandlungsrunde, für die es ein striktes 30 Sekunden Zeitlimit gibt.

Hier können Sie nun die kauf- oder leihinteressierten Vereine reizen. Sie sehen oben rechts im Bildschirm die Buttons ABLÖSESUMME bzw. LEIHGEBÜHR.

Neben den Buttons können Sie mit einem Klick entweder 5% mehr oder 5% weniger der jeweiligen Summe verlangen. Auch hier sind die höchsten Angebote als erstes gelistet. Allerdings will der abwanderungswillige Spieler nicht unbedingt auch zu jenem Verein, der am meisten Ablöse bezahlt. Achten Sie also vor allem auf die Angebote, bei denen der Kopf grün gefärbt ist. Versuchen Sie so viel Geld wie möglich rauszuschlagen. Irgendwann sehen Sie an der roten Flagge, dass der interessierte Verein mit der Summe nicht mehr einverstanden ist. Halten Sie stets auch das Zeitlimit im Auge. Pokern Sie so lange wie möglich, achten Sie aber darauf, dass es am Ende auch ein gültiges Angebot (grüner Kopf, grüne Flagge) gibt. Sie verkaufen / verleihen den Spieler nach Ablauf



der Zeit automatisch an den meistbietenden Verein, der ganz oben in der Liste an erster Stelle geführt wird.

Wenn Sie mit einem bestimmten Angebot nicht einverstanden sind – vielleicht weil sie einen Spieler nicht verleihen sondern nur verkaufen wollen, oder weil Sie einen Spieler keinesfalls an einen ganz bestimmten Rivalen abgeben wollen – dann haben Sie innerhalb des Zeitlimits die Möglichkeit, ein Angebot abzulehnen. Klicken Sie dazu einfach auf ABLEHNEN neben dem entsprechenden Angebot und es wird aus der Liste unwiderrufbar gestrichen.

3.2 Verhandlungen

Hier erhalten Sie eine Übersicht darüber, mit welchen Spielern – ob mit eigenen oder fremden Spielern vom Transfermarkt – Sie in Verhandlung stehen. Außerdem sehen Sie hier, welcher Spieler aus Ihrem Kader zu anderen Vereinen Kontakt aufgenommen hat.

Markierter Spieler

Haben Sie einen Spieler in der Liste durch einen Linksklick markiert und die Liste weiter nach unten durchblättert, können Sie mit einem Klick auf MARKIERTER SPIELER wieder nach oben in die Liste zu dem markierten Spieler zurückblättern.



Neues Vertragsangebot abgeben

Sehen Sie hier im Menü VERHANDLUNGEN, dass z. B. ein Konkurrent ein Angebot für einen Ihrer Spieler abgegeben hat, können Sie durch einen Klick auf diesen Button Ihr vormaliges Vertragsangebot nachbessern. Sie können hier auch Ihr Angebot zurückziehen, falls Sie kein Interesse mehr an dem Spieler haben. Markieren Sie dazu den Spieler in der Liste und gehen Sie anschließend auf NEUES ANGEBOT ABGEBEN. Hier klicken Sie auf GESPRÄCHE BEENDEN. Ihr Angebot für den Spieler ist damit zurückgezogen.



Spieler kaufen

Die Abgabe des NEUEN VERTRAGSANGEBOTS zum Spielerkauf erfolgt auf die gleiche Weise wie Ihr erstes Vertragsangebot für eigene Spieler (siehe weiter oben VI.3.1.1 So verhandeln Sie mit Spielern). Achten Sie darauf, dass Sie mit dem Auswahlbutton in der untersten Zeile SPIELER KAUFEN ausgewählt haben, wenn Sie mit einem fremden Spieler verhandeln.

Spieler ausleihen

Verhandeln Sie hier mit einem Spieler, der bisher nicht für Ihren Verein spielte, dann haben Sie zusätzlich die Möglichkeit, den Spieler von seinem derzeitigen Arbeitgeber auszuleihen. Für einen geliehenen Spieler müssen Sie keine Ablösesumme sondern nur eine Leihgebühr zahlen. Allerdings wird der Spieler nach Ablauf der Leihfrist Ihrem Verein wieder den Rücken kehren, wenn Sie im Vertrag keine Kaufoption vereinbart haben.



Wie beim Vertragsangebot zum Kauf eines Spielers (siehe weiter oben VI.3.1.1 So verhandeln Sie mit Spielern) gibt es hier die drei Submenüs VERTRAGSDATEN, PRÄMIEN FESTLEGEN und ANGEBOTE DER KONKURRENZ. Die Abgabe des Leihangebotes erfolgt nahezu auf die gleiche Weise. Nur in folgenden Punkten unterscheidet sich das Leihen vom Kaufen:

Unter VERTRAGSDAUER AB SAISONENDE stellen Sie hier die Leihfrist ein.

Für das Ausleihen können Sie unter ANGEBOT FÜR KAUFOPTION einen Betrag mit dem Scrollball einstellen, wenn Sie den Spieler nach Ablauf der Leihfrist kaufen wollen. Achten Sie dabei auf den Marktwert und orientieren Sie sich dabei an den Forderungen für die Kaufoption, wenn Sie hier einen Betrag angeben.

Unter GEBOTENE LEIHGEBÜHR stellen Sie einen Betrag ein, der den bisherigen Arbeitgeber des Spielers darüber hinwegtröstet, keine Ablösesumme durch einen Verkauf kassieren zu können. Achten Sie darauf, welche Leihgebühr der Verein des Spielers fordert.

Haben Sie jetzt alle Vertragsdaten eingestellt, sollten Sie nun noch die PRÄMIEN FESTLEGEN (siehe weiter oben VI.3.1.1 So verhandeln Sie mit Spielern).

Haben Sie das Angebot zum SPIELER AUSLEIHEN fertig ausgehandelt, dann klicken Sie nun auf ANGEBOT BESTÄTIGEN. Spieler und Verein werden jetzt Ihr Leih-Angebot nochmals genau überprüfen und Ihnen zu einem späteren Zeitpunkt zu- oder absagen.

SPIELER DETAILS

Alles über den jeweils markierten Spieler. Das Menü entspricht dem Menü weiter oben (siehe weiter oben VI.3.1.1 So verhandeln Sie mit Spielern).

GESPRÄCHE BEENDEN

Mit einem Klick auf GESPRÄCHE BEENDEN brechen Sie die Verhandlungen mit dem Spieler ab.

3.3 Mannschaftsprämien

Für gute Leistungen sollte Ihre Mannschaft auch gutes Geld erhalten! Leistungsbezogene Mannschaftsprämien stellen immer einen Anreiz für Ihre Spieler dar, sich noch stärker für das Erreichen eines bestimmten Zieles reinzuhängen. Hier können Sie mit dem Scrollball unter der jeweiligen Bezeichnung die Höhe der verschiedenen Prämien festsetzen. Die Prämien gelten jeweils für eine Saison und können innerhalb dieser Spielzeit nur erhöht und nicht mehr gesenkt werden. Im unteren Bereich des Menüs bei PRÄMIEN IN DER AKTUELLEN SAISON sehen Sie die Spalten MANNSCHAFTSPRÄMIE und SAISON INSGESAMT. Unter MANNSCHAFTSPRÄMIEN lesen Sie, wie hoch Sie die einzelnen Prämien festgesetzt haben. Unter SAISON INSGESAMT erfahren Sie, wie viel Sie bis zum jetzigen Zeitpunkt für die jeweilige Prämie bezahlen mussten. Unterhalb der Aufstellung wird Ihnen angezeigt, wie viel Sie für die Mannschaftsprämien zusammen mit den Siegprämien für einzelne Spiele (PRÄMIEN GESAMT + SIEGPRÄMIEN) bisher ausgegeben haben. Unter GESAMT werden zusätzlich die Prämien miteingerechnet, die Sie den Spielern vertraglich zugesichert haben (INDIVIDUELLE SPIELERPRÄMIEN).



Qualifikation Internationaler Wettbewerb

Trauen Sie Ihrer Mannschaft einen Tabellenplatz am Saisonende zu, der sie zur Teilnahme an der Qualifikation an einem internationalen Wettbewerb berechtigt, sollten Sie diese Prämie für Ihre Mannschaft in Aussicht stellen.

Nationaler Pokalsieg

- Streben Sie den Sieg im Nationalen Pokalwettbewerb an, können Sie Ihre Mannschaft mit dieser Prämie zusätzlich anspornen.

Auflauf

- Jeder Spieler erhält diese Auflauf-Prämie, sobald er in einem Spiel eingesetzt wird. Einsatzfreudige Stammspieler, die konstant Leistung bringen, werden Ihnen diese Prämie danken.

Punkte

- Für jeden Punkt (z. B. 3 Punkte für einen Sieg = 3 mal diesen Betrag, 1 Punkt für Unentschieden = 1 mal diesen Betrag), den Ihre Mannschaft einfährt, erhält sie diesen Betrag.

Internationaler Pokalsieg

- Sehen Sie die Chance einen internationalen Titel (Europapokal oder Meisterliga) zu holen, sollten Sie Ihre Mannschaft unbedingt mit dieser Prämie heiß auf den Sieg des Wettbewerbs machen.

Klassenerhalt

- Steht Ihnen ein hartes Jahr bevor, in dem Sie sich tabellenmäßig eher nach unten orientieren müssen, sollten Sie den Einsatzwillen Ihrer Mannen durch Festsetzung einer Nicht-Abstiegsprämie beflügeln.



Meister / Aufstieg

- Am Ende der Saison ganz oben zu stehen, ist das Ziel fast jeder Mannschaft, egal ob es um den Meistertitel oder den Aufstieg in die nächst höhere Liga geht. Diese Prämie ist der Extra-Schub, wenn Sie um den Titel mitkämpfen!

Tore

- Damit Ihre Spieler heiß auf das Torschiessen werden, sollten Sie sie durch eine Torprämie anspornen. Für jedes erzielte Tor erhält der Schütze den Betrag, den Sie hier einstellen.

Siegprämie für das nächste Heimspiel / Auswärtsspiel gegen...

Über die Höhe dieser Siegprämie können Sie von Spieltag zu Spieltag entscheiden. Nach jedem Spieltag wird diese Prämie wieder auf "0" zurückgesetzt. Gegen einen schwachen Gegner sollten Sie die Prämie nicht allzu hoch ansetzen, denn der Sieg sollte für Ihre stärkermäßig überlegene Mannschaft eine Selbstverständlichkeit sein. Anders dann, wenn der Tabellenführer Ihr Gegner am nächsten Spieltag ist oder Ihnen ein wichtiges Entscheidungsspiel bevorsteht: eine hohe Siegprämie könnte dafür sorgen, dass Ihre Mannschaft über sich selbst hinauswächst!

3.4 Versicherung

Verletzungen stehen beim Fußball auf der Tagesordnung. Schließlich kämpft man hier mit vollem Körpereinsatz. Manche Spieler trifft auch ein Schicksalsschlag und sie müssen – nach Ihrer Verletzung – ihre sportliche Laufbahn als Sportinvalide beenden. Hier können Sie Spieler gegen Verletzungen und Invalidität versichern, so dass Ihnen der Ausfall (Verletzung) oder gar der Verlust eines Spielers (Invalidität) wenigstens finanziell vergütet wird.



Im oberen Teil des Menüs sehen Sie zunächst auf der linken Seite Ihren Spielerkader. Mit dem Scrollball können Sie in der Liste hoch- und runterblättern. Auf der rechten Seite können Sie unter KRANKHEIT ablesen, welchen TAGESBEITRAG Sie für den Spieler bezahlen, und was Sie im Falle einer Verletzung pro Tag von der Versicherung bezahlt bekommen (SUMME PRO TAG).

Unter INVALIDITÄT sehen Sie, was Sie pro Tag für die Invaliditäts-Versicherung eines Spielers bezahlen und was Sie im Falle einer Verletzung, die zur Invalidität führt, von der Versicherung ausgezahlt bekommen.

3.4.1 So versichern Sie Ihre Spieler

Im unteren Teil des VERSICHERUNG-Menüs sehen Sie eine Reihe von Auswahlbuttons EINZELNER SPIELER BEITRAG, ALLE KÜNDIGEN, SPIELER DETAILS, AUTOMATIK.

Einzelner Spieler / Gesamtes Team

Entscheiden Sie sich zunächst dafür, ob Sie individuelle Versicherungen für jeden einzelnen Spieler abschließen oder das gesamte Team pauschal mit den gleichen Beträgen versichern wollen. Sie haben auch die Möglichkeit, zunächst für das gesamte Team eine Versicherung abzuschließen (d.h. zunächst GESAMTES TEAM) und anschließend einzelne Spieler mit einer individuellen Versicherung (d.h. anschließend EINZELNER SPIELER) auszustatten.

HINWEIS

Wenn Sie zunächst einzelne Spieler versichern und anschließend auf **GESAMTES TEAM** gehen, um Mannschaftsversicherungen abzuschließen, werden alle Versicherungsabschlüsse die Sie vorher für einzelne Spieler ausgehandelt haben, wieder auf 0 zurückgesetzt.

Einzelner Spieler

- Wenn Sie Ihre Spieler einzeln mit individuellen Beiträgen und Summen versichern wollen, dann sollte auf dem Button "EINZELNER SPIELER" zu lesen sein. Es gibt schließlich immer wichtige Schlüsselspieler in den Mannschaften, deren Ausfall Sie als Trainer besonders schmerzt. Markieren Sie den Spieler in der Liste unter SPIELER. Der Name des zu Versichernden wird daraufhin orange umrandet und Sie können jetzt die individuelle Versicherung abschließen.

Gesamtes Team

- Wollen Sie Ihre gesamte Mannschaft pauschal versichern, klicken Sie auf den Auswahlbutton, so dass "GESAMTES TEAM" zu lesen ist. Jetzt können Sie das gesamte Team mit dem gleichen Betrag/Versicherungssumme versichern. Ein Markieren von Spielern ist nicht erforderlich.

Beitrag / Versicherungssumme

Die Versicherung – sowohl für den Krankheitsfall oder die Invalidität – können Sie auf zwei verschiedene Arten festlegen. Klicken Sie einfach auf den Button, um eine der beiden Möglichkeiten anzuwählen:



Beitrag

Ist auf dem Button "BEITRAG" zu lesen, können Sie mit den Scrollbällen etwas weiter oben unter **BEITRÄGE KRAANKHEIT / MONAT** oder **BEITRÄGE INVALIDITÄT / MONAT** festlegen, wie viel Geld Sie bereit sind, monatlich an die Versicherung zu zahlen. Die Versicherungssumme, die Sie im Falle der Krankheit oder der Invalidität von der Versicherung ausgezahlt bekommen, wird dann automatisch errechnet. Sie können diese jeweils im linken oberen Teil des Menüs unter **SUMME / TAG** (in der Spalte **KRAANKHEIT**) oder **VERSICHERUNGSSUMME** (in der Spalte **INVALIDITÄT**) ablesen.



Versicherungssumme

Ist auf dem Button "VERSICHERUNGSSUMME" zu lesen, können Sie mit den Scrollbällen etwas weiter oben unter **BEITRÄGE KRAANKHEIT / MONAT** oder **BEITRÄGE INVALIDITÄT / MONAT** festlegen, welche Versicherungssumme im Fall von Krankheit oder von Invalidität ausgezahlt werden soll. Der monatliche Beitrag, den Sie an die Versicherung zahlen müssen, wird dann automatisch errechnet. Sie können diesen jeweils im linken oberen Teil des Menüs unter **TAGESBEITRAG** (in der Spalte **KRAANKHEIT**) oder **TAGESBEITRAG** (in der Spalte **INVALIDITÄT**) ablesen.

Alle kündigen

Mit einem Klick auf **ALLE KÜNDIGEN** werden alle abgeschlossenen Versicherungen noch am selben Tag gekündigt.



Spieler Details

Markieren Sie einen Spieler in der Liste der SPIELER mit einem Linksklick und drücken anschließend auf SPIELER DETAILS, können Sie alles über Ihren Schützling - vom Alter bis zu seiner sportlichen Bilanz - erfahren. Das Menü entspricht dem Menü von weiter oben (siehe weiter oben VI.3.1.1 So verhandeln Sie mit Spielern).

Automatik

Klicken Sie auf AUTOMATIK, werden die Versicherungen mit allen Beträgen und den Versicherungssummen automatisch abgeschlossen.

4. Transfer

Im modernen Fußballgeschäft gewinnt der Transfer von Spielern immer mehr an Bedeutung. Stars will jeder Verein in seinen Reihen haben. Auch die Fans freuen sich darüber, wenn sie einen "ganz großen Spieler" im heimischen Stadion bewundern dürfen.

Im TRANSFER-Menü können Sie nun alles regeln, was Spielerzugänge und -abgänge betrifft.

4.1 Eigenes Team

Hier geht es zunächst um Ihr eigenes Team. Benötigen Sie z. B. Geld, um wieder etwas flüssiger bei Kasse zu sein oder ist da ein Spieler in Ihren Reihen, der überhaupt nicht in Ihr Konzept passt, können Sie hier den Spieler auf die Transferliste setzen. Vielleicht zeigt ja schon bald ein anderer Verein Interesse und kauft Ihnen den Spieler, der in Ihren Planungen keine Rolle mehr spielt, ab.



Sie sehen zunächst auf der linken Seite eine Liste mit allen Spielern, die bei Ihrem Verein unter Vertrag stehen. Neben den Namen und dem Alter, seiner Position, den sportlichen Grundwerten und seinem Marktwert sehen Sie etwas weiter rechts auch sein Herkunftsland, im Stern seine Rückennummer und darunter seine Gesamtstärke.

Um einen Spieler zu markieren, klicken Sie links auf das Spielerbild. Das Spielerbild wird daraufhin gelb umrandet. Zusätzlich gibt es links unten in der Zeile, in der auch sein Marktwert angegeben wird, kleine Info-Symbole, die Sie z. B. darüber informieren, ob der Spieler in Ihrer Startformation aufgestellt ist (Siehe VIII. Abkürzungen und Symbole.)

Markierter Spieler

Haben Sie einen Spieler durch einen Klick auf das Spielerbild markiert und dann mit dem Scrollball nach weiter unten geblättert, können Sie jederzeit mit einem Klick auf MARKIERTER SPIELER zu dem anfangs markierten Spieler zurückblättern.

Der markierte Spieler ist dann ganz oben als erster Spieler in der Liste zu sehen.

Spieler auf die Transferliste setzen / Spieler von der Transferliste streichen

Haben Sie einen Spieler in der Liste markiert, wird dieser mit einem Klick auf SPIELER AUF DIE TRANSFERLISTE SETZEN automatisch auf dem Transfermarkt (siehe weiter unten VI.4.2 Transfermarkt) anderen Vereinen zum Kauf angeboten.

Wurde ein eigener Spieler von Ihnen auf die Transferliste gesetzt, steht auf diesem Button – sobald Sie

BUNDESLIGA MANAGER X

den eigenen Spieler markiert haben - SPIELER VON DER TRANSFERLISTE STREICHEN. Klicken Sie auf den Button, wenn Sie den Spieler wieder vom Transfermarkt zurückziehen wollen.

HINWEIS

Steht der Spieler bereits in Verhandlungen (siehe VI.3.2 Verhandlungen) können Sie ihn nicht auf die Transferliste setzen oder ihn wieder vom Transfermarkt zurückziehen.

Alle Spieler / Eingesetzte Spieler

Im rechten Teil des Menüs können Sie unter ALLE SPIELER / EINGESETZTE SPIELER die sportlichen Stärke-Werte Ihres Teams sehen.

Alle Spieler

Lesen Sie auf dem Button ALLE SPIELER, werden die Werte aus Ihrer gesamten Mannschaft berechnet. Hinter den ersten vier Werten (TOR, ABWEHR, MITTELFELD, ANGRIFF) können Sie eine Zahl in eckigen Klammer sehen. Diese Zahl sagt aus, wie viele Spieler der jeweiligen Kategorie Sie in Ihrem Kader haben. Steht z. B. hinter ANGRIFF in den eckigen Klammern die Zahl "[4]", dann errechnet sich der Stärkewert aus allen vier Angreifern, die Sie unter Vertrag haben.

An der Zahl in den eckigen Klammern hinter STÄRKE können Sie ablesen, wie viele Spieler Sie insgesamt im Verein haben und wie stark Ihr gesamter Kader ist. Die weiteren Werte (Kondition, Technik, Form, Defensive, Offensive, Marktwert, Monatsgehälter, Durchschnittsalter) beziehen sich auf die gesamte Mannschaft.



Eingesetzte Spieler

Klicken Sie auf den Auswahlbutton, so dass im Feld nun EINGESETZTE SPIELER zu lesen ist. Die Stärke-Werte berechnen sich nun nur noch aus den 11 Spielern, die Sie in der Anfangsformation aufgestellt haben (siehe VI.8.1 Aufstellung). An den Zahlen in der eckigen Klammer sehen Sie jetzt auch bei Tor, Abwehr, Mittelfeld, Angriff, wie viele Spieler Sie für die taktischen Formationen in der Anfangsformation aufgestellt haben (siehe VI.8.1 Aufstellung).

4.2 Transfermarkt

In diesem Menü sehen Sie die aktuelle Transferliste. Hier bekommen Sie eine Aufstellung aller Spieler (inklusive der Spieler, die Sie selbst auf die Transferliste gesetzt haben), die auf dem internationalen Transfermarkt zu kaufen sind.

Die Liste können Sie mit dem Scrollball in der Mitte durchblättern. Eigene Spieler, die Sie auf die Transferliste gesetzt haben (siehe weiter oben VI.4.1 Eigenes Team), werden gelb dargestellt. Über die einzelnen Spieler erhalten Sie noch die Informationen, bei welchem Verein der Spieler aktuell unter Vertrag steht, welche taktische Position er besetzt (z. B. linker Verteidiger), seinen spielerischen Stärkewerte (K = Kondition, T = Technik, F = Form, D = Defensive, O = Offensive) und die vom Verein geforderte Ablösesumme.





4.2.1 So verhandeln Sie mit einem Spieler auf dem Transfermarkt

Um mit einem Spieler, der auf der Transferliste steht, die Verhandlungen aufzunehmen, klicken Sie zunächst auf sein Spielerbild in der Liste. Der Spieler ist daraufhin gelb markiert.

Markierter Spieler

Haben Sie einen Spieler durch eine Klick auf das Spielerbild markiert und mit dem Scrollball nach weiter unten geblättert, können Sie jederzeit mit einem Klick auf MARKIERTER SPIELER die Liste zu dem anfangs markierten Spieler zurückblättern.

Der markierte Spieler ist dann ganz oben, als erster Spieler in der Liste zu sehen.

Spieler von der Transferliste streichen

Haben Sie einen eigenen Spieler markiert, den Sie vorher auf die Transferliste gesetzt hatten, dann können Sie diesen Spieler mit einem Klick auf SPIELER VON DER TRANSFERLISTE STREICHEN wieder vom Transfermarkt zurückziehen.

HINWEIS

Steht der Spieler bereits in Verhandlungen (siehe VI.3.2 Verhandlungen), können Sie ihn nicht auf die Transferliste setzen oder ihn wieder vom Transfermarkt zurückziehen.

Vertragsangebot

Wenn Sie ein Spieler auf der Transferliste interessiert, klicken Sie zunächst auf das Spielerbild in der Transferliste. Der Spieler ist daraufhin markiert.

Mit einem Klick auf den Button können Sie nun ein VERTRAGSANGEBOT abgeben. Dieses Angebot geben Sie genauso ab wie das für eigene Spieler (siehe VI.3.1.1 So verhandeln Sie mit Spielern). Außerdem haben Sie hier die Möglichkeit, den gewünschten Spieler auch auszuleihen. Wie Sie das Leihangebot abgeben, können Sie nochmals nachlesen unter VI.3.2 Verhandlungen).

Spieler Details

Markieren Sie einen Spieler in der Liste der Spieler mit einem Linksklick und drücken anschließend auf SPIELER DETAILS, können Sie alles über den Spieler - vom Alter bis zu seiner sportlichen Bilanz - erfahren. Das Menü entspricht dem Menü von weiter oben (siehe weiter oben VI.3.1.1 So verhandeln Sie mit Spielern).

Filter aus / Filter ein

Damit Sie die Suche nach einer Verstärkung für Ihre Mannschaft präziser gestalten können, können Sie durch einen Filter (siehe VI.4.4 Suchen und Filter) genau festlegen, welche Eigenschaften (z. B. Alter, Stärke, Position, Gehaltsforderung etc.) der Spieler haben muss. Die Transferliste ist dann übersichtlich geordnet, und es werden Ihnen nur die Spieler auf dem Transfermarkt gezeigt, die Ihren Suchkriterien entsprechen.

Ist auf dem Button FILTER AUS zu lesen, sehen Sie alle Spieler gelistet, die momentan auf dem Markt angeboten werden.

Klicken Sie nochmals auf den Button, aktivieren Sie Ihren Filter (FILTER EIN) und finden in der Transferliste nur jene Spieler, die Ihren vorher definierten Filterkriterien entsprechen.

4.3 Abwerben

Natürlich, meist ist das Transfergeschäft eher vom Zufall regiert. Nur wenn Sie großes Glück haben, finden Sie einen Spieler auf dem Transfermarkt, der 100-prozentig Ihrem Anforderungsprofil entspricht. Verfügen Sie über die finanziellen Mittel und wollen Sie Ihre Mannschaft ganz gezielt verstärken, sollten Sie versuchen, einen Spieler von einem anderen Verein abzuwerben. Vielleicht gelingt es Ihnen ja, einen Spieler zu einem Wechsel zu bewegen. Ein hoch dotierter Vertrag, bei dem der umworbene Spieler auch finanzielle Vorzüge sieht, ist ein gutes Argument bei den Verhandlungsgesprächen!



Links sehen Sie eine Liste von Spielern. Unter dem Spielernamen können Sie seine grundlegenden Eigenschaften erfahren. Mit dem Scrollball durchblättern Sie die Liste. Welche Spieler Ihnen angezeigt werden, können Sie auf der rechten Seite des ABWERBEN-Menüs festlegen.

4.3.1 So werben Sie einen Spieler ab

Haben Sie einen ganz bestimmten Spieler im Sinn, der für Sie die ideale Verstärkung für Ihr Team ist, dann müssen Sie zunächst in der rechten Seite des ABWERBEN-Menüs den Verein einstellen, in dem der Spieler zurzeit unter Vertrag steht.



Klicken Sie zunächst auf den Nationen-Auswahlbutton bis das richtige Land, z. B. "England", angezeigt wird. Wählen Sie durch den Auswahlbutton darunter die richtige Liga, z. B. "1. Liga", aus. Darüber sehen Sie nun alle Vereine der ausgewählten Liga gelistet. Klicken Sie nun den Verein an, in dem der gewünschte Spieler unter Vertrag steht. Oberhalb der Liste können Sie jeweils den Verein mit seiner Gesamtstärke und seinem Vereinswappen sehen, den Sie unten markiert haben. Rechts im Menü sind nun alle Spieler dieses Vereins mit vielen Infos gelistet. Um einen Spieler zu markieren, klicken Sie einfach auf das Spielerbild.

Markierter Spieler

Haben Sie einen Spieler durch einen Klick auf das Spielerbild markiert und dann mit dem Scrollball nach weiter unten geblättert, können Sie jederzeit mit einem Klick auf MARKIERTER SPIELER zu dem anfangs markierten Spieler zurückblättern. Der markierte Spieler ist dann ganz oben, als erster Spieler in der Liste zu sehen.

Vertragsangebot

Markieren Sie den gewünschten Spieler mit einem Klick auf sein Spielerbild und klicken Sie anschließend weiter unten auf VERTRAGSANGEBOT. Jetzt legen Sie Ihr Angebot genau fest (siehe weiter oben VI.3.1.1 So verhandeln Sie mit



Spielern; zum SPIELER AUSLEIHEN siehe VI.3.2 Verhandlungen). Achten Sie bei Ihrem Abwerbversuch darauf, dass Ihr angebotener Vertrag höher dotiert ist als der Vertrag, den der jeweilige Spieler bei seinem alten Verein abgeschlossen hat. Für weniger Geld wird ein Fußballprofi nur in äußerst seltenen Fällen bereit sein, seinen Verein zu wechseln!

Spieler Details

Markieren Sie einen Spieler in der Liste der Spieler mit einem Linksklick und drücken anschließend auf SPIELER DETAILS, können Sie alles über den Spieler - vom Alter bis zu seiner sportlichen Bilanz - erfahren. Das Menü entspricht dem Menü von weiter oben (siehe weiter oben VI.3.1.1 So verhandeln Sie mit Spielern).

FILTER AUS / Filter Ein

Damit Sie Ihre Suche nach einer Verstärkung für Ihre Mannschaft präziser gestalten können, können Sie durch einen Filter (siehe VI.4.4 Suchen und Filter) genau festlegen, welche Eigenschaften (z. B. Alter, Stärke, Position, Gehaltsforderung etc.) der Spieler haben muss. Es werden Ihnen – haben Sie den Filter aktiviert – nur jene Spieler aus den Vereinen angezeigt, die Ihren Filterkriterien entsprechen. Ist auf dem Button FILTER AUS zu lesen, sehen Sie alle Spieler gelistet, die momentan auf dem Markt angeboten werden.

Klicken Sie auf den Button, aktivieren Sie Ihren Filter (FILTER EIN) und finden in der Liste im ABWERBEN-Menü nur jene Spieler, die Ihren vorher definierten Filterkriterien entsprechen.

4.4 Suchen und Filter

Hier können Sie auf Ihrer Suche nach personellen Verstärkungen einen FILTER definieren. Durch diesen Filter werden Ihnen auf dem Transfermarkt (siehe weiter oben VI.4.2 Transfermarkt) oder auch beim Abwerben (siehe weiter oben VI.4.3 Abwerben) nur jene Spieler in der jeweiligen Liste angezeigt, die Ihren Suchkriterien entsprechen.

Außerdem haben Sie hier die Möglichkeit, direkt nach Spielern über eine Automatikfunktion zu suchen. Haben Sie z. B. keinen speziellen Spielernamen im Kopf, den Sie abwerben könnten, sondern wissen nur, dass Sie z. B. einen rechten Mittelfeldspieler mit einer Stärke zwischen 80 und 85 brauchen, dann können Sie hier nach rechten Mittelfeldspielern suchen. Alle Spieler, die es derzeit weltweit mit dieser Stärke gibt, werden Ihnen daraufhin angezeigt. Wenn Sie es möchten, nehmen Sie im Anschluss an die Suche direkt die Verhandlungen auf.



Auf der linken Seite des Menüs werden Ihnen alle Spieler in einer Liste gezeigt, die den Kriterien Ihrer Suche entsprechen. Mit dem Scrollball in der Mitte können Sie die Liste durchblättern. Auf der rechten Seite des Menü können Sie Ihre Suche oder Ihren Filter genau einstellen.

4.4.1 So stellen Sie Ihren Filter ein

Der Filter, den Sie hier einstellen, kann im Menü VI.4.2 TRANSFERMARKT und im Menü VI.4.3 ABWERBEN jeweils an- und ausgeschaltet werden. Alle Kriterien, die Sie hier festlegen, bestimmen dann, welche Spieler Ihnen auf der Transferliste oder in der Liste im ABWERBEN-Menü angezeigt werden.

Modus: Suchen / Modus: Filter

Klicken Sie auf den Auswahlbutton unten im Menü, so dass auf dem Button "MODUS: FILTER" zu lesen ist.

HINWEIS

Der Filter, den Sie hier einstellen, hat keine Auswirkung auf die Liste der Spieler, die Sie hier auf der linken Seite des Menüs SUCHEN UND FILTER sehen können. Die Liste ist ausschließlich für die Suche (siehe weiter unten VI.4.4.2 So suchen Sie nach Spielern) relevant.

FILTER EINSTELLEN

Jetzt sollten Sie im oberen rechten Teil Ihren Filter einstellen.

Unter ABLÖSESUMME BIS legen Sie mit dem Scrollball fest, welche maximale Ablösesumme Sie bereit sind, für einen Spieler zu zahlen.

Unter GEHALTSFORDERUNGEN können Sie einstellen, wie viel Gehalt Sie bereit sind, einem Spieler monatlich zu zahlen.

Unter ALTER VON sehen Sie einen in zwei Hälften geteilten Scrollball. Mit der linken Hälfte können Sie das Mindestalter, mit der rechten Hälfte das maximale Alter einstellen, das der gesuchte Spieler haben darf (z. B. 22-28 Jahre).

Unter STÄRKE VON können Sie mit den zwei Scrollball-Hälften die minimale und die maximale Stärke des Spielers einstellen.

Unter POSITION geben Sie auf der Suche nach einem neuen Spieler die erwünschte Position an. In der oberen Reihe der Markierfelder können Sie zwischen Tor, Verteidigung (= VT), Mittelfeld (MF) und Sturm (= ST) wählen. Darunter legen Sie fest, ob der Spieler seine Stärken eher rechts, in der Mitte oder links haben soll. Wählen Sie keines der drei Felder an, werden Ihnen, z. B. wenn Sie oben Verteidigung ausgewählt haben, alle Verteidiger angezeigt – ohne die Einschränkung auf links, Mitte oder rechts.

Unter SONSTIGES können Sie mit einem Klick in das Markierfeld zunächst auswählen, ob Ihnen nur jene Spieler angezeigt werden sollen, deren Vertrag ausläuft. Spieler mit auslaufenden Verträgen kosten schließlich keine Ablösesumme!

Darunter können Sie mit dem Markierfeld festlegen, ob der Spieler ein EU-Spieler und damit von der Ausländerregelung nicht betroffen sein soll (siehe dazu VII. Der Bundesliga Manager X Editor)

Filter an / aus

In diesem Auswahlbutton können Sie einstellen, ob der Filter generell aktiviert oder zunächst immer ausgeschaltet sein soll. Aktivieren Sie hier den Filter (FILTER AN), so wird der Filter in den Menüs VI.4.2 TRANSFERMARKT und VI.4.3 ABWERBEN immer zunächst eingeschaltet sein, bevor Sie den Filter dort auch abschalten können.



4.4.2 So suchen Sie nach Spielern

Um einen Spieler zu suchen, klicken Sie zunächst unten im Menü auf den Auswahlbutton MODUS:SUCHEN bzw. MODUS: FILTER, so dass auf dem Button MODUS: SUCHEN zu lesen ist.

Jetzt sollten Sie unter NACH SPIELERN SUCHEN Ihre Suchkriterien genau definieren. Die einstellbaren Kriterien (Ablösesumme bis, Gehaltsforderungen bis, Alter etc.) entsprechen genau den FILTEREINSTELLUNGEN (siehe weiter oben VI.4.4.1 So stellen Sie Ihren Filter ein). Die Auswahl erfolgt auf die gleiche Weise.



Suche starten

Haben Sie alle Einstellungen für Ihre Suche vorgenommen, klicken Sie auf **SUCHE STARTEN**.

Die Liste der Spieler auf der linken Seite des Menüs wird daraufhin aktualisiert. Es werden Ihnen jene Spieler angezeigt, die Ihren auf der rechten Seite formulierten Suchkriterien entsprechen.

Jetzt haben Sie auch die Möglichkeit, Genaueres über den angezeigten Spieler zu erfahren oder sogar mit ihm in Verhandlung zu treten. Markieren Sie dazu den Spieler zunächst

mit einem Klick auf sein Spielbild.

Markierter Spieler

Haben Sie einen Spieler durch einen Klick auf das Spielerbild markiert und dann mit dem Scrollball nach weiter unten geblättert, können Sie jederzeit mit einem Klick auf **MARKIERTER SPIELER** zu dem anfangs markierten Spieler zurückblättern.

Der markierte Spieler ist dann ganz oben, als erster Spieler in der Liste zu sehen.

Vertragsangebot

Wenn Sie wollen, können Sie jetzt dem gesuchten Spieler ein Vertragsangebot unterbreiten. Markieren Sie zunächst den jeweiligen Spieler in der Liste durch einen Klick auf sein Spielerbild und gehen Sie anschließend auf **Vertragsangebot**. Die Abgabe des Vertragsangebotes erfolgt auf die gleiche Weise wie unter VI.3.1.1 So verhandeln Sie mit Spielern. Außerdem haben Sie hier die Möglichkeit – da Sie mit einem Spieler eines anderen Vereins die Verhandlungen aufgenommen haben – den Spieler auszuleihen. (Siehe dazu VI.3.2 Verhandlungen)

Spieler Details

Markieren Sie einen Spieler in der Liste der **SPIELER** mit einem Linksklick und drücken anschließend auf **SPIELER DETAILS**, können Sie alles über den Spieler - vom Alter bis zu seiner sportlichen Bilanz - erfahren. Das Menü entspricht dem Menü von weiter oben (siehe weiter oben VI.3.1.1 So verhandeln Sie mit Spielern).

5. Vermarktung

Ohne die Vermarktung ist ein moderner Verein bei den hohen Spielergehältern schon lange nicht mehr zu finanzieren. Im Menü **VERMARKTUNG** können Sie durch geschickte Investitionen und kluge Vertragsabschlüsse für Zusatzeinnahmen sorgen, die nicht allein vom sportlichen Geschehen abhängig sind.

5.1 Werbung und Sponsoren

Werbung und Sponsoren gehören wohl zu den wichtigsten Quellen, aus denen Sie – neben den Zuschauereinnahmen oder Spielertransfers – Geld in Ihre Kassen fließen lassen können.

Natürlich, der sportliche Erfolg ist die wichtigste Grundvoraussetzung dafür, dass auch hier lukrative Verträge möglich sind. Je ruhmreicher Ihre Mannschaft ist, desto mehr Sponsoren und Werbepartner werden sich hier für Sie interessieren, und desto mehr Geld werden diese auch bereit sein, für eine Werbemaßnahme zu bezahlen.



In diesem Menü können Sie Ihre Werbeflächen vermieten und sich die finanzielle Unterstützung von Sponsoren sichern.

Unter WERBEFLÄCHEN sehen Sie, mit welchem Werbe- oder Sponsorenpartner Sie bisher für die jeweilige Kooperationsart (Hauptsponsor, Fernsehrechte, Vermarktung, Anzeigetafel, Banden) einen Vertrag abgeschlossen haben und ob Sie noch Werbeflächen frei haben (z. B. bei Banden).



Unter WERBEEINNAHMEN erhalten Sie eine Übersicht über alle Einnahmen, die Sie aus der jeweiligen Kooperation mit Werbe- und Sponsorenpartnern bisher erzielten.

Im unteren Teil des Menüs sehen Sie verschiedene Auswahlbuttons:

Kooperationsart

Mit dem ersten Button von links können Sie die Art des Sponsoren- bzw. Werbevertrags auswählen (Hauptsponsor, Fernsehrechte, Vermarktung, Anzeigetafel, Banden).

Erstverträge / Nachfolgeverträge

Mit dem zweiten Auswahlbutton von links können Sie einstellen, ob Sie einen Erstvertrag oder einen Nachfolgevertrag abschließen wollen. Der Nachfolgevertrag ist erst dann für Sie relevant, wenn Sie bereits alle Werbeflächen vermietet haben. Schließen Sie einen Nachfolgevertrag ab, dann wird dieser Vertrag mit den zugesicherten monatlichen Zahlungen automatisch gültig, sobald die entsprechende Werbefläche frei wird.

Angebot akzeptieren

Wollen Sie das Angebot eines Sponsoren oder Werbepartners annehmen, dann klicken Sie auf ANGEBOT AKZEPTIEREN.

Automatische Werbung / Manuelle Werbung

Wollen Sie, dass die Automatik die Verträge in Sachen Werbung und Sponsoren übernimmt, dann sollte auf diesem Button AUTOMATISCHE WERBUNG zu lesen sein.

Klicken Sie nochmals auf den Button, werden Sie ab sofort selber über die Kooperation mit Werbe- und Sponsorenpartnern entscheiden. Der Button zeigt dann MANUELLE WERBUNG.



5.1.1 So schließen Sie einen Werbe- bzw. Sponsorvertrag ab

Stellen Sie zunächst mit dem Auswahlbutton unten **MANUELLE WERBUNG** ein.

Wählen Sie dann mit dem Auswahlbutton links unten die Art der Kooperation aus:

HAUPTSPONSOR

Das Logo des Hauptsponsors wird auf Ihrem Trikot zu sehen sein.

FERNSEHRECHTE

Exklusive Rechte zur Übertragung Ihrer Spiele erhält nach Abschluss des Vertrages nur dieser Fernsehsender.

VERMARKTUNG

Eine Agentur wird – nach Abschluss des Vertrags – Ihren Verein in eigenen Interessen vermarkten.

ANZEIGETAFEL

Die Werbung auf der Anzeigetafel ist ein besonders günstiger Platz zur Platzierung einer Anzeige. Hier ist dem Werbepartner die Aufmerksamkeit des ganzen Stadions gewiss, schließlich schaut jeder Fan im Stadion mindestens einmal auf die Tafel!

BANDEN

Bandenwerbung hat schon seit jeher seinen festen Platz im Vereinssponsoring. Durch die Vielzahl der einzelnen Banden können Sie hier auch vielen potenziellen Investoren eine Werbefläche anbieten.

Sie erhalten auf der rechten Seite des Menüs eine Übersicht über potenzielle Angebote.

Unter dem Angebot steht die Vertragsdauer und der Betrag in Euro, der Ihnen nach Akzeptieren des Angebots monatlich überwiesen wird.

Klicken Sie auf **AKZEPTIEREN**, sobald Sie den richtigen Partner gefunden haben. Der Vertrag ist ab sofort perfekt, und Sie erhalten ab Monatsende die Zahlung von Ihrem neuen Sponsoren.



HINWEIS

Erhalten Sie jetzt die Meldung, dass diese Werbefläche bereits besetzt ist, sollten Sie es – wenn Sie einen sehr lukrativen Vertrag in Aussicht haben – mit einem Nachfolgevertrag versuchen. Ist auch dieser schon ausgemacht, müssen Sie warten, bis der laufende Vertrag ausläuft.

5.2 Merchandising

Mit Merchandising können Sie eine weitere, sehr wichtige Umsatzquelle erschließen. Hier bestellen Sie Ihre Fanartikel, deren Verkauf nicht nur die Kassen klingeln lässt, sondern auch die Identifikation der Fans mit Ihrem Verein fördert.



Auf der rechten Seite des Menü sehen Sie alle 20 möglichen ARTIKEL gelistet.

Sie können der Tabelle entnehmen, wie viel Stück des jeweiligen Artikels Sie noch vorrätig haben (BESTAND), wie viele Sie bereits verkauft haben (VERKAUF) und wie es um die Preisspanne zwischen Einkaufspreis (EK-PREIS) und Verkaufspreis (VK-PREIS) steht.

Automatische Preise / Manuelle Preise

Wählen Sie mit dem Auswahlbutton AUTOMATISCHE PREISE, werden die Preise für alle Fanartikel von einer Automatik festgelegt.

Klicken Sie nochmals auf den Button, müssen Sie sich ab sofort um alle Verkaufspreise selbst kümmern. Auf dem Button ist dann MANUELLE PREISE zu lesen.

Durch Klicken auf die Pfeiltasten in der oberen Tabelle in der Spalte VK-PREIS (Verkaufspreis) legen Sie die Preise manuell fest.

Automatischer Einkauf / Manueller Einkauf

Hier können Sie festlegen, ob sich die Automatik um den Einkauf und die Nachbestellung der Fanartikel kümmern soll (AUTOMATISCHER EINKAUF), oder ob Sie das Geschäft selber in die Hand nehmen wollen (MANUELLER EINKAUF). Wie Sie die bestimmten Artikel nachbestellen, erfahren Sie im Folgenden.

5.2.1 So kaufen Sie Merchandising-Artikel

Klicken Sie zunächst auf den Auswahlbutton, so dass der MANUELLE EINKAUF aktiviert wird.

Um einen Artikel auszuwählen, klicken Sie die Bezeichnung in der Spalte ARTIKEL an. Links oben im Menü können Sie eine grafische Darstellung des - in der Tabelle markierten - Artikels sehen.

Unter BESTELLMENGE können Sie nun die Stückzahl in das Eingabefeld mit der Tastatur eintippen. Je mehr Sie bestellen, desto billiger sind die Produkte natürlich im Einkauf. Bestätigen Sie die Zahl anschließend mit Enter. Sie sehen darauf unter STÜCKKOSTEN den Preis, den ein einzelner Artikel kostet. Darunter sehen Sie die GESAMTKOSTEN Ihrer Bestellung. Beachten Sie, dass die Stückkosten immer geringer werden, je mehr Sie von diesem Artikel bestellen!

Haben Sie eine vernünftige Stückzahl festgesetzt, klicken Sie weiter unten auf den Button EINKAUF. In der Tabelle können Sie jetzt sehen, dass sich der Bestand des jeweiligen Artikels um die bestellte Stückzahl erhöht hat.



5.3 Investitionen

Denken Sie langfristig! Nur so können Sie mit Ihrem Verein dauerhaft an der Tabellenspitze mithalten. Im Menü INVESTITIONEN bestimmen Sie, wie viel Geld Sie in die Fußball-Nachwuchsförderung investieren wollen. Außerdem können Sie hier auch sportliche und geschäftliche Bereiche finanziell fördern, die sich langfristig für Sie lohnen werden!



Um den Betrag festzulegen, den Sie investieren wollen, bewegen Sie den Scrollball unter dem jeweiligen Investitionsbereich nach links oder rechts.

Wie es um den jeweiligen Bereich bestellt ist, können Sie am roten Balken im Bild ablesen. Je größer der rote Balken ist, desto bessere Resultate werden im entsprechenden Bereich erzielt.

Unten im Menü erfahren Sie den Gesamtbetrag aller monatlichen Investitionen.

Die Nachwuchsarbeit ist ein kontinuierlicher und langfristiger Prozess. Die Grundlagen einer feinen technischen und spielerischen Ausbildung werden bereits bei den Schülermannschaften gelegt. Sie sollten also darauf achten, dass Sie zunächst Ihre Schülermannschaft auf Vordermann bringen, im Anschluss auch die Jugendabteilung auf Topniveau ausbilden, bevor Sie großes Geld in Ihre Junioren investieren. Ohne eine erfolgreiche Basisarbeit mit den Schülern und Jugendlichen wird bei der Förderung der Junioren wenig rauskommen.

Schüler

Die Schüler können Sie mit bis zu 20.000 Euro fördern. Natürlich ist es noch ein langer Weg bis in die A-Mannschaft, aber es heißt ja auch "Früh übt sich, wer ein Meister werden will".

Jugend

In der Jugend wird Ihren Nachwuchskickern das technische Grundhandwerk beigebracht. Sie können diese Ausbildung mit bis zu 40.000 Euro fördern.

Junioren

Der maximale Betrag für die Juniorenförderung beträgt 60.000 Euro. Vielleicht schafft ja der ein oder andere Junior durch eine gute Unterstützung innerhalb des Vereins auch den Sprung in die erste Mannschaft.

Talentsuche

Investieren Sie in die Talentsuche! Bis zu 80.000 Euro spornen Talentspäher dazu an, junge hoffnungsvolle Nachwuchsspieler mit den besten Anlagen für Ihren Verein zu gewinnen.

Auch zwischen den Bereichen Pressearbeit, Fanbetreuung und Stadionsicherheit besteht ein Zusammenhang. Sorgen Sie zunächst dafür, dass die Presse gut über Sie berichtet. Ohne ein vorbildhaftes Image können Sie noch so viel für die Fanbetreuung investieren: Fans werden stets zu Ausschreitungen neigen. Mit einem positiven Bild in der Öffentlichkeit und einer gut organisierten Fanbetreuung können Sie schließlich die Stadionsicherheit optimieren, ohne dass Sie fürchten müssen, dass Ihre Fans immer wieder im eigenen Stadion randalieren.

Pressearbeit

Um ein gutes Bild in der Öffentlichkeit abzugeben, sollten Sie unbedingt Ihre Public Relations-Abteilung finanziell fördern. Je mehr Sie investieren (bis zu 50.000 Euro), desto besser wird man öffentlich über Ihren Verein denken und berichten.

Fanbetreuung

Indem Sie in die Fanbetreuung investieren (max. 50.0000 Euro), stellen Sie sicher, dass sich Ihre Fans stets gut aufgehoben wissen und dass sie sich auch nach enttäuschenden Spielen ruhig und gesittet verhalten.

Stadionsicherheit

Wo viele Menschen sind, da müssen gewisse Vorkehrungen getroffen werden. Sorgen Sie dafür (max. 50.000 Euro), dass sich alle Fans stets sicher in Ihrem Stadion fühlen.

Sponsorensuche

Bis zu 50.000 Euro können Sie in die Sponsorensuche investieren. Hier werden sich Männer mit guten Beziehungen auf den Weg machen, um äußerst vorteilhafte Kontakte zwischen Ihnen und außergewöhnlichen Sponsoren herzustellen.

6. Logistik

Im Menü LOGISTIK dreht sich alles um Termine und Planung. Hier finden Sie Ihre Nachrichtenübersicht. Außerdem können Sie hier die Besuche von Trainingslagern planen und buchen.

6.1 Nachrichten

Hier finden Sie die wichtigste Übersicht über alles, was rund um und in Ihrem Verein passiert.

In dieses Menü gelangen Sie auch, wenn Sie auf das Warnsymbol für Nachrichten klicken. Sobald Sie eine neue Nachricht erhalten, leuchtet das Warnsymbol rot auf.

Alle Nachrichten sind nach bestimmten Bereichen sortiert: Verträge, Vermarktung, Transfers, Finanzen, Mannschaft, Logistik, Stadion, Allgemein.



Auf der linken Seite können Sie durch einen Klick auf das jeweilige Markierfeld einstellen, welche Meldung Ihnen angezeigt werden soll. So können Sie stets die Übersicht bewahren, wenn Sie einen ganzen Wust an neuen Meldungen erhalten haben. Schauen Sie sich also zunächst die Bereiche an, die Ihnen am wichtigsten sind, und gehen Sie dann nach und nach die weiteren Meldungen aus den verschiedenen Abteilungen durch. Gibt es aus einem Bereich eine neue Meldung, sehen Sie das links am geöffneten Briefumschlag.



Auf der rechten Seite sind Ihre Nachrichten gelistet. Mit dem Scrollball rechts können Sie Ihre Nachrichtenliste nach unten und oben durchblättern. Eine Überschrift zeigt jeweils an, aus welcher Abteilung die Meldung stammt.

Neben dem Datum rechts oben über der Nachricht sehen Sie ein Markierfeld. Mit einem Klick auf dieses Feld können Sie die Nachricht markieren, um sie anschließend zu löschen (siehe weiter unten in diesem Kapitel NACHRICHTEN LÖSCHEN) oder als "gelesen" abzuheften (siehe weiter unten in diesem Kapitel NACHRICHTEN GELESEN).

Im unteren Teil des Menüs sehen Sie eine Leiste mit verschiedenen Auswahl- oder Bestätigungsbuttons.

Alle Nachrichten

Mit diesem Auswahlbutton können Sie auswählen, ob Sie ALLE NACHRICHTEN angezeigt bekommen wollen oder nur die, die SEIT 7 TAGEN, SEIT 30 TAGEN oder SEIT 100 Tagen erhalten haben.

Alle markieren

Mit einem Klick auf diesen Button können Sie alle Nachrichten auf einmal markieren.

Keine markieren

Mit einem Klick auf diesen Button heben Sie alle Markierungen in der Liste der Nachrichten wieder auf.

Gelesen

Haben Sie eine Nachricht erhalten und wollen diese als "gelesen" kennzeichnen, markieren Sie die Nachricht zunächst durch einen Klick auf das Markierfeld. Gehen Sie im Anschluss auf den Button GELESEN, wird die Meldung in weißer Schrift dargestellt.

Löschen

Um eine Nachricht zu löschen, markieren Sie sie zunächst in der Liste mit einem Klick auf das Markierfeld. Gehen Sie nun auf LÖSCHEN, und die Meldung wird sofort gelöscht. Wenn Sie auf ALLE MARKIEREN gehen (siehe weiter oben), können Sie hier auch alle Nachrichten des gewählten Bereichs auf einmal löschen. Sie sollten die gelesenen Nachrichten regelmäßig löschen, um stets den Überblick zu bewahren.

6.2 Trainingslager

Hier können Sie Ihre Mannschaft wieder fit für kommende Aufgaben machen. Ein Trainingslager erholt ungemein, führt eine moralisch angeschlagene Mannschaft wieder näher zusammen oder bietet ausreichend Gelegenheit, spezielle taktische, technische oder konditionelle Defizite zu kompensieren.



Im linken Teil des Menüs erhalten Sie Informationen über verschiedene Trainingslager in allen Teilen dieser Welt. Auf der rechten Seite können Sie im Kalender den genauen Termin für das Trainingslager festsetzen.

6.2.1 So buchen Sie ein Trainingslager

Suchen Sie sich zunächst das Trainingslager Ihrer Wahl aus, indem Sie unter AUSWAHL auf den Auswahlbutton mit den Ortsbezeichnungen klicken.

BUNDESLIGA MANAGER X

Unter DATEN sehen Sie, zu welchem Land der Ort des Trainingslager gehört (STANDORT) und – wenn Sie es im Anschluss buchen oder es schon gebucht haben – wie lange Sie sich dort aufhalten (DAUER) und was Sie das Trainingslager für diesen Zeitraum kostet (KOSTEN).

Unter TRAINING erfahren Sie, welche Trainingsschwerpunkte das oben ausgewählte Trainingslager hat: KONDITION, TECHNIK, ERHOLUNG und GESAMT.

Je mehr Sterne (max. 5) hinter dem Trainingswert zu sehen sind, desto besser ist das Trainingslager für die entsprechende Übungseinheit. Es gibt eine ganze Menge verschiedener Trainingslager, die allesamt andere Trainingsschwerpunkte haben. Manche eignen sich besser zur Regeneration und Erholung (z. B. 5 Sterne bei Erholung), andere dagegen werben damit, besonders harte Trainingsschmieden zur Steigerung der Kondition und Fitness Ihrer Mannschaft zu sein (z. B. 5 Sterne bei Kondition). Andere Trainingslager sind gute Allround-Trainingscamps, die alle Trainingsbereiche gleich gut abdecken. Klicken Sie einfach oben bei AUSWAHL alle Trainingslager durch, um herauszufinden, welches Trainingslager das richtige für Ihre Mannschaft ist.

Jetzt sollten Sie auf der rechten Seite des Menüs den ZEITPUNKT bzw. die DAUER des Trainingslagers festlegen. Der Kalender ist eingeteilt in Monate. Mit den beiden Pfeilen unterhalb des Kalender-Menüs können Sie die Monate vor- und zurückblättern.

In den Monatsübersichten sind bestimmte Tage farbig markiert. Die Farben zeigen Ihnen wichtige Termine an, was auch manchmal bedeutet, dass Sie hier kein Trainingslager buchen können:

Gelb markierter Tag:	Heute
Blau markierte Tage:	Ligaspiel
Rot markierte Tage:	Pokalwettbewerb (nationaler und international)
Grau markierte Tage:	Die Buchung ist nicht möglich, weil diese Tage bereits vorbei sind
Rosa markierte Tage:	Bereits gebuchtes Trainingslager

Nur die weiß gekennzeichneten Tage kommen für ein Trainingslager in Frage. Beachten Sie auch, dass das Trainingslager nur am Stück, d.h. ohne Unterbrechung durch ein Pflichtspiel, gebucht werden kann. Um den Termin jetzt festzulegen, klicken Sie nun einfach nacheinander auf die gewünschten Tage, z. B. MO, DI, MI, DO, FR. Die Tage des Trainingslagers werden daraufhin durch ein rotes Kästchen hervorgehoben.



Unter DATEN auf der linken Seite können Sie jetzt ablesen, für welche DAUER Sie das Trainingslager gerade im Kalender markiert haben und was es für diesen Zeitraum kostet (KOSTEN).

Wollen Sie einen anderen Zeitpunkt auswählen oder die Dauer verlängern oder verkürzen, klicken Sie einfach nochmals auf die markierten Felder im Kalender. Jetzt können Sie den Termin neu bestimmen.



Trainingslager buchen

Haben Sie den richtigen Zeitpunkt und die richtige Dauer des Trainingslager gefunden und scheint Ihnen der Preis auch angemessen, dann sollten Sie jetzt den Button links unten im Menü **TRAININGS-LAGER BUCHEN** anklicken. Die Buchung ist damit bestätigt, und es öffnet sich nochmals ein Fenster, in dem Sie auf die Kosten hingewiesen werden und die Buchung nochmals bestätigen müssen. Ist das Trainingslager nun ausgemacht, dann werden die Tage des gebuchten Trainingslagers im Kalender rosa dargestellt.

7. Finanzen

Im Menü Finanzen erhalten Sie unter **BILANZ** eine detaillierte Übersicht über alle Einnahmen und Ausgaben Ihres Vereins. Bei der **BANK** können Sie kurzfristig durch Aufnahme eines Kredites Ihre Kassen füllen, sollten Sie sich in einem finanziellen Engpass befinden oder Geld benötigen, um z. B. einen großen Transfer oder ein neues Stadion zu finanzieren.



7.1 Bilanz

Hier sehen Sie die Bilanz Ihres Vereins. Alles, was Sie links im Menü unter **EINNAHMEN** (Habenseite) finden, sind Beträge, die auf Ihr Konto fließen. Alles, was Sie auf der **AUSGABEN-SEITE** finden, der **Soll-Seite**, geht von Ihrem Konto ab.

In der unteren Button-Leiste haben Sie verschiedene Zeitabschnitte zur Auswahl, für die Sie Ihre Bilanz betrachten können.

LETZTE SAISON

Klicken Sie auf diesen Button, können Sie die Bilanz des Vereins vom vorherigen Jahr sehen.

VORAUSSCHAU

Klicken Sie hierauf, können Sie eine Prognose sehen, wie Ihre Bilanz sich in Zukunft entwickelt. Eine Vorausschau ist erst nach einigen Spieltagen sinnvoll und wird zum Ende der Saison hin immer genauer.

AKTUELLE SAISON

Ein Klick auf **AKTUELLE SAISON**, und Sie erhalten die Bilanz des aktuellen Geschäftsjahres.

LETZTER MONAT

Wählen Sie **LETZTER MONAT**, können Sie die Bilanz für einen kürzeren Zeitraum, hier den letzten Monat, betrachten.

AKTUELLER MONAT

Klicken Sie auf **AKTUELLER MONAT**, wird Ihnen die Bilanz des aktuellen Monats präsentiert.

Diese Posten umfasst die Bilanz auf der Seite der EINNAHMEN:

Stadion und Peripherie

DAUERKARTEN:

Alles, was Sie durch den Verkauf der Dauerkarten eingenommen haben. (Siehe dazu VI.2.3 Preise und Statistik)

ZUSCHAUEREINNAHMEN:

Hier finden Sie den Erlös, den Sie durch den Verkauf von Eintrittskarten erzielen konnten (Dauerkarten sind nicht enthalten). (Siehe dazu VI.2.3 Preise und Statistik)

FERNSEHGELDER:

Diesen Betrag erhalten Sie aus einem Fernsehgelder-Fonds Ihres Fußballverbandes. Es handelt sich dabei um allgemeine Gelder, die zusätzlich zu den Geldern aus den exklusiven Übertragungsrechten (siehe unten in der Bilanz RECHTE) ausbezahlt werden.

VEREINSGELÄNDE:

Unter diesem Posten finden Sie alle Einnahmen zusammengefasst, die Sie durch die Einrichtungen auf Ihrem Vereinsgelände (Imbissbuden, Fanshops, Restaurants etc.) erzielen konnten. (Siehe VI.2.1 Vereinsgelände)

Mannschaft

ABLÖSESUMMEN:

Erfahren Sie hier, wie viel Sie bisher durch den Verkauf von Spielern eingenommen haben. (Siehe VI.4 Transfer)

LEIHGEBÜHREN:

Die Summe haben Sie durch den Verleih von eigenen Spielern an andere Vereine verdient. (Siehe dazu VI.4 Transfer)

VERSICHERUNGSLEISTUNGEN:

Der Betrag steht für alle Zahlungen, die von der Versicherung (im Falle der Verletzung oder der Invalidität von versicherten Spielern) an Sie geleistet wurden. (Siehe VI.3.4 Versicherung)

PRÄMIEN / STARTGELDER:

Das sind alle Einnahmen, die Sie für die Teilnahme an bestimmten Wettbewerben (Nationaler Pokal, internationale Wettbewerbe) und durch Pokalgewinne erhalten haben.

Vermarktung

SPONSOREN:

Hier finden Sie zum einen die Erträge aus dem Abschluss eines Vertrages mit einem Hauptsponsor (siehe VI.5.1. Werbung und Sponsoren). Zum anderen werden hier auch die Zahlungen miteinander berechnet, die Sie – wenn Sie Glück hatten - beim Kauf eines Spielers oder dem Ausbau des Stadions oder des Vereinsgeländes von einem Sponsoren erhalten haben.

STADIONWERBUNG:

Dieser Bilanzposten informiert Sie über die Einnahmen, die Sie durch das Vermieten von Banden und der Anzeigentafel innerhalb des Stadions erzielt haben. (Siehe VI.5.1 Werbung und Sponsoren)

RECHTE:

Alle Einnahmen aus der Übertragung von Rechten an das Fernsehen oder eine Vermarktungsfirma. (Siehe VI.5.1 Werbung und Sponsoren)

FANARTIKELVERKAUF:

Hier finden Sie den Umsatz durch den Verkauf von Fanartikeln. (Siehe VI.5.2 Merchandising)

Kredite

KREDITAUFNAHME:

Sie sehen hier, wie hoch die Summe aller Kredite ist, die Sie aufgenommen haben.

ZINSERTRÄGE:

Für ein Guthaben auf dem Konto erhalten Sie von der Bank Zinsen. Diese Summe konnten Sie bisher einstreichen. (Siehe IV.1.2 Die Spieltaganzeige)



Sonstiges

Alle sonstigen Einnahmen finden Sie hier.

Einnahmen gesamt

Sehen Sie hier die Summe aller Einnahmen Ihres Vereins.

Diese Posten umfasst Ihre Bilanz auf der Seite der Ausgaben:

Stadion und Peripherie

STADIONAUSBAU:

Hier ist erfasst, was Sie für den Ausbau des Stadionkomforts (siehe VI.2.2.1) oder für den Bau eines komplett neuen Stadions (siehe VI.2.2.2) investiert haben.

AUSBAU VEREINSGELÄNDE:

Dieser Bilanzposten zeigt Ihnen, wie viel Geld Sie für den Ausbau des Vereinsgeländes (Imbissbuden, Fanshops, Restaurants etc.) ausgegeben haben. (Siehe VI.2.1.1 So bauen Sie Ihr Vereinsgelände aus).

INSTANDHALTUNG GEBÄUDE:

Sie finden hier die Betriebskosten für die Instandhaltung der Gebäude auf Ihrem Vereinsgelände. (Siehe VI.2.1 Vereinsgelände)

PERSONALKOSTEN:

Sie sehen hier die Betriebskosten, die Sie für das Personal der Betriebe auf Ihrem Vereinsgelände aufwenden müssen. (Siehe VI.2.1 Vereinsgelände)

Mannschaft

SPIELERGEHÄLTER:

Erfahren Sie hier, wie viel Geld Sie auf die Konten Ihrer Spieler überweisen. (Siehe VI.3 Verträge)

ABLÖSESUMMEN:

Alles, was Sie für den Kauf neuer Spieler bezahlt haben, wird Ihnen hier angezeigt. (Siehe VI.4 Transfer)

LEIHGEBÜHREN:

Wenn Sie sich Spieler von anderen Vereinen ausgeliehen haben, haben Sie eine Leihgebühr bezahlen müssen. Die Summe aller Leihgebühren wird hier angeführt. (Siehe VI.4 Transfer bzw. VI.3.2 Verhandlungen)

VERSICHERUNGSBEITRÄGE:

Wenn Sie Ihre Spieler versichert haben, können Sie hier lesen, was Sie die Beiträge in der Summe kosten. (Siehe VI.3.4 Versicherung)

PRÄMIEN:

Dieser Bilanzposten errechnet sich sowohl aus individuellen Spielerprämien (siehe VI.3.1.1 So verhandeln Sie mit Spielern) als auch aus den Mannschaftsprämien, die Sie ausgeschüttet haben (VI.3.3 Mannschaftsprämien).

TRAININGSLAGER:

Was Sie für den Besuch diverser Trainingslager ausgegeben haben, wird Ihnen hier gezeigt. (Siehe VI.6.2 Trainingslager)

REISEKOSTEN:

Diese Kosten entstehen durch die Anreise zu Auswärtsspielen. Auf diesen Posten haben Sie keinen Einfluss.

Vermarkung

FANARTIKELEINKAUF:

Diese Summe haben Sie beim Einkauf von Merchandising-Artikeln investiert. (Siehe VI.5.2 Merchandising)

BUNDESLIGA MANAGER X

INVESTITIONEN:

Sie erfahren hier, was Sie alles für die Nachwuchsarbeit, Public Relations, Fanbetreuung, Stadionsicherheit, Talent- und Sponsorensuche investieren. (Siehe VI.5.3 Investitionen)

Kredite

ZINSEN UND TILGUNG:

Hier wird zusammengefasst, was Sie für Zinsen für aufgenommene Kredite und die Rückzahlung des Kredits am Ende der Laufzeit aufwenden mussten.

Sonstiges

Was an sonstigen Ausgaben anfällt, wird hier aufgeführt.

Ausgaben gesamt

Die Summe aller Ausgaben Ihres Vereins.

Die **BILANZSUMME** richtet sich immer nach der höheren Gesamtsumme – entweder auf der Einnahmenseite oder der Ausgabenseite. Entspricht Ihre Bilanzsumme den gesamten Einnahmen, wird der Differenzbetrag zwischen Einnahmen und Ausgaben grün als **EINNAHMEÜBERSCHUSS** auf der Ausgaben-Seite ausgewiesen. Falls Ihre Bilanz einen **AUSGABENÜBERSCHUSS** (die Bilanzsumme ist dann identisch mit der Summe aller Ausgaben) auf der Einnahmen-Seite aufweist, sollten Sie schnellstens Maßnahmen einleiten, um das Defizit auszugleichen. Gehen Sie dazu die einzelnen Punkte in der Bilanz genau durch, und suchen Sie die Bilanzposten heraus, bei denen Sie eventuell Geld einsparen bzw. noch mehr Geld verdienen können.

7.2 Bank

Der Gang zur Bank ist stets mühsam, vor allem wenn man in finanziellen Sorgen steckt. Hier werden Sie durch harte Fakten aufgeklärt, wie es um Ihren Kontostand bestellt ist. Benötigen Sie kurzfristig Geld, dann können Sie hier auch Kredite von einer Reihe verschiedener Kreditinstitute zu mehr oder minder fairen Konditionen aufnehmen.



Auf der linken Seite im oberen Teil des Menüs sehen Sie unter **BESTEHENDE KREDITE**, ob Sie bereits irgendwelche Kredite laufen haben.

Auf der rechten Seite des **BANK**-Menüs erkennen Sie zunächst die Logos 5 verschiedener Kreditinstitute: Bank Krone, Glücksbank, Sparbank, Tresor Bank und Haibank. Klicken Sie eines der Gläubigerinstitute an, werden Ihnen unter **ANGEBOTE DER ...** 5 verschiedene Kreditangebote unterbreitet, die sich in der Laufzeit – aufsteigend von 12-60 Monaten - unterscheiden. Je länger Sie die Laufzeit eines Kredites auswählen, desto niedriger sind die Zinsen, die quartalsweise abgebucht werden.



Zusätzlich zur Laufzeit wird Ihnen der jeweilige Zinssatz in Prozent pro Quartal angegeben. Ein Quartal umfasst jeweils 3 Monate. Generell sollten Sie immer auch beachten, dass Sie mehr Zinsen berappen müssen, je länger Sie die Laufzeit für Ihren Kredit auswählen - auch wenn der Zinssatz bei einem Kredit mit längerer Laufzeit zunächst niedriger veranschlagt ist. Sie müssen stets daran denken, dass Sie diese fälligen Zinsen dann auch öfter – z. B. im Fall von 60 Monaten - 20 Quartale lang bezahlen müssen, als bei einem Kredit mit kürzerer Laufzeit.



In der FINANZÜBERSICHT können Sie alle wichtigen Daten einsehen, die Ihre Bank für Sie verwaltet: Ihren Kontostand, wie viel Zinsen Sie im Moment bekommen, falls Ihr Konto einen positiven Betrag aufweist (HABENZINSEN / MONAT), die Summe aller Kredite, die Sie aufgenommen haben (KREDITE GESAMT) und was Sie für diese Kredite an monatlichen Rückzahlungszinsen pro Monat bezahlen müssen (ZINSEN / MONAT). Rechts daneben erfahren Sie, was Sie an fixen Einnahmen pro Monat haben, wie hoch Ihre laufenden Kosten pro Monat (FESTE AUSGABEN / MONAT) sind, welchen Zuschauerschnitt Sie im Durchschnitt benötigen (ZUSCHAUERSCHNITT BENÖTIGT) und welchen Zuschauerschnitt Sie aktuell erzielen (ZUSCHAUERSCHNITT AKTUELL).

7.2.1 So nehmen Sie einen Kredit auf

Entscheiden Sie sich zunächst für ein Kreditinstitut, bei dem Sie einen Kredit mit der gewünschten Laufzeit zu den besten Konditionen angeboten bekommen haben.

Klicken Sie dazu auf das Symbol des Kreditinstitutes und markieren anschließend den Vertrag mit der gewünschten Laufzeit in der Liste der Angebote mit einem Linksklick.



Jetzt erscheint in der Mitte des BANK-Menüs unter KREDITBETRAG eine Scrollball-Leiste, mit der Sie die Höhe des Kredites einstellen können. Ganz unten im Menü sehen Sie nun einen Button KREDIT AUFNEHMEN. Um den Betrag einzustellen, können Sie entweder den Ball nach links oder rechts bewegen oder auf die Pfeiltasten rechts oder links klicken.

Kredit aufnehmen

Haben Sie die Höhe des Kredits eingestellt, können Sie nun das Geschäft bestätigen, indem Sie unten auf KREDIT AUFNEHMEN klicken.



Es öffnet sich ein Fenster, das Sie nochmals über die Höhe der fälligen Zinsen am Ende des Quartals informiert. Hier müssen Sie die Kreditaufnahme entweder mit NEIN abbrechen oder mit JA bestätigen. Haben Sie auf JA geklickt, wird das Geld automatisch Ihrem Konto gutgeschrieben. Die anfallenden Zinsen werden ebenfalls automatisch am Ende eines Quartals von Ihrem Konto abgebucht. Nach Ablauf der Frist wird die Bank die volle Summe des aufgenommenen Kredits einfordern.

8. Mannschaft

In diesem Menü werden Sie ausschließlich in Ihrer Funktion als Trainer aktiv. Es geht darum, Ihre Mannschaft für das nächste Spiel aufzustellen und sie auf die richtige Taktik einzuschwören. Entwickeln Sie hier auch einen fein abgestimmten Trainingsplan, beobachten Sie, wie sich Ihre Schützlinge leistungsmäßig entwickeln und legen Sie hier die Spezialisten für alle Standardsituation – von der Ecke bis zum Elfmeter – fest.

In einer Datenbank, die inzwischen zur wichtigsten Informationsquelle von jedem modernen Trainer gehört, können Sie bis ins kleinste Detail nachvollziehen, was Ihre Spieler in den einzelnen Wettbewerben bereits geleistet haben.

8.1 Aufstellung

Die Aufstellung einer Mannschaft ist mit die wichtigste Aufgabe eines Trainers. Nur wer die Stärken seiner Spieler genau kennt und stets ein Auge darauf wirft, welcher Spieler auch leistungsmäßig voll im Saft steht, kann das Optimum aus seiner Mannschaft herausholen.



Auf der rechten Seite des Menüs können Sie Ihre Aufstellung in der taktischen Formation auf dem Rasen sehen.

Auf der linken Seite sehen Sie eine Liste der Spielernamen und die taktischen Positionen (PO), unterteilt in drei Sektionen: TEAM, AUSWECHSELBANK und RESERVE.

TEAM

Die elf Spieler, die Sie unter TEAM eingesetzt haben, werden so am nächsten Spieltag in der Startformation stehen.

AUSWECHSELBANK

Unter AUSWECHSELBANK befinden sich all jene Spieler, die beim nächsten Spiel zunächst auf der harten Bank Platz nehmen müssen, aber im Laufe des Spiels noch eingewechselt werden können. Es können nur 6 Spieler auf der Auswechselbank Platz nehmen.

RESERVE

Die RESERVE bilden die Spieler, die entweder verletzt sind, oder die Sie auf die Tribüne geschickt haben, weil sie nicht mit ihren Leistungen überzeugen konnten. Die Spieler in der Reserve können nicht während eines Spiels eingewechselt werden.

HINWEIS

Achten Sie darauf, dass Sie die Liste mit allen Reservespielern – falls Ihr Kader mehr als 20 Spieler umfasst – mit den Pfeiltasten nach oben und unten blättern können.

Positionen (PO)

Die einzelnen Positionen werden im Aufstellungsmenü folgendermaßen abgekürzt:

- TW** · Torwart
- VT** · Verteidiger
- MF** · Mittelfeld
- ST** · Stürmer

STATUS

Diese Leistungswerte Ihrer Spieler sollten Sie bei der Aufstellung berücksichtigen:

- R** · Stärke des Spielers auf rechts. Hat ein Spieler einen höheren Wert für die rechte Seite, sollten Sie möglichst darauf achten, dass Sie ihn auch auf seiner stärkeren Seite einsetzen.
- L** · Stärke des Spielers auf links: Ist ein Spieler stärker mit dem linken Fuß, sollten Sie ihn auch auf der linken Seite einsetzen.



- K · Kondition: Je höher der Konditionswert, desto weniger individuelle Fehler werden Ihren Spielern auch am Ende eines kraftraubenden Spiels unterlaufen.
- T · Technik: Hat der Spieler unter Technik einen hohen Wert, können Sie sicher sein, dass er mit dem Ball umzugehen weiß.
- F · Form: Je besser die Leistungen des Spieler auf dem Platz sind, desto besser ist sein Formwert.
- M · Moral: Mit einem hohen Moralwert wird der Spieler auch nach einem Gegentor den Kopf nicht hängen lassen, sondern weiter beherzt zu Werke gehen.
- E · Erschöpfung: Ist der Spieler zu erschöpft (hoher Wert bei E), sollten Sie ihm lieber mal eine Pause gönnen. Ansonsten könnte es sein, dass Sie ihn überstrapazieren und er sich auch noch eine Verletzung zuzieht.
- S · Stärke des Spielers insgesamt: Sie sehen hier die Gesamtstärke des Spielers, die sich aus allen sportlichen Werten errechnet.

? · Unterhalb des Fragezeichens können folgende Symbole stehen:



Der Spieler ist verletzt und kann daher nicht spielen.



Der Spieler ist wegen 5 Gelber Karten (in der Liga) oder 2 Gelber Karten (Pokalwettbewerbe) für das nächste Spiel gesperrt.



Der Spieler hat im letzten Spiel die Gelb-rote Karte gesehen und muss ein Spiel pausieren.



Der Spieler ist wegen einer Roten Karte gesperrt.



Sehen Sie dieses Zeichen hinter einem Spieler, wissen Sie, dass der Spieler unter die Ausländerregelung des Europäischen Fußballbundes fällt. Spielen Sie in einem europäischen Szenario, dürfen Sie maximal 3 Nicht-EU-Spieler aufstellen (siehe dazu VII. Der Bundesliga Manager X Editor).

8.1.1 So stellen Sie Ihre Mannschaft auf

Natürlich sollten Sie sich als Erstes überlegen, welche Spieler Sie in dem Team aufstellen, das die Anfangsformation für den nächsten Spieltag bildet. Sie sollten dabei immer die Entwicklung der einzelnen Spieler im Auge behalten (siehe weiter unten VI.8.4 Entwicklung)! Beim Besetzen der einzelnen Positionen wird Ihnen auffallen, dass die sportlichen Fähigkeiten der Spieler auf der einen Position besser zu tragen kommen als auf der anderen. Stellen Sie z. B. einen Linken Verteidiger auf die rechte Seite, wird er nicht seine volle Stärke entwickeln können.

Automatische Aufstellung

Zeigt der Auswahlbutton rechts unten - unter dem Spielfeld mit der taktischen Formation - AUTOMATISCHE AUFSTELLUNG, wird sich Ihr Automatik-Assistent um die Aufstellung kümmern. Die Automatik wird vor allem jenen Spielern den Vorzug geben, die die besten sportlichen Werte (R, L, K, T, F, M, E, S) aufweisen und am besten in das taktische Konzept (PO = Position) passen. Außerdem werden verletzte Spieler durch fitte Spieler automatisch von ihr ersetzt.

Sobald Sie manuell etwas an der Aufstellung verändern, öffnet sich ein Fenster, und Sie werden gefragt, ob Sie die AUTOMATISCHE AUFSTELLUNG deaktivieren möchten. Bestätigen Sie die Nachfrage mit JA, schaltet sich das Aufstellungs-Menü auf MANUELLE AUFSTELLUNG um.

Manuelle Aufstellung

Klicken Sie auf den Auswahlbutton AUTOMATISCHE AUFSTELLUNG, so dass Sie nun MANUELLE AUFSTELLUNG auf dem Button lesen können.

Um einen Spieler, z. B. von der Auswechselbank oder der Reserve, in das Team aufzustellen, haben Sie mehrere Möglichkeiten:

Aufstellung innerhalb der Liste TEAM, AUSWECHSELBANK, RESERVE

Klicken Sie den Spieler, den Sie in die Startelf stellen wollen, in der Liste z. B. bei AUSWECHSELBANK an. Er ist daraufhin mit einem orangefarbenen Rahmen markiert.

Jetzt klicken Sie den Spieler in der Liste weiter oben unter TEAM an, für den der neue, markierte Spieler in die Anfangsformation kommen soll.

HINWEIS

Haben Sie vorher die AUTOMATISCHE AUFSTELLUNG aktiviert, öffnet sich nun ein Fenster, in dem Sie mit JA bestätigen können, dass Sie jetzt die Automatik deaktivieren wollen, um die Ein- und Auswechslungen selbst vorzunehmen.

Der neue Spieler rückt jetzt in die Startelf, während der andere Spieler auf der Auswechselbank Platz nimmt.

Umgekehrt können Sie auch zunächst den Spieler unter TEAM markieren, den Sie nicht mehr in der Anfangsaufstellung haben wollen, und anschließend einen anderen Spieler unter AUSWECHSELBANK oder RESERVE anklicken, gegen den der Spieler ausgetauscht werden soll.

Aufstellung über die taktische Formation

Über die taktische Aufstellung, die Sie rechts im Menü finden, können Sie ebenfalls die einzelnen Positionen neu besetzen.

Auf dem Spielfeld sehen Sie die Startelf, die Sie auch unter TEAM in der linken Liste finden.

Klicken Sie nun den Spieler auf dem Spielfeld an, den Sie aus dem Team haben wollen. Suchen Sie jetzt den Spieler in der Liste aus, mit dem Sie diese Position neu besetzen wollen, und klicken Sie ihn an. Die Spieler werden nun ausgetauscht. Umgekehrt ist es auch möglich, zunächst den Spieler in der Liste und anschließend den Spieler auf dem taktischen Spielfeld anzuklicken.

HINWEIS

Haben Sie vorher die AUTOMATISCHE AUFSTELLUNG aktiviert, öffnet sich nun ein Fenster, in dem Sie mit JA bestätigen können, dass Sie jetzt die Automatik-Aufstellung deaktivieren wollen, um die Ein- und Auswechslungen selbst vorzunehmen.

Sie können natürlich auch Spieler innerhalb der Startformation TEAM die Positionen wechseln lassen. Wollen Sie z. B. einen Spieler A, der im Moment als linker Verteidiger aufgestellt ist, mit einem Spieler B, der als rechter Verteidiger aufgestellt ist, die Positionen wechseln lassen, klicken Sie zunächst Spieler A auf dem Spielfeld an und anschließend Spieler B. Die beiden Spieler wechseln nun Ihre Positionen. Diese Positionswechsel innerhalb der Startelf können Sie auch im Taktik-Menü (siehe weiter unten VI.8.2 Taktik) vornehmen.



8.2 Taktik

Hier können Sie sich als wahrer Fußballexperte beweisen. Ohne das richtige taktische Konzept wird auch die stärkste Mannschaft sehr schwer ins Spiel finden. Sie sollten, je nach Stärke des Gegners, entscheiden, ob Sie Ihre Mannschaft eher defensiv ausgerichtet ins Spiel schicken oder ob Sie voll auf Offensive setzen. Hier bestimmen Sie auch, ob Ihre Mannschaft eher den Kombinationsfußball pflegen oder aggressiv den Zweikampf suchen soll. Wollen Sie es über die Außenbahnen probieren oder soll es doch eher durch die Mitte gehen? Hier entwickeln Sie das taktische Konzept für das nächste Spiel.



Formation

Rechts wird Ihnen wieder ein großes Spielfeld mit Ihrer taktischen Formation präsentiert.

Auf der linken Seite des Menüs sehen Sie 6 kleine Felder mit verschiedenen Taktik-Vorschlägen und einem Feld, durch das Sie selber die einzelnen Positionen festlegen können (siehe weiter unten VI.8.2.1 So legen Sie Ihre taktische Formation fest). Darunter stehen Ihnen vier taktische Anweisungen zur Verfügung, die Sie Ihren Spielern als Verhaltensregeln mit auf den Platz geben:

Taktische Anweisungen

Mit dem Scrollball geben Sie Folgendes vor:

DEFENSIVE / OFFENSIVE

Ob Sie eher defensiv (Abwehrriegel) oder offensiv (Totale Offensive) das Spiel angehen wollen, legen Sie hier fest.

HÄRTE

Ob Ihre Mannschaft hart einsteigen soll (BRUTAL), um dem Gegner den Schneid abzukaufen, oder ob Ihre Spieler eher das körperlose Spiel (RASENSCHACH) pflegen sollen, entscheiden Sie hier. Passen Sie gut auf, denn geht Ihre Mannschaft zu brutal zur Sache, hagelt es oftmals Gelbe oder sogar Rote Karten!

EINSATZ

Den Einsatz Ihrer Spieler stellen Sie hier ein. Steht ein extrem wichtiges Spiel bevor, sollten Sie mehr Einsatz (VOLLE PULLE) von Ihren Mannen fordern. Geht es gegen einen schwachen Gegner in einem unwichtigen Spiel, können Sie den Einsatz minimieren (SCHLAFWAGEN), um Ihre Spieler für wichtigere Aufgaben zu schonen.

TEMPO

Ein OFFENER SCHLAGABTAUSCH mit hohem Tempo und vielen Torchancen ist immer sehr spektakulär für die Zuschauer. Ihre Spieler werden aber dadurch extrem belastet, und manchmal leidet auch die taktische Grundordnung darunter. Wenn Sie Nervosität und Hektik aus dem Spiel nehmen wollen, dann stellen Sie hier eher einen niedrigeren Wert ein, um etwas RUHE INS SPIEL ZU BRINGEN. Natürlich wird Ihre Mannschaft dann nicht allzu häufig vor das gegnerische Tor kommen.

8.2.1 So legen Sie Ihre taktische Formation fest

Automatische Taktik

Unter dem großen Spielfeld auf der rechten Seite sehen Sie einen Auswahlbutton, durch den Sie mit einem Klick festlegen können, ob Ihr Automatikassistent die taktischen Vorgaben übernimmt (auf dem Button ist AUTOMATISCHE TAKTIK zu lesen) oder ob Sie selber die Taktik bestimmen wollen. Überlassen Sie die Taktik Ihrer Automatik, wird Ihre Mannschaft automatisch formiert.

Sobald Sie etwas an der Taktik manuell verändern, öffnet sich ein Fenster, und Sie werden gefragt, ob Sie die AUTOMATISCHE TAKTIK deaktivieren wollen. Bestätigen Sie die Nachfrage mit JA, schaltet sich das Taktik-Menü auf MANUELLE TAKTIK um.

Manuelle Taktik

Links oben im Taktik-Menü sehen Sie 6 kleine Spielfelder. Klicken Sie eines der Felder an, wählen Sie damit einen Vorschlag für eine bestimmte taktische Formation aus.

HINWEIS

Alle Formationen, die Sie hier auswählen, können Sie unter VI.8.2.2 Einstellungen weiter modifizieren. So können Sie dort z. B. festlegen, ob Sie 4 Mann auf einer Linie verteidigen lassen wollen oder doch lieber einen freien Mann hinter der Abwehr als Ausputzer beschäftigen.



Mit dieser 4-5-1 Taktik setzen Sie ganz klar auf eine solide Verteidigung mit 4 Mann hinten, einem dichtgestaffelten 5 Mann Mittelfeld und einer einzigen Sturmspitze. Eine ideale Formation für schnelle Konter.



Das 3-5-2 System ist ein ausgewogener Taktik-Klassiker, prädestiniert für ein ausgeprägtes Flügelspiel mit 5 Mann in einem breitgefächertem Mittelfeld und zwei Stürmern als Vollstrecker.



Das sehr offensive 3-4-3 System mit 3 Verteidigern, 4 Mittelfeldspielern und 3 Stürmern ist ideal für eine Spielweise mit kompromisslosem Forechecking, durch das Sie den Gegner in die eigene Hälfte zurückdrängen. Natürlich birgt das System auch Risiken, da Sie im defensiven Mittelfeld und der Abwehr personell nicht allzu stark besetzt sind.



Die 4-4-2 Taktik-Formation bietet absolute Flexibilität mit einer sehr guten Raumaufteilung. 4 Mann sichern hinten in der Abwehr ab, 4 Spieler im Mittelfeld können sich sowohl nach hinten als auch nach vorne einschalten, um die beiden Stürmer in Szene zu setzen.



Die 4-3-3 Taktik ist ein System, bei dem sowohl die Offensive als auch die Defensive betont werden. Mit 4 Abwehrspielern sollten Sie hinten kompakt stehen, und der Sturm mit zwei echten Flügelstürmern kommt sicher zu seinen Chancen. Sie sollten aber darauf achten, dass Sie mit drei Mann im Mittelfeld sehr schwach besetzt sind. Gewinnt der Gegner hier die Überhand und schalten sich Ihre Verteidiger nicht hin und wieder mit ins Mittelfeld ein, werden Ihre Stürmer vergeblich auf ein verwertbares Zuspiel warten.



Klicken Sie auf dieses Feld, können Sie Ihre Spieler individuell auf dem großen Taktik-Feld rechts anordnen.



Klicken Sie jetzt einen Spieler (symbolisiert durch einen Stern) an und anschließend auf das freie (grau unterlegte) Feld, wohin Sie den Spieler positionieren wollen.

8.2.2 So stellen Sie Ihre Mannschaft ein

Wählen Sie im V1.8.2 TAKTIK-Menü durch einen Klick EINSTELLUNGEN aus, können Sie der taktischen Ausrichtung den Feinschliff geben. Zur Auswahl der Taktiken klicken Sie einfach in das Markierfeld:

Abwehrorganisation

Wie sich Ihre Mannschaft bei gegnerischem Ballbesitz verhält, legen Sie hier fest.

Destruktive Spielweise

Ihre Mannschaft wird sich vor allem darauf konzentrieren den Spielaufbau des Gegners zu stören. Zu großen Möglichkeiten sollte der Gegner daher nicht kommen. Allerdings leidet darunter auch Ihr eigenes Spiel nach vorne.

Abseitsfalle

Mit einer gut organisierten Abseitsfalle bringen Sie die gegnerischen Stürmer zur Verzweiflung. Allerdings sind Sie mit der Abseitsfalle auch immer vom guten Auge des Schiedsrichters abhängig, der die Abseitsstellung rechtzeitig erkennen muss.

Versteckte Fouls

Sie gehören nicht zur "feinen englischen Art". Allerdings bringen Ihre Spieler durch diese Nickeligkeiten den Gegner in Rage und möglicherweise auch aus dem Konzept.

Forechecking, Pressing / Zurückfallenlassen

Ob Ihre Spieler den Gegner früh attackieren (Forechecking, Pressing) oder sich doch eher immer wieder in die eigene Hälfte zurückfallen lassen sollen, legen Sie hier fest.

Manndeckung / Raumdeckung

Nehmen Ihre Spieler die Gegenspieler in Manndeckung, werden sie diese wie ein Schatten verfolgen und ihnen die Luft zum Atmen rauben. Durch das Übergeben der Gegenspieler im Raum (Raumdeckung) wird der Gegner sehr schwer Anspielstationen finden, weil Ihre Spieler den Raum zustellen. Außerdem können sich Ihre Spieler leichter in die Offensive einschalten, da sie ihren Gegnern nicht immer hinterherlaufen müssen. Natürlich ist dazu taktisches Verständnis von Seiten Ihrer Kicker erforderlich.

Libero / Kette

Ein Libero als klassischer Ausputzer hinter den Verteidigern sorgt für mehr Stabilität in der Defensive. Eine Kette in der Abwehr ist dagegen die ideale Voraussetzung für eine schnell gestellte Abseitsfalle und bringt gewisse Vorteile für den Spielaufbau.

HINWEIS

Die Option Libero/Kette können Sie nicht wählen, wenn Sie Ihre Spieler individuell als Kette oder als Abwehr mit Libero angeordnet haben. (Siehe weiter oben VI.8.2.1.)

Mittelfeldorganisation

Hier können Sie Ihre Mittelfeldspieler taktisch organisieren. Ihnen stehen dafür drei verschiedene Möglichkeiten zur Auswahl.

HINWEIS

Diese Optionen stehen Ihnen nicht zur Verfügung, wenn Sie Ihre Spieler bereits individuell positioniert haben (siehe weiter oben VI.8.2.1.).

HABEN SIE 3 MITTELFELDSPIELER:

- Reihe · Die Spieler in der Mittelfeld Dreierreihe bewegen Sie sich auf einer Linie mit vor und zurück.
- Defensive · Ein zentraler Spielgestalter stellt sich voll in den Dienst der Offensive, zwei Mann verrichten das Grobe vor der Abwehr.
- Offensive · Zwei Mann unterstützen zusätzlich die Stürmer, ein Spieler wird im zentraldefensiven Mittelfeld den Staubsauger vor der Abwehr spielen.

HABEN SIE 4 MITTELFELDSPIELER:

- Raute · Ein Mann übernimmt im zentraldefensiven Mittelfeld Abwehraufgaben, zwei Spieler kommen über außen, ein Spielgestalter setzt die Stürmer in Szene.
- Rechteck · Zwei Spieler sind um die Defensive vor der Abwehr bemüht, die anderen zwei orientieren sich vor allem nach vorne.



- Dreieck** · Zwei Spieler machen nach hinten im defensiven Mittelfeld die Flügel zu, zwei Spielmacher sorgen für die nötige Kreativität zentral hinter den Spitzen.

HABEN SIE 5 MITTELFELDSPIELER:

- Rechteck** · Ein zentraler Spielmacher hat alle Freiheiten, während die Außenbahnen mit jeweils zwei Mann gut in Defensive und Offensive besetzt sind.
- M-Formation** · Zwei Mittelfeldspieler für die Offensive werden von drei Mittelfeldspielern nach hinten abgesichert. Die Außenbahnspieler rücken im Ballbesitz mit nach.
- W-Formation** · Zwei offensive Spieler beleben das Flügelspiel, unterstützt von einem zentralen Spielmacher. Dahinter fangen zwei Defensivleute die Angriffe des Gegners ab.

Angriffsorganisation

Folgende Anordnungen können Sie Ihrer Mannschaft für das Verhalten in der Angriffssituation geben:

Schwalben

Schwalben sind nicht sehr sportlich, aber kommt es hart auf hart, sollten Sie versuchen ein paar Freistöße oder einen Elfmeter zu schinden.

Schüsse aus der zweiten Reihe

Haben Sie schussgewaltige Spieler in Ihren Reihen, sollten Sie diese ruhig auch mal aus weiterer Distanz abziehen lassen.

Spiel auf Zeit

Wenn das Spiel auf der Kippe steht, und Ihre Mannschaft knapp in Führung liegt, sollten Ihre Spieler den Ball ruhig mal länger in den eigenen Reihen halten.

Wechsel von Spieltempo und Spielrhythmus

Durch das ständige Wechseln wird sich Ihr Gegner kaum auf Sie einstellen können. Ihre Mannschaft wird dadurch unberechenbar.

Wechsel des Spielraumes

Ihre Spieler werden daraufhin stets rochieren. Durch den Wechsel der Seiten kann sich der Gegner nur sehr schwer auf Sie einstellen.

Kombinationen / Dribblings

Wählen Sie KOMBINATIONEN werden Ihre Spieler vor allem das Passspiel pflegen. Mit DRIBBLINGS versuchen sie sich auch öfter in Einzelaktionen durchzusetzen.

Konterangriff / Frontalangriff

Der KONTERANGRIFF wird über wenige Spielstationen vorgetragen, mit dem FRONTALANGRIFF verschiebt sich Ihre gesamte Mannschaft mit sicherem Spielaufbau nach vorne.

Flügelspiel / Durch die Mitte

Je nach taktischer Formation sollten Sie hier das Spiel über die Außenbahnen (FLÜGELSPIEL) anweisen oder Ihren Spielern die Direktive geben, es vor allem DURCH DIE MITTE zu probieren.



Kurze Pässe / Lange Pässe

Ein gepflegtes Kurzpassspiel ist attraktiv anzuschauen. Es sorgt für einen sicheren und geordneten Spielaufbau, der aber manchmal etwas zu behäbig wirkt. Mit LANGEN PÄSSEN können Sie dagegen schnell das Mittelfeld überbrücken. Allerdings kommen nicht alle langen Pässe auch bei ihrem Empfänger an.

Doppelspitze / Linksaußen / Rechtsaußen

Spielt Ihre Mannschaft mit zwei Stürmern, können Sie diese entweder nebeneinander als Doppelspitze, als Sturmmitte mit einem linken (LINKSAUSSEN) oder einem rechten (RECHTSAUSSEN) Flügelstürmer organisieren.

8.3 Training

Die Fitness Ihrer Mannschaft ist die Grundvoraussetzung für den Erfolg. Mit einem schlaffen Haufen, der schon nach zehn Minuten aus der Puste kommt, haben Sie im Profifußball nichts verloren. Allein mit reinen Konditionsbolzen kommen Sie jedoch auch nicht weiter. Stellen Sie hier einen genauen Trainingsplan auf, der eventuelle Defizite im spielerischen oder technischen Bereich behebt. Je nach Situation und Spielplan sollten Sie hier das Training Woche für Woche genau auf die Gegebenheiten abstimmen. Der Lohn ausgewogener Trainingsarbeit sind Spieler mit wahren Pferdelungen, feiner Technik, exzellenter Ballbehandlung, gutem taktischen Verständnis und einer unerschütterbaren Moral, durch die sie nie ein Spiel verloren geben werden.



Hier sehen Sie zunächst den Kalender für eine ganze Saison, der in 52 Trainingswochen eingeteilt ist. Die aktuelle Woche ist gelb dargestellt. Unterhalb des Kalenders können Sie mit einem Klick auf die Buttons einen PLAN LADEN, einen neu erstellten PLAN SPEICHERN, einen NEUEN PLAN entwerfen oder das AUTOMATISCHE TRAINING aktivieren.

Plan laden

Klicken Sie auf PLAN LADEN, wenn Sie bereits einen fertigen Plan, den Sie vorher entworfen und abgespeichert haben, laden wollen. Es öffnet sich ein Fenster, in dem Sie alle bereits gespeicherten Trainingspläne gelistet finden.

Markieren Sie den gewünschten Trainingsplan mit einem Klick auf den Namen in der Liste und gehen Sie anschließend auf LADEN. Der Trainingsplan wird so in das Menü TRAINING geladen. Hier können Sie nun z. B. auch diesen Trainingsplan nach Ihren Vorstellungen umarbeiten.

Plan speichern

Um einen neuen Plan zu speichern, klicken Sie auf PLAN SPEICHERN. Jetzt öffnet sich ein Fenster, in dem Sie in einer Eingabezeile den Namen des neuen Trainingsplans mit der Tastatur eintippen können. Gehen Sie anschließend auf OK, wird der Plan automatisch in das richtige Verzeichnis gespeichert.

Neuer Plan

Um einen komplett neuen Trainingsplan aufzustellen, klicken Sie auf NEUER PLAN. Wie Sie diesen neuen Trainingsplan entwerfen, erfahren Sie weiter unten (siehe unten VI.8.3.1 So trainieren Sie Ihre Mannschaft).



8.3.1 So trainieren Sie Ihre Mannschaft

Automatisches Training

Wenn auf diesem Button AUTOMATISCHES TRAINING zu lesen ist, übernimmt ein Automatik-Assistent das Training. Sie können auch für das automatische Training verschiedene Schwerpunkte setzen:

Automatisches Training

Das Training hat keine besonderen Schwerpunkte

Automatisches Training Kondition

Das Training hat nun den Schwerpunkt Kondition.

Automatisches Training Technik

Das Training fördert vor allem die Technik der Spieler.

Automatisches Training Regeneration

Das Training dient jetzt vor allem der Erholung der Spieler.

Manuelles Training

Wählen Sie MANUELLES TRAINING (auf dem untersten Button im Menü ist MANUELLES TRAINING zu lesen), werden Sie Ihre Spieler mit einem von Ihnen persönlich ausgeklügelten Trainingsplan fit machen.

Der Trainingsplan für die gesamte Saison ist in Trainingswochen aufgeteilt. Sie können für jede einzelne Woche einen Trainingsplan erstellen und diese Pläne für Ihren Trainingssaisonplan übernehmen. In der Sommerpause sollten Sie Ihren Kickern unbedingt den wohlverdienten Urlaub gönnen, damit sie sich nach einer anstrengenden Saison erholen können.

HINWEIS

Spielen Sie den Bundesliga Manager X zum ersten Mal, empfiehlt es sich, den Trainingsplan Woche für Woche auszuarbeiten und die Trainingswochen abzuspeichern. Haben Sie einen Monat oder gar eine Saison absolviert, können Sie dann auf die verschiedenen Wochen mit den unterschiedlichen Schwerpunkten immer wieder zurückgreifen. Klicken Sie zunächst auf die Kalender-Woche, für die Sie den Trainingsplan anfertigen wollen, z. B. für Woche 8.

Jetzt befinden Sie Sich im Menü TRAININGSWOCHE.



Im unteren Teil haben Sie diese verschiedenen Buttons zur Auswahl:

Woche laden

Um eine bereits erstellte und abgespeicherte Trainingswoche zu laden, klicken Sie auf WOCHE LADEN. Es öffnet sich ein Fenster, in dem Sie alle vormals gespeicherten Trainingswochen gelistet finden. Klicken Sie auf die gewünschte Trainingswoche und anschließend auf LADEN, um die Trainingswoche zu laden. Jetzt können Sie die geladene Woche hier auch nach Bedarf umarbeiten.

Woche speichern

Sobald Sie eine Trainingswoche fertig gestellt haben, sollten Sie diese unbedingt mit einem Klick auf WOCHE SPEICHERN sichern. Es öffnet sich ein Fenster, in dessen Eingabezeile Sie einen Namen für die Trainingswoche eingeben können. Tipp: Sie sollten den Schwerpunkt der Trainingswoche in den Namen der Trainingswoche z. B. "Kondition" mit aufnehmen, damit Sie beim Laden einer Woche auch sofort erkennen, welches Programm Sie in der Woche mit Ihrer Mannschaft vorhaben.

Neue Woche

Klicken Sie auf NEUE WOCHE, werden alle Trainingseinheiten aus dem Menü entfernt, und Sie können eine komplett neue Trainingswoche erstellen.

Woche übernehmen

Um eine Trainingswoche in den Trainingsplan für die Saison zu übernehmen, speichern Sie ihn unter einen Namen Ihrer Wahl zunächst ab (siehe oben WOCHE SPEICHERN) und klicken Sie dann auf WOCHE ÜBERNEHMEN. Sie kehren daraufhin in das TRAININGS-Menü zurück und sehen jetzt die Woche mit dem entsprechenden Namen in Ihrem Kalender eingetragen.

Die Trainingswoche ist unterteilt in 7 Trainingstage. Ein Wochentag, an dem ein Spiel angesetzt ist, ist grau unterlegt. Auch für den Spieltag sollten Sie hier ein Trainingsprogramm zusammenstellen. Natürlich werden Ihre Profis am Tag des Spiels nicht trainieren. Aber das Training, das Sie hier für den Spieltag erstellt haben, findet statt, wenn Sie die Trainingswoche für einen anderen Monat wieder verwenden wollen, in dem an diesem Wochentag kein Pflichtspiel zu bestreiten ist.

Pro Tag können Sie 7 mal mit Ihrer Mannschaft trainieren.

Um zu bestimmen, was Sie mit den 7 Tageseinheiten trainieren, klicken Sie nun auf das Feld in Ihrem Tagesplan.



Es öffnet sich ein Fenster, in dem Sie alle 43 möglichen Trainingseinheiten (inkl. "Frei") gelistet finden. Sie sollten die Trainingstage möglichst abwechslungsreich gestalten. Auf die Kombination verschiedener Einheiten kommt es an! Mit einem Mausklick wählen Sie eine Trainingseinheit aus.



Die Trainingseinheiten



Verbessert den Zweikampf, die Ballkontrolle, Beweglichkeit und erhöht die Spielaggressivität sowie das Reaktionsvermögen.



Verbessert das Zweikampfverhalten, das Dribbling, die Ballkontrolle und erhöht die Spielaggressivität, außerdem die Passgenauigkeit, die Beweglichkeit und das Reaktionsvermögen.



Verbessert das taktische Verständnis beim Stellen der Abseitsfalle.



Verbessert das taktische Verständnis, um eine Abseitsfalle auszuhebeln.



Verbessert die Passgenauigkeit, die Schusskraft und -genauigkeit, das Dribbling und den Zweikampf



Verbessert das Dribbling, die Ballkontrolle und den Zweikampf.



Verbessert den langen Pass bei ruhenden Bällen.



Verbessert die Präzision beim Einwurf.



Verbessert intensiv die Ballkontrolle und die Beidfüßigkeit (links, rechts).



Hebt die Moral. Passen Sie auf: Fußballer schalten bei zu häufigen Gesprächen oft auf Durchzug!

BUNDESLIGA MANAGER X



Verbessert den Elfmeterschuss und die Schussgenauigkeit.



Verbessert den langen Pass aus dem Spielgeschehen.



Fördert die Zielgenauigkeit bei Freistößen und die Schussgenauigkeit.



Verbessert die Beweglichkeit und die Koordination, verringert das Verletzungsrisiko.



Verbessert die Ballkontrolle, die Passgenauigkeit und das Zusammenspiel.



Fördert Kondition und Schnelligkeit, außerdem Kraft, Beweglichkeit und Koordination.



Verbessert Kondition und Kraft, außerdem Beweglichkeit und Koordination.



Verbessert die Ballkontrolle und die Passgenauigkeit.



Verbessert das Kopfballspiel.



Erhöht vor allem die Kraft, wirkt sich aber auch positiv auf alle anderen Werte aus.



Erhöht die Schusskraft und die Schussgenauigkeit, verbessert das Flankenschlagen.



Verbessert Kondition, Kraft und Beweglichkeit.



Fördert intensivst die Passgenauigkeit und andere technische Werte.



Verbessert das taktische Verhalten beim Pressing.



Zur Erholung erschöpfter Spieler, beugt Verletzungen vor.



Schauspielunterricht!



Verbessert vor allem die Schnelligkeit, außerdem Kondition, Kraft und Beweglichkeit.



Erhöht die Sprungkraft, verbessert außerdem Schnelligkeit und Koordination.



Verbessert vor allem die Kondition, außerdem Schnelligkeit und Kraft.



Verbessert das Verhalten bei allen Standards.



Hebt bei schuldbehafteten Spielern die Moral. Vorsicht: Andere könnten hierbei richtig Frust schieben.



Verbessert vor allem den Zweikampf und das Dribbling, außerdem Ballkontrolle, Passgenauigkeit, Zusammenspiel und Aggressivität.

BUNDESLIGA MANAGER X



Verbessert vor allem den Zweikampf und die Aggressivität, außerdem die Reaktion und Koordination.



Verbessert intensivst das Zusammenspiel und das taktische Verständnis.



Verbessert die Schnelligkeit, außerdem Kraft und Kondition.



Verbessert Schusskraft und -genauigkeit, außerdem die Reaktionen des Torhüters.



Fördert die meisten Werte des Torhüters.



Fördert vor allem das Zusammenspiel, außerdem Passgenauigkeit, Zweikampf, Ballkontrolle, Dribbling.



Lehrstunde in Hinterlistigkeit!



Verbessert vor allem Kraft und Kondition.



Verbessert vor allem die Fitness, d.h. Kondition, Kraft, Schnelligkeit und Beweglichkeit.



Verbessert intensivst den Zweikampf und das Dribbling, fördert außerdem die Aggressivität.



Zeit der Muße zur Erholung.



Belegen Sie jetzt jede Trainingssitzung der 7 Tage mit einer bestimmten Trainingseinheit. Achten Sie darauf, dass Sie Ihrer Mannschaft nicht zu viel an einem Tag zumuten. Sie sollten es am Morgen langsam angehen lassen und am Abend locker ausklingen lassen. Wichtig ist vor allem die Kombination aus verschiedenen Trainingseinheiten. Langweilige Monotonie führt selten zum Erfolg. Im Gegenteil: Ziehen Sie eine bestimmte Trainingseinheit zu häufig durch, kann sich das Training auch negativ auswirken. Oftmals wirkt auch ein freier Tag oder zumindest eine freie Einheit wie ein Wunder! Haben Sie den Trainingsplan für eine Woche fertig gestellt, sollten Sie diesen abspeichern und anschließend auf **WOCHE ÜBERNEHMEN** klicken, um die Trainingswoche in Ihren Trainingskalender aufzunehmen. Haben Sie nach Abschluss einer Saison einen kompletten Trainingsplan erstellt, sollten Sie jetzt unbedingt auf **PLAN SPEICHERN** gehen, um Ihr Trainingsprogramm auch für zukünftige Saisons verfügbar zu machen.



8.4 Entwicklung

Hier im **ENTWICKLUNGS**-Menü gewinnen Sie einen genauen Einblick in die Leistungsentwicklung Ihrer einzelnen Spieler. Sie können verfolgen, wie sich ein einzelner Spieler hinsichtlich Kondition, Technik, Form etc. durch Ihr Training (siehe VI.8.3 **TRAINING**) sowie durch die absolvierten Spiele entwickelt hat.

Auf der linken Seite sehen Sie ein großes Diagramm mit den 8 verschiedenen Leistungskurven eines Ihrer Spieler.

Auf der rechten Seite sind die Namen Ihrer Spieler gelistet. Mit dem Scrollball können Sie die Liste hoch- und runterblättern.

8.4.1 So können Sie die Entwicklung eines Spielers nachvollziehen

Klicken Sie zunächst links auf den Spielernamen, um den Spieler zu markieren. Jetzt sehen Sie im Diagramm alle seine Entwicklungs-Kurven grafisch dargestellt.

Auf der Y-Achse mit dem Prozentzeichen ist der Wert (0-99) abzulesen. Auf der X-Achse erkennen Sie den zeitlichen Verlauf innerhalb der laufenden Saison, unterteilt in Wochen (0-52 Wochen).

Im unteren Teil des Menüs befinden sich die Symbole für die verschiedenen Leistungswerte: Kondition, Technik, Form, Defensive, Offensive, Moral, Erschöpfung und Stärke. Unter den Symbolen stehen die aktuellen Werte, die der Spieler derzeit erreicht hat.

Sie können jetzt einzelne Kurven separat betrachten: Mit einem Klick auf ein Symbol verschwindet die entsprechende Kurve oben im Diagramm. Interessiert Sie es z. B. nicht, wie sich Ihr Spieler moralisch entwickelt hat, dann klicken Sie auf das Symbol für Moral.

Durch einen weiteren Klick auf das Symbol für Moral, schalten Sie die grafische Kurvendarstellung im Diagramm wieder an.



8.5 Schützen

Hier können Sie die Schützen für alle Standardsituationen auswählen. Außerdem können Sie hier Ihren Mannschaftskapitän, der Ihre Mannschaft auf den Platz führt.

Automatische Schützen / Manuelle Schützen

Im unteren Teil des Menüs finden Sie einen Auswahlbutton. Ist



darauf AUTOMATISCHE SCHÜTZEN zu lesen, werden die Schützen von Ihrem Automatik-Assistenten ausgewählt. Klicken Sie den Button nochmals an, erscheint MANUELLE SCHÜTZEN, und Sie können selber entscheiden, wer die entsprechenden Standards treten soll.

Ist die Automatik aktiviert, und wählen Sie im oberen Teil manuell einen Schützen aus, öffnet sich ein Fenster, in dem Sie gefragt werden, ob Sie AUTOMATISCHE SCHÜTZEN deaktivieren wollen. Bestätigen Sie die Frage mit JA, schaltet das Menü automatisch auf MANUELLE SCHÜTZEN um.

Elfmeterschützen

Mit den Auswahlbuttons können Sie 5 Elfmeterschützen auswählen, die auch im Falle eines Elfmeterschießens in der numerischen Reihenfolge zum Elfmeter antreten werden. Der Schütze von ELMETER (1) ist Ihr Stammschütze, der auch bei Strafstoßen im Spiel gefordert ist.

Freistossschützen

Hier können Sie jeweils Schütze (1) und Schütze (2) für die verschiedenen Freistoßpositionen auswählen. Der zweite Schütze ist jeweils der Ersatzschütze. Ist keiner der beiden Schützen im Team, wird per Zufall ein Schütze ausgewählt.

Wählen Sie nun die Spieler aus, die die Freistöße von links, aus der zentralen Position oder von rechts verwandeln sollen.

Ecken

Auch hier können Sie jeweils zwei Schützen für die Ecken von links und die Ecken von rechts auswählen. Der Schütze (1) ist dabei der Stammschütze, der zweite Mann ist der Eckentreter, der zum Zuge kommt, wenn der Stammschütze nicht im Team ist. Sind beide Spezialisten nicht im Team, wird der Eckballtreter per Zufall festgelegt.

Mannschaftskapitän

Der Mannschaftskapitän ist der zentrale Mann in Ihrer Mannschaft, der seine Kameraden auch mitreißen kann, wenn es mal nicht so läuft. Der Kapitän ist daher Ihr verlängerter Arm auf dem Spielfeld, wenn es um die taktische Umsetzung geht. Um das ehrenvolle Amt zu übernehmen, sollte der Mann schon über gewisse Erfahrung verfügen und innerhalb Ihrer Mannschaft eine Schlüsselposition einnehmen.

8.6 Datenbank

In der großen DATENBANK Ihrer Spieler können Sie alle Infos zu Ihren Spielern abfragen. Hier erfahren Sie sowohl wirtschaftliche, persönliche als auch sportliche Details in klaren Übersichten.



In der ersten Zeile des Menüs sehen Sie 5 verschiedene Menü-Buttons: DATEN, WERTE, LIGA, NAT. POKAL, INT. POKAL. Um in eines der Submenüs zu gelangen, klicken Sie einfach auf den entsprechenden Button. Dieser ist dann gelb markiert.

Spieler Details

Markieren Sie einen Spieler in der Liste der SPIELER mit einem Linksklick und drücken anschließend auf SPIELER DETAILS, können Sie alles über den Spieler - vom Alter bis zu seiner sportlichen Bilanz - erfahren. Das Menü entspricht dem Menü von weiter oben (siehe weiter oben VI.3.1.1 So verhandeln Sie mit Spielern).



Daten

Unter Daten erfahren Sie die Rückennummer (NR), die Position (POS), das Alter und die Nationalität Ihrer Spieler. Außerdem sehen Sie hier, ob er ein EU-Spieler ist (EU-Ausländerregelung), seine derzeitige Stärke und seinen Marktwert. Um die Liste zu durchblättern, klicken Sie auf den Scrollball rechts und bewegen Sie diesen nach oben oder unten.

Werte

Im WERTE-Menü geht es um die sportlichen Leistungswerte Ihrer Spieler:

Kondition (KOND), Technik (TECH), Form (FORM), Defensivstärke (DFNS), Offensivstärke (OFNS), Stärke auf Links (LINKS), Stärke auf Rechts (RECH), Moral (MORA), Erschöpfung (ERSC), Stärke (STAE) und sportliche Tendenz (T).

Liga

Alles, was die Liga-Statistik zu einzelnen Spielern aussagt, erfahren Sie hier:

wie viele Pflichtspiele er absolviert hat (Spiele), wie oft der Spieler eingewechselt wurde (EINW.), wie viele Gelbe Karten ihm in der Liga gezeigt wurden (GELB), wie viele Torvorlagen er gegeben hat (VORL.), wie oft er aufs Tor geschossen hat (TORS.), wie viele Tore er erzielt hat (TORE) und wie viele Elfmeter (ELFM.) und Freistöße (FRST.) er im bisherigen Verlauf der Saison getreten hat.

Nat. Pokal

Lesen Sie hier, wie die persönliche statistische Bilanz einzelner Spieler im nationalen Pokalwettbewerb ausfällt. Die einzelnen Werte sind eingeteilt wie im Submenü LIGA (siehe Absatz oben LIGA).

Int. Pokal

Hier erfahren Sie alles über das Abschneiden Ihrer Spieler in den internationalen Pokalwettbewerben. Die einzelnen Werte sind eingeteilt wie im Submenü LIGA (siehe Absatz oben LIGA).

9. Daten

Alles, was es in Ihrem weltweiten FußballszENARIO an Mannschaften, Ergebnissen, Tabellen und Spielplänen für alle Wettbewerbe gibt, erfahren Sie hier.

9.1 Tabellen

Wer im bitteren Abstiegskampf steckt und wer ganz weit oben an der sonnigen Tabellenspitze mitmischt, sehen Sie hier.

Durch die Auswahlbuttons im unteren Teil können Sie die Tabelle nach verschiedenen Gesichtspunkten sortieren lassen.



Alle Spiele

Ist auf dem Button ALLE SPIELE zu lesen, wird die Gesamttabelle aller Heim- und Auswärtsspiele der ausgewählten Liga gezeigt. Durch den Auswahlbutton können Sie hier auch eine Tabelle wählen, die entweder nur ALLE HEIMSPIELE oder ALLE AUSWÄRTSSPIELE berücksichtigt.

BUNDESLIGA MANAGER X

Alle Spieltage

Hier können Sie sich eine Tabelle Ihrer Liga errechnen lassen, die entweder ALLE SPIELTAGE einschließt oder nur einen bestimmten Zeitraum berücksichtigt (SPIELE VON – BIS): um einen bestimmten Zeitraum für die Tabelle auszuwählen, klicken Sie zunächst SPIELE VON-BIS an und legen anschließend mit den beiden geteilten Scrollball-Hälften fest, welchen Saisonabschnitt – z. B. von Spieltag 18. bis Spieltag 34. – Sie betrachten möchten.

Außerdem lesen Sie unter EXPERTENTIPP die Meinung der Fußballfachwelt, die hier eine Prognose abgibt, welches Tabellenbild am Ende der Saison zu sehen sein wird.

Land

Mit diesem Auswahlbutton legen Sie das Land für die Liga fest, für die Sie die Tabelle sehen wollen.

Nach Punkten / Nach Toren / Nach Gegentoren...

Lassen Sie sich hier eine Tabelle anzeigen, die Sie – wie folgt – errechnen lassen können: NACH PUNKTEN, NACH TOREN, NACH GEGENTOREN, NACH TORDIFFERENZ, NACH SIEGEN, NACH UNENTSCHIEDEN oder NACH NIEDERLAGEN.

Liga

Hier können Sie die Liga auswählen, für die Sie die Tabelle einsehen möchten.

9.2 Spielpläne

In diesem Menü erfahren Sie die Termine, die Paarungen und Ergebnisse aller Ligen.



Land

Wählen Sie mit diesem Auswahlbutton das Land aus.

Liga

Wählen Sie hier die Liga aus, z. B. 2. Liga des Landes, das sie unter LAND bestimmt haben.

Spieltag

Um die Paarungen eines bestimmten Spieltags zu erfahren, wählen Sie hier mit dem Auswahlbutton den SPIELTAG aus. Nur durch die Übersichtsauswahl mit einem Rechtsklick können Sie auch Partien auswählen, die vor dem heutigen Spieltag stattgefunden haben.

9.3 Pokalspiele

In diesem Menü erfahren Sie die Spielpläne zu den nationalen und internationalen Pokalwettbewerben. Außerdem sehen Sie hier die bisher erzielten Ergebnisse aller Mannschaften, die am nationalen oder internationalen Wettbewerb beteiligt sind.

Mit den Auswahlbuttons im unteren Teil, können Sie sich den entsprechenden Wettbewerb und die entsprechende Runde aussuchen.



Land

Legen Sie hier das Land des nationalen Pokalwettbewerbs fest, über den Sie Genaueres erfahren möchten. Haben Sie mit dem Auswahlbutton weiter rechts INTERNATIONALER POKAL ausgewählt, ist dieser Button deaktiviert.

Int. Pokal / Nat. Pokal

Hier können Sie festlegen, ob Sie Termine und Ergebnisse des internationalen Pokalwettbewerbs (Europokal oder Meisterliga) oder des nationalen Pokalwettbewerbs sehen möchten. Wählen Sie den nationalen Pokalwettbewerb (NAT. POKAL), dann stellen Sie links mit dem Auswahlbutton das gewünschte Land des Wettbewerbs ein.

Runde

Hier stellen Sie die spezielle Runde (z. B. Gruppenspiele, Achtelfinale, Viertelfinale etc.) im laufenden Wettbewerb ein.

Gruppe

In der Meisterliga gibt es anfangs 8 verschiedene Gruppen. Hier wählen Sie die Gruppe aus, deren Ergebnisse Sie sehen wollen.

Spieltag

Nur in der Meisterliga ist dieser Button aktiv, da Sie hier innerhalb einer Gruppe mehrere Spieltage haben: Stellen Sie hier den entsprechenden Tag ein, um Ergebnisse eines speziellen Spieltags zu erfahren.

9.4 Mannschaften

Schauen Sie sich die Stärken sämtlicher Vereine an. Hier können Sie Ihre eigene Mannschaft mit den nationalen und internationalen Vereinen vergleichen!



Mit den drei Auswahlbuttons auf der rechten Seite des Menüs bestimmen Sie das LAND und die LIGA der Mannschaften, die Sie auf der linken Seite aufgeführt haben wollen. Klicken Sie eine der Mannschaften in der Liste an, erhalten Sie rechts oben im Menü noch die genaueren Werte (Kondition, Technik, Defensive, Offensive, Form, Moral, Erschöpfung und Stärke). Mit dem Auswahlbutton ALLE SPIELER / EINGESETZTE SPIELER legen Sie fest, ob sich die Werte auf den gesamten Kader (ALLE SPIELER: TEAM, AUSWECHSELBANK, RESERVE) oder nur auf die EINGESETZTEN SPIELER (das TEAM der Startformation) beziehen soll.

10. Statistik

Hier erfahren Sie interessante Details aus der Welt der Fußball-Statistik. Wer sich die Torjäger-Krone aufsetzt, wer das größte Raubein der Liga mit den meisten Fouls ist oder wer die meisten Spiele absolviert hat, entnehmen Sie hier komfortablen Übersichten.

Zudem wird Ihnen grafisch dargestellt, wie sich Ihr Verein über die Jahre entwickelt hat, und Sie können hier auch historische Bestmarken der Liga bewundern!

10.1 Ranglisten

Die Jagd auf die Rekorde ist gerade im Fußball voll im Gange. Hier können Sie alles über die Bestmarken der Spieler aller Ligen und Vereine erfahren: von der Torjägerkanone bis hin zum Spitzenreiter der Gelbsünderkartei!



In der Liste werden Ihnen jeweils die Spielernamen angezeigt und daneben der Verein, für den sie spielen. Rechts in der Statistik sehen Sie jeweils die ausgewählte Disziplin, z. B. wie viele TORE der Schütze erzielt hat, daneben unter SCHÜSSE, wie viele Torversuche er zu dieser Torbestmarke benötigte und die aus beiden Werten errechnete Trefferquote (QUOTE). Im unteren Teil des Menüs können Sie folgende Einstellungen vornehmen:

Gesamte Liga / Einzelner Verein

Wählen Sie aus, ob Sie die Bestenlisten EINZELNER VEREINE oder der GESAMTEN LIGA sehen wollen. Klicken Sie dazu einfach auf den Auswahlbutton.

Disziplinen: Torschützen, Anzahl der Spiele, Scorer...

Hier wählen Sie die Disziplinen der Rangliste aus. Sie entscheiden hier, ob Sie sich die besten Torjäger (TORSCHÜTZEN), die besten Vorlagengeber (SCORER), die rüdesten Zweikämpfer (VERWARNUNGEN) oder die Dauerbrenner der Liga (ANZAHL DER SPIELE) anzeigen lassen wollen.

Land

Mit diesem Auswahlbutton stellen Sie das Land ein. Sie können nur jeweils die Ranglisten eines einzelnen Landes sehen.

Verein

Mit diesem Auswahlbutton stellen Sie den Verein ein, wenn Sie die Bestmarken der Spieler aus nur einem Verein sehen wollen. Beachten Sie, dass Sie, wenn Sie nur einen einzelnen Verein auswählen wollen, weiter oben (siehe weiter oben GESAMTE LIGA / EINZELNER VEREIN) auch EINZELNER VEREIN eingestellt haben. Haben Sie GESAMTE LIGA oben ausgewählt, ist der Auswahlbutton VEREIN nicht aktiv.

Liga

Mit einem Links- oder einem Rechtsklick auf diesen Button suchen Sie sich die Liga aus, für die Sie diese statistischen Informationen einholen wollen.



10.2 Vereinsentwicklung

Im Menü Vereinsentwicklungen können Sie Ihre vergangenen Erfolge nochmals Revue passieren lassen. In drei Diagrammen für die LIGA, den NATIONALEN POKAL und den INTERNATIONALEN POKAL wird die Entwicklung Ihres Vereins grafisch dargestellt.



10.3 Ewige Bilanz

Hier erhalten Sie einen Überblick über die sportliche Bilanz Ihres Vereins. Außerdem erfahren Sie die wichtigsten historischen Daten zu den positiven und negativen Rekorden, die Sie mit Ihrem Verein verbuchen konnten.



Serien

Sehen Sie hier, welche Serien Sie in der aktuellen Saison aufstellen konnten. Von der ruhmreichen Siegesserie bis hin zur bitteren Niederlagenserie. In den beiden untersten Zeilen können Sie unter TORE / SPIEL sehen, wie viele Tore Ihre Mannschaft historisch im Durchschnitt pro Spiel geschossen hat. In den Klammer dahinter finden Sie die durchschnittlich erzielten Tore der aktuellen Saison. Bei GEGENTORE / SPIEL erfahren Sie den historischen Schnitt aller kassierten Treffer pro Spiel, dahinter in der Klammer die durchschnittlichen Gegentreffer der aktuellen Saison.

Erfolge

Freuen Sie sich nochmals über die Trophäen, die Sie schon in den Händen halten durften – von der Meisterschale bis zur Torschützenkanone.

Rekorde

Blicken Sie auf alle Rekorde zurück, die Sie mit Ihrem Verein aufgestellt haben. Bestaunen Sie nochmals Ihren höchsten Sieg oder rufen sich die schmachvollste Auswärtsniederlage in Erinnerung.



10.4 Ewige Tabelle

Die ewige Tabelle zeigt die Vereine, die über lange Jahre die meisten Erfolge gefeiert haben. Vielleicht konnten Sie ja auch schon mit Ihrem Verein ein Stück Fußballgeschichte schreiben!

Neben dem Vereinsnamen sehen Sie die Gesamtzahl der Spiele des Vereins, wie viele Siege (GEW.) eingefahren werden konnten, viele Spiele verloren wurden und wie es um die Tordifferenz bestellt ist. Ganz rechts wird die Gesamtpunktzahl des Vereins geführt.

Mit den beiden Auswahlbuttons können Sie sich das LAND und die LIGA aussuchen, deren EWIGE TABELLE Sie bestaunen möchten.

BUNDESLIGA MANAGER X



10.5 Erfolge

Unter Erfolge wird statistisch festgehalten, wer sich zum König aller Bundesliga Manager krönen lassen darf. Mit dem Auswahlbutton **ERFOLGE** im unteren Teil des Menüs können Sie einstellen, ob Sie die Top-Manager von einer Saison, 5 oder 10 Saisons betrachten wollen (siehe III.2.1 Spieldauer).

10.6 Karriere

HINWEIS

Das Menü Karriere gibt es nur, wenn Sie beim Spielstart (siehe III.2.1) den Modus Karriere angeschaltet haben.



Hier unter **KARRIERE** können Sie zum einen die Laufzeit Ihres Managervertrages rechts oben erfahren, zum anderen auch immer wieder nachsehen, wie hoch Sie im Kurs bei Präsidium, Fans und Presse stehen. Sinkt eine der drei Kurven zu weit nach unten ab, müssen Sie damit rechnen, dass Ihr laufender Vertrag gekündigt wird, und Sie Ihren Hut nehmen müssen.

10.6.1 So wechseln Sie den Verein, wenn Ihr Vertrag ausläuft oder Sie gekündigt werden

Sobald Ihr Vertrag als Manager ausläuft oder Sie gekündigt werden, öffnet sich ein Fenster, in dem Sie über Ihre Situation informiert werden. Mit einem Klick auf **O.K.** gelangen Sie in ein Menü, in dem Sie sich Ihren neuen Job aussuchen können.

Sie sehen hier alle Vereine gelistet, die Sie als Trainer und Manager unter Vertrag nehmen wollen. Liga, Platzierung, Durchschnittsstärke sowie die Dauer Ihres neuen Vertrags werden Ihnen ebenfalls angezeigt. Sie unterschreiben einen neuen Vertrag bei dem Verein Ihrer Wahl, indem Sie einfach auf **ANNEHMEN** klicken. Sie sollten sich hier für eins der Angebote entscheiden. Ansonsten beenden Sie Ihre Managerlaufbahn mit einem Klick auf **KARRIERE BEENDEN**. Sie erhalten daraufhin neue Angebote anderer Vereine. Wurden Sie von Ihrem Verein entlassen, werden Sie kein

neues Angebot von Ihrem ehemaligen Präsidium erhalten und Sie müssen sich einen anderen Verein suchen. Anders, wenn Ihr Vertrag regulär ausläuft. Dann werden Sie sicher ein Angebot Ihres bisherigen Arbeitgebers erhalten.



11. Optionen

Unter **OPTIONEN** laden oder speichern Sie Ihren Spielstand. Sie können Einstellungen für die grafische Darstellung der Spielszenen und den Sound vornehmen und hier auch den Bundesliga Manager X verlassen.

11.1 Laden und Speichern

Hier können Sie einen Spielstand laden, speichern oder löschen.

11.1.1 So laden Sie einen Spielstand

Sie können jederzeit, auch wenn Sie sich gerade in einem anderen Spiel befinden, einen Spielstand laden, um diesen weiterzuspielen. Markieren Sie den gewünschten Spielstand im Markierfeld, das sich ganz





rechts befindet. Ist das Markierfeld jetzt mit einem grünen Häkchen versehen, klicken Sie anschließend auf LADEN. Der Spielstand wird eingeladen, und Sie können dieses Spiel fortsetzen.

11.1.2 So speichern Sie einen Spielstand

Zum Speichern eines laufenden Spieles haben Sie zwei Möglichkeiten. Entweder können Sie einen neuen Spielstand anlegen oder einen alten Spielstand überspeichern.

Neuen Spielstand anlegen und speichern

Klicken Sie auf NEUEN SPIELSTAND ANLEGEN, öffnet sich ein Fenster, in dem Sie in der Eingabezeile einen neuen Namen angeben können. Tippen Sie den Namen mit der Tastatur ein und klicken Sie anschließend auf SPEICHERN. Der Spielstand wird so gespeichert und ist nun im Menü LADEN UND SPEICHERN in der Liste eingetragen.

Alten Spielstand überspeichern

Markieren Sie den Spielstand, den Sie überspeichern wollen, indem Sie in das Markierfeld neben dem Spielstand klicken, den Sie überspeichern wollen. Ist das Markierfeld jetzt mit einem grünen Häkchen versehen, klicken Sie auf SPEICHERN. Es öffnet sich ein Fenster, das Sie nochmals fragt, ob Sie den alten Spielstand überschreiben wollen. Bestätigen Sie diese Frage mit einem Klick auf JA, wird der alte Spielstand mit Ihrem aktuellen Spiel überschrieben.

11.1.3 So löschen Sie einen Spielstand

Um einen Spielstand zu löschen, markieren Sie zunächst den entsprechenden Spielstand mit einem Klick in das Markierfeld. Gehen Sie im Anschluss auf LÖSCHEN. Es öffnet sich ein Fenster, in dem Sie nochmals bestätigen, dass Sie den Spielstand löschen wollen. Klicken Sie auf Ja, und der Spielstand wird gelöscht und wird fortan nicht mehr in der Liste geführt.

11.2 Einstellungen

Die Einstellungen, die Sie hier vornehmen entsprechen dem Menü III.1 Optionen im Startmenü.

11.3 Spielende

Wählen Sie dieses Menü an, verlassen Sie den Bundesliga Manager X und kehren zu Windows zurück. Sobald Sie auf den Ball geklickt haben, öffnet sich ein Fenster, in dem Sie gefragt werden, ob Sie das Spiel verlassen möchten oder ob Sie eine neue Bundesliga Manager X Saison beginnen möchten (NEU BEGINNEN). Mit SPIEL VERLASSEN kehren Sie zu Windows zurück, mit NEU BEGINNEN gelangen Sie automatisch zurück ins MAIN MENU (siehe III.1) des Bundesliga Manager X.

12. Anstoß

Jetzt geht's los! Mit einem Klick auf den Menü-Button ANSTOSS beginnen Sie den nächsten Spieltag und werden jetzt auf Ihren nächsten Gegner treffen (siehe dazu auch V.2 Der Spieltag). Viel Glück!

VII. BUNDESLIGA MANAGER X Editor

Mit dem Editor stellen Sie sich Ihr persönliches Szenario zusammen, das Sie im Bundesliga Manager X (siehe III.2.1 So legen Sie die wichtigsten Einstellungen zum Spielgeschehen fest) laden können. Sie legen fest, welche Länder Ihr Szenario umfasst, an welcher Liga Sie teilnehmen und wie diese Liga organisiert ist. Außerdem können Sie hier alle Spieler, Vereine und Ligen nach Ihren Wünschen gestalten oder neu erschaffen.

1. Die Einbindung von heruntergeladenen Daten

Der Bundesliga Manager X Editor sieht vor, dass Sie die großartigen Möglichkeiten des Internets nutzen und sich dort mit den neuesten und originellsten Daten für Ihre Bundesliga Manager X Saison rüsten. Hier erhalten Sie einen kurzen Überblick über die Daten, die Sie im Netz finden können und wie Sie diese unter WINDOWS in den Bundesliga Manager X Editor einbinden.

HINWEIS

Sie haben keinen Internetzugang? Das ist nicht schlimm, schließlich haben Sie mit dem Editor bereits STAN-DARD-Stammdaten mitgeliefert bekommen, die Sie hier nach Ihren Wünschen umgestalten können. Sind Sie ein fanatischer Fan mit dem Hang zum Perfektionismus, können Sie auch eine komplette Stammdatenbank mit allen Spielen, Vereinen und Ligen von Grund auf neu erstellen.

1.1 Stammdaten

Mit Stammdaten wird ein Datensatz bezeichnet, der alle Spieler, alle Vereine und alle Ligen enthält. Aus diesen Daten können Sie sich dann Ihr Szenario erstellen.

Um aus dem Internet heruntergeladene STAMMDATEN im Editor verfügbar zu machen, wechseln Sie unter Windows über Ihren Arbeitsplatz bzw. den Windows-Explorer in das BUNDESLIGA MANAGER X EDITOR-Verzeichnis auf Ihrer Festplatte.

Doppelklicken Sie den Ordner "Editor".

Jetzt erstellen Sie einen neuen Ordner: Klicken Sie zunächst auf die rechte Maustaste. In der daraufhin erscheinenden Auswahl befindet sich ein Menüpunkt NEU, den Sie mit der linken Maustaste anklicken. Im Anschluss können Sie mit einem weiteren Linksklick auf ORDNER einen neuen Ordner erstellen und diesen nach Wunsch benennen (max. 18 Zeichen).

Kopieren Sie die im heruntergeladenen Datensatz enthaltenen Dateien (Spieler.bmx, Verein.bmx Liga.bmx) in den erstellten Ordner. Die Daten können Sie dann beim nächsten Editorstart (siehe VII.4 STAMMDATEN EDITIEREN) weiter bearbeiten.

HINWEIS

Im Internet werden Sie auch fertige SZENARIEN finden. Diese sind aus Stammdaten zusammengestellt worden und als unveränderbare Einheiten (Ligawettbewerb eines Landes mit den entsprechenden Landesligen, Ligavereinen und Spielern) abgespeichert worden. Szenarien können im Editor nicht weiter editiert, sondern nur neu erschaffen werden. Die einzelnen Szenarien können direkt im Bundesliga Manager X geladen werden.

1.2 Spielerbilder

Um neue Spielerbilder im Editor verfügbar zu machen, gehen Sie wie folgt vor:

Wechseln Sie über Ihren Arbeitsplatz bzw. Explorer in Ihr BUNDESLIGA MANAGER X EDITOR-Verzeichnis auf Ihrer Festplatte. Doppelklicken Sie den Ordner "Pictures" und dann den Ordner "Player". Kopieren Sie nun die heruntergeladenen Spielerbilder in diesen Ordner.

HINWEIS

Die Spielerbilder können auch alternativ innerhalb des Editors unter VII.4.2 SPIELER EDITIEREN von Ihrer Festplatte durch eine Importfunktion geladen werden (siehe weiter unten VII.4.2.2 SPIELERBILD).

1.3 Vereinslogos

Um neue Vereinslogos im Editor verfügbar zu machen, gehen Sie wie folgt vor:

Wechseln Sie über Ihren Arbeitsplatz bzw. Explorer in Ihr BUNDESLIGA MANAGER X EDITOR-Verzeichnis auf Ihrer Festplatte. Doppelklicken Sie den Ordner "Pictures" und dann den Ordner "Logos". Hier finden Sie zwei weitere Ordner Big, Small. Kopieren Sie große Logos in den Ordner "Big" und kleine Logos in den Ordner "Small".

HINWEIS

Die Vereinslogos können auch alternativ innerhalb des Editors unter VII.4.3 VEREIN EDITIEREN von ihrer Festplatte durch eine Importfunktion geladen werden (siehe weiter unten VII.4.3.1 VEREINSLOGO).

1.4 Spieler, Vereine und Ligen

Um Spieler (zusammen mit Spielerbildern), Vereine (zusammen mit Vereinslogos) und Ligen in einen Stammdatensatz verfügbar zu machen (siehe weiter unten VII.7 Daten importieren), gehen Sie wie



folgt vor: Wechseln Sie über Ihren Arbeitsplatz bzw. Explorer in Ihr **BUNDESLIGA MANAGER X EDITOR**-Verzeichnis auf der Festplatte. Doppelklicken Sie den Ordner "Export". Kopieren Sie nun die Spieler, die Vereine und Ligen in einen hier neu erstellten und benannten Ordner.

HINWEIS

Neue Spieler, Vereine und Ligen können auch innerhalb des Editors unter VII.7 DATEN IMPORTIEREN aus anderen Verzeichnissen importiert werden. Es ist jedoch zur besseren Übersicht empfehlenswert, die neuen Daten immer zunächst in einen neuen Ordner im EXPORT-Ordner zu kopieren (siehe weiter unten VII.7 Daten importieren).

2. Zum Anfang: Stammdaten und Szenario

Ein kurzes Wort zu dem, was sich hinter den Stammdaten und Szenarien verbirgt, und welche grundsätzlichen Möglichkeiten Ihnen der Bundesliga Manager X Editor bietet:

2.1 Stammdaten

Die STAMMDATEN sind immer ein großer Datensatz an Spielern (Spieler.bmx), Vereinen (Verein.bmx) und verschiedenen Fußballligen (Liga.bmx). Es gibt in den Stammdaten noch keinerlei Art von Wettbewerbsstruktur (wie z. B. die Wettbewerbsstruktur mit einer 1. Deutschen Liga und der Möglichkeit, in eine 2. Deutsche Liga abzuweichen oder an nationalen und internationalen Pokalwettbewerben teilzunehmen), sondern es handelt sich dabei ausschließlich um eine Sammlung an Spielern, Vereinen und Ligen.

Dieser Datenpool kann von Ihnen hier mit dem Editor im Menü VII.4 STAMMDATEN EDITIEREN bearbeitet werden. Sie können alle Spieler in ihrem Aussehen, in ihren persönlichen Daten (Namen, Alter, Herkunft etc.) und den sportlichen Werten (Kondition, Technik etc.) editieren. Auch die Vereine können Sie nach Belieben – vom Vereinslogo, dem passenden Stadion, dem Lokalderbygebiet bis hin zum typischen Fangesang – neu gestalten. Mit dem Editor entwerfen Sie schließlich die Form der Ligen. D.h. Sie legen fest, wie viele und welche Vereine an Ihrer neuen Liga teilnehmen oder z. B. auch, ob in dieser Liga nach der 2 Punkte Regel oder der 3 Punkte Regel gespielt wird.

Stammdaten bearbeiten

Stammdaten, ob die als STANDARD vorgegebenen oder aus dem Internet heruntergeladene, umfassen immer einen großen Pool an Spielern, die in Vereinen zusammengefasst sind. Die Vereine wiederum sind in Ligen organisiert.

Sobald Sie Stammdaten geladen haben (siehe VII.4 STAMMDATEN EDITIEREN oder VII.4.1 NEUE DATENBANK WÄHLEN), können Sie diese in den einzelnen Menüs (Spieler editieren, Verein editieren, Liga editieren) weiter nach Ihren Vorstellungen bearbeiten und anschließend einem neuen Szenario (siehe unten VII.5 SZENARIO) zuweisen.

Stammdaten erstellen

Sie können aber auch einen komplett neuen Datensatz mit Stammdaten erstellen. Dazu sollten Sie immer in folgender Reihenfolge vorgehen:

1. Gehen Sie in das Menü VII.4 STAMMDATEN EDITIEREN. Bevor Sie in das Menü gelangen, öffnet sich ein Fenster, in dem Sie einen Datensatz aussuchen können, wenn Sie einen bereits vorhandenen bearbeiten wollen. Tippen Sie hier in die Eingabezeile einen neuen Namen (max. 18 Zeichen) ein und bestätigen Sie diesen mit ENTER. Befinden Sie sich bereits im STAMMDATEN EDITIEREN MENÜ, können Sie auch den neuen Namen in VII.4.1 NEUEN DATENSATZ WÄHLEN auf beschriebene Weise festlegen.
2. Editieren Sie zunächst die neuen Spieler im Menü VII.4.2 SPIELER EDITIEREN.
3. Kreieren Sie daraufhin die neuen Vereine im Menü VII.4.3 VEREIN EDITIEREN und weisen Sie die vorher editierten Spieler ihren neuen Arbeitgebern zu. Bestimmen Sie hier auch das Herkunftsland der einzelnen Vereine.
4. Organisieren Sie nun die einzelnen Vereine in nationale Ligen im Menü VII.4.4 LIGA EDITIEREN.

HINWEIS

Sie finden in den Stammdaten auch einen Datensatz RESERVE. Vereine und Spieler dieses Datensatzes sind reine Ersatzdaten, die für die Datenverwaltung des Programms benötigt werden. Sie sollten im Reserve-Datensatz niemals Einstellungen vornehmen, durch die sich die Anzahl der Spieler in den Ersatz-Vereinen verändert. Keinesfalls sollten Sie hier Spieler entfernen, hinzufügen oder neu zuweisen. Das Editieren der Namen und Spielerwerte etc. steht Ihnen auch hier frei.

2.2 Szenario

Im Szenario bestimmen Sie die Struktur der Wettbewerbe, ob Sie z. B. in der englischen oder deutschen Liga antreten möchten, wie viele Ligen (z. B. 1. 2. und regional aufgeteilte 3. Liga) es in Ihrem ausgewählten Land gibt, wie viele Mannschaften aus einer Liga absteigen können etc. Sie bestimmen mit dem Szenario das Land Ihrer Liga und regeln alle Wettbewerbsmodalitäten.

Haben Sie ein Szenario erstellt, können Sie Ihre Szenario-Struktur mit den Spielen, Vereinen und Ligen aus den Stammdaten besetzen und als neues Szenario abspeichern. Sobald Sie ein neues Szenario mit den zugewiesenen Spielen, Vereinen und Ligen gespeichert haben, ist dieses nicht mehr veränderbar. Im Bundesliga Manager X können Sie die einzelnen Szenarien ganz komfortabel laden (Siehe III.2.2 So legen Sie die wichtigsten Einstellungen fest).

3. Die Hauptmenüauswahl

Unmittelbar nachdem Sie den Editor gestartet haben, befinden Sie sich in der Hauptmenüauswahl. Von hier aus gelangen Sie mit einem Mausklick in folgende Menüs:



- Stammdaten editieren
Klicken Sie den Button STAMMDATEN EDITIEREN, können Sie Spieler, Vereine und Ligen nach Ihren Vorstellungen editieren. Sie bearbeiten hier entweder vorhandene Stammdaten oder erstellen einen kompletten Datensatz von Grund auf neu.
- Szenario
Mit einem Klick auf SZENARIO können Sie hier Spieler, Vereine und Ligen einem neuen Szenario zuweisen. Zudem können Sie sich hier bereits vorhandene Szenarien anzeigen lassen.
- Daten exportieren
Unter DATEN EXPORTIEREN finden Sie ein Menü, in dem Sie einzelne Spieler, Vereine und Ligen aus den Stammdaten exportieren können.
- Daten importieren
Unter DATEN IMPORTIEREN laden Sie einzelne Spieler, Vereine und Ligen in einen vorhandenen Stammdatensatz.
- Editor verlassen
Um den Editor zu verlassen, klicken Sie auf diesen Button.



4. Stammdaten editieren

Mit einem Klick auf STAMMDATEN EDITIEREN öffnet sich ein Fenster, in dem Sie zunächst die Stammdaten auswählen, die Sie hier weiter editieren wollen. Markieren Sie dazu den gewünschten Datensatz, in dem Sie den Namen in der Liste (z. B. "STANDARD", wenn Sie die mitgelieferten Stammdaten weiter bearbeiten möchten) anklicken und gehen Sie anschließend auf O.K.

Um einen neuen, leeren Datensatz zu erstellen, geben Sie im Eingabefeld unterhalb der Liste einfach einen Namen (max. 18 Zeichen) Ihrer Wahl ein und bestätigen Sie Ihre Eingabe mit ENTER auf der Tastatur. Jetzt können Sie im Folgenden alle Daten von Grund auf neu erstellen.



HINWEIS

Sie finden in den Stammdaten auch einen Datensatz RESERVE. Vereine und Spieler dieses Datensatzes sind reine Ersatzdaten, die für die Datenverwaltung des Programms benötigt werden. Sie sollten im Reserve-Datensatz niemals Einstellungen vornehmen, durch die sich die Anzahl der Spieler in den Ersatz-Vereinen verändert. Keinesfalls sollten Sie hier Spieler entfernen, hinzufügen oder neu zuweisen. Das Editieren der Namen und Spielerwerte etc. steht Ihnen auch hier frei.

Im STAMMDATEN EDITIEREN-Menü können Sie Spieler, Vereine und Ligen nach Ihren Wünschen editieren. Folgende Optionen stehen Ihnen zur Auswahl:

- NEUE DATENBANK WÄHLEN
- SPIELER EDITIEREN
- VEREIN EDITIEREN
- LIGA EDITIEREN
- VORHERIGES MENÜ (um in die Hauptmenüauswahl zurückzukehren)

4.1 Neue Datenbank wählen

Hier laden Sie andere Stammdaten, wenn Sie einen anderen Datensatz als den, den Sie zuvor geladen haben, bearbeiten wollen. Haben Sie auf NEUE DATENBANK WÄHLEN geklickt, öffnet sich ein Fenster, in dem alle möglichen Stammdaten gelistet sind. Klicken Sie den Namen der gewünschten Datenbank an und anschließend auf O.K.

Um einen neuen, leeren Datensatz zu erstellen, geben Sie im Eingabefeld unterhalb der Liste einfach den gewünschten Namen (max. 18 Zeichen) ein und bestätigen Sie Ihre Eingabe mit ENTER auf der Tastatur.

4.2 Spieler editieren

In diesem Menü können Sie einzelne Spieler sowohl nach äußeren Gesichtspunkten als auch nach spielerischen Eigenschaften editieren. Geben Sie z. B. Ihrem Außenbahnspieler die Spritzigkeit für den Flügelauß, dem Mittelfeldspieler die entsprechende Schusskraft für den Hammer aus der zweiten Reihe oder Ihren Abwehrspielern die Baumgröße für die Lufthoheit im eigenen Strafraum. Oder gönnen Sie altverdienten Recken eine Verjüngungskur!



Im unteren Teil des Menüs haben Sie folgende Optionen:

Laden

Klicken Sie LADEN, haben Sie die Möglichkeit, einen bestimmten Spieler in das Menü zu laden. Die Liste des sich darauf öffnenden Fensters zeigt zunächst alle Spieler, die sich in Ihrem Datensatz befinden. Mit dem Ball an der rechten Seite können Sie durch die Spielerliste scrollen.

Wollen Sie Ihre Suche nach dem Wunschspieler präzisieren, können Sie unter SPIELER SORTIEREN die Position (NACH POSITION) und die Nationalität (NACH LAND) angeben, so dass Ihnen nur

diese Spieler angezeigt werden, die auf der angegebenen Position in dem entsprechenden Land spielen. Um den Suchfilter zu aktivieren, klicken Sie direkt auf die Buttons NACH POSITION bzw. NACH LAND. Die Sortier-Buttons sind dann orange markiert. Haben Sie den entsprechenden Spieler gefunden, markieren Sie ihn mit einem Mausklick auf seinen Namen in der Liste und gehen Sie anschließend auf O.K., um den Spieler in das Menü zu laden.

Speichern

Um einen editierten Spieler zu speichern, klicken Sie auf diesen Button.

Neu

Wollen Sie einen komplett neuen Spieler nach Ihrer eigenen Phantasie erschaffen, klicken Sie auf NEU.

Beenden

Zum Verlassen des SPIELER EDITIEREN-Menüs drücken Sie auf BEENDEN.

4.2.1 Persönliche Daten

Ist das Feld PERSÖNLICHE DATEN in der ersten Menüzeile gelb umrandet, befinden Sie sich in dem Menü, in dem Sie alle persönlichen Eckdaten der Spieler festlegen können.



Name

Auf der rechten Seite geben Sie zunächst in das oberste Eingabefeld mit der Tastatur den NAMEN (max. 18 Zeichen) des Spielers ein und bestätigen diesen mit ENTER.

Alter

Hier können Sie das ALTER entweder mit Tastatur im Eingabefeld oder mit dem Scrollball rechts daneben festlegen. Ihr Spieler kann jüngsten falls ein ungeschliffener Rohdiamant von 16 Jahren oder ein erfahrener, abgeklärter Fußball-Methusalem von max. 40 Jahren sein.



Grösse

Unter GRÖSSE können Sie einstellen, ob der Spieler als wuseligler Dribbelzwerg von minimal 150 cm Körpergröße oder als kopfballstarker Hüne von maximal 210 cm auflaufen soll.

Gewicht

Wie viele Pfunde der Spieler auf die Waage bringt, legen Sie hier fest. Mit minimal 50 Kg dürfte der Spieler zu den absoluten Federgewichten der Liga gehören - durch seine Wendigkeit und immense Ausdauer kaum auszurechnen! Einen guten Stand und körperliche Robustheit garantiert die Einstellung einer höheren Gewichtsklasse mit bis zu 150 Kg Kampfgewicht.

Verein

Hier können Sie dem Spieler einen Verein zuweisen. Klicken Sie auf das Auswahlfeld, und es wird ein Fenster geöffnet, in dem alle Vereine aufgelistet sind. Hier gibt es die Möglichkeit die Vereine nach Ländern sortieren zu lassen. Klicken Sie zunächst den Sortier-Button NACH LAND an. Dieser ist daraufhin orange umrandet. Im Auswahlfeld daneben können Sie das LAND auswählen, in dem der Verein beheimatet ist. Wählen Sie den gewünschten Verein in der Liste mit einem Linksklick aus und bestätigen Sie die Wahl mit O.K. Der Spieler steht ab sofort bei dem ausgewählten Verein unter Vertrag und ist nicht mehr als freier Spieler im Datensatz verfügbar.

HINWEIS

Die Zuweisung eines Spielers zu einem Verein erfolgt alternativ im Menü VEREIN EDITIEREN (siehe weiter unten VII.4.3 VEREIN EDITIEREN).

Rückennummer

Mit dem Scrollball oder dem manuellen Eingabefeld können Sie unter RÜCKENNUMMER die Trikotnummer des Spielers von 1-99 festlegen. Sie können hier z. B. entscheiden, wer die begehrte Spielmacher-Nummer 10 auf seinem Leibchen trägt!

Nationalität, EU-Zugehörigkeit

Auch für den Bundesliga Manager X gilt, was der Europäische Fußballverband für die Wirklichkeit bestimmt hat: Innerhalb der EU darf kein Verein mehr als drei Nicht-EU-Spieler auf einmal aufstellen. Achten Sie also auf die EU-Lizenz, wenn Sie Ihrem Spieler durch einen Mausclick in das Auswahlfeld eine Nation zuweisen. Ob Ihr Spieler unter die Regel der Ausländerbeschränkung fällt, zeigt Ihnen die EU-Flagge neben der Länderflagge.

HINWEIS

Die Verbände anderer Nationen wie z. B. Südamerika unterliegen natürlich nicht diesen Restriktionen des Europäischen Fußballverbandes. Im Menü VII.4.4 LIGA EDITIEREN können Sie die Ausländerbeschränkungen deaktivieren, wenn Sie Ihren Wettbewerb in einem anderen Verband als dem der Europäischen Union inszenieren wollen.



4.2.2 Spielerbild

Im SPIELER EDITIEREN-Menü können Sie den Spielern Ihr äußeres Erscheinungsbild geben. Es ist kein Geheimnis, dass die meisten säbelbeinigen Profis keinen Schönheitspreis gewinnen können, doch seien Sie milde und gnädig, wenn Sie den Spielern ein Gesicht schenken!



Spielerbild laden

Wählen Sie SPIELERBILD LADEN, dann können Sie ein fertiges Bild aus der Datenbank in das Menü einspeisen. Nach einem Klick öffnet sich ein Fenster und Ihnen werden alle Spielerbilder namentlich gezeigt, die sich schon in Ihrem Bundesliga Manager X-Editorenverzeichnis befinden. Klicken Sie den Namen an, können Sie sich die Optik des Spielers im Fenster ansehen. Haben Sie die richtige Fußball-Visage gefunden, bestätigen Sie Ihre Wahl mit O.K. Ein Fenster öffnet sich nun, indem Sie die HAUT- und die HAARFARBE bestimmen können. Klicken Sie in das Auswahlfeld unter HAUTFARBE und wählen Sie zwischen SCHWARZ oder WEISS. Anschließend legen Sie die HAARFARBE

fest, indem Sie in das Auswahlfeld HAARFARBE klicken. Entscheiden Sie sich zwischen BLOND, BRAUN, SCHWARZ und einer GLATZE und bestätigen Sie Ihre Wahl mit O.K.

HINWEIS

Die Haut- und Haarfarbe, die Sie hier festlegen, wird am Spielerbild im Editor nicht sichtbar. Erst in der 3D-Darstellung im Bundesliga Manager X selbst werden Sie Ihren Spieler mit entsprechender Haut- und Haarfarbe auf dem Rasen wieder sehen.

Wollen Sie ein vorher in einem anderen Programm erstelltes Bild – vielleicht ja auch ein Selbstbildnis – in den Editor laden, dann klicken Sie innerhalb des Fensters weiter unten auf SPIELERBILD IMPORTIEREN. Sie sehen daraufhin ein Fenster, in dem Sie zunächst das Laufwerk Ihres Computers in der obersten Zeile eingeben können.

Klicken Sie in das Auswahlfeld und Sie erhalten eine Übersicht über alle Zielverzeichnis auf Ihrem Computer. In der untersten Zeile des Fensters können Sie das Dateiformat des Bildes spezifizieren (z. B. *.PCX, *.TGA, *.JPG, *.BMP). Haben Sie die entsprechende Bilddatei gefunden, markieren Sie diese in der Liste mit der linken Maustaste und bestätigen Sie Ihre Wahl anschließend mit O.K. Jetzt öffnet sich

ein Fenster, in dem Sie die Haut- und Haarfarbe bestimmen können. Klicken Sie in das Auswahlfeld unter HAUTFARBE und wählen Sie zwischen SCHWARZ und WEISS aus. Darunter können Sie auf die gleiche Weise die HAARFARBE festlegen. Klicken Sie in das Auswahlfeld und markieren Sie die gewünschte Farbe (BLOND, BRAUN, SCHWARZ oder GLATZE) und bestätigen Sie Ihre Wahl anschließend mit O.K. (siehe Hinweis oben). Das Bild wird nun in das SPIELER EDITIEREN-Menü geladen und automatisch der richtigen Größe angepasst.





HINWEIS

Die optimale Auflösung der Spielerbilder für den Bundesliga Manager X ist eine von 64*64 Pixel und 16-Bit Farbtiefe.

Sobald Sie ein Bild laden, das eventuell kleiner oder größer ist, wird das neue Bild an die Standardgröße angepasst. Wenn Sie also ein eigenes Bild erstellen, sollten Sie darauf achten, dass der Größenunterschied zum Standard nicht allzu beträchtlich ist, da es sonst zu erheblichen Unterschieden in der Bildqualität kommen kann.

Spielerbild selbst gestalten

Hier geben Sie Ihren Spielern das Wunschantlitz und sorgen dafür, dass Ihre Spieler auch optisch überzeugen. In der ersten Zeile erkennen Sie zunächst, welchen Spieler Sie in seinem Aussehen verändern (SPIELERNAME).

Außerdem können Sie hier in der ersten Menüzeile seine HAUTFARBE (schwarz – weiß) festlegen.

In der rechten Spalte sehen Sie alle Details, die Sie bearbeiten können: Kopf, Kinn, Mund, Nase, Augen und Haare.

Um alle Möglichkeiten einmal zu sehen, scrollen Sie einfach mit dem Ball durch die Leiste neben der entsprechenden Bezeichnung für das Kopf-Detail. Wie sich die optischen Veränderungen auswirken, können Sie im Spielerbild auf der linken Seite des Menüs erkennen.



Anpassung für...

Haben Sie die richtige Kopfform, die Haare, die Nase, Mund und Kinn ausgewählt, dann können Sie diese noch weiter aufeinander abstimmen. Sitzen z. B. die Haare nicht richtig auf dem Kopf, klicken Sie unter der Spalte ANPASSUNG FÜR... auf HAARE. Der Button für das entsprechende Körperdetail wird daraufhin orange umrandet. Alles, was Sie unter der Spalte ANPASSUNG FÜR... markiert haben, können Sie links mit den vier Pfeiltasten, die um das Spielerbild angeordnet sind, nach oben, unten, rechts und links verschieben.

Zurücksetzen

Wollen Sie alle Veränderungen rückgängig machen, klicken einfach auf ZURÜCKSETZEN, und der Spieler erscheint wieder in seiner ursprünglichen Optik.

Zufälliges Bild

Mit einem Mausklick auf ZUFÄLLIGES BILD wird ein Spielerbild nach dem Zufallsprinzip generiert. Schauen Sie doch einfach mal nach, was Ihnen dort an markanten Fußballgesichtern angeboten wird.

HINWEIS

Verändern Sie das Spielerbild eines bereits vorhandenen Spielers und klicken im SPIELERBILD SELBST GESTALTEN-Menü auf BEENDEN, öffnet sich ein Fenster, in dem Sie gefragt werden, ob Sie die Einstellungen speichern wollen. Klicken Sie nun auf JA, öffnet sich ein weiteres Fenster. Hier wird Ihnen zunächst mitgeteilt, dass der Spieler mit einem anderen Spielerbild bereits vorhanden ist. Rechts daneben sehen Sie Ihr neu gestaltetes Spielerbild.

Sie können sich jetzt entscheiden, ob Sie den alten Spieler mit dem neuen Spieler überschreiben oder den neuen Spieler zusätzlich in die Datenbank aufnehmen möchten. Wollen Sie den alten Spieler durch den neuen ersetzen, klicken Sie jetzt auf ÜBERSCHREIBEN.

BUNDESLIGA MANAGER X

Wollen Sie den vorhandenen Spieler beibehalten, und den neu gestalteten Spieler zusätzlich aufnehmen, dann geben Sie in die Eingabezeile unter NEUER NAME einen Namen (max. 18 Zeichen) ein, der sich vom Namen des vorhandenen Spielers unterscheidet. (Heißt der vorhandene Spieler "A. Aldes", dann geben Sie nun z. B. den Namen "A. Aldes2" oder Al. Aldes o.ä. ein.) Klicken Sie dann auf O.K., um den neuen Spieler zusätzlich zu speichern.

4.2.3 Fähigkeiten

Wechseln Sie in der obersten Zeile des Menüs SPIELER EDITIEREN von PERSÖNLICHE DATEN zu FÄHIGKEITEN, dann befinden Sie sich in einem Spezialmenü, in dem Sie die sportlichen Werte der Spieler (TE = Technik, KO = Kondition, DE = Defensive, OF = Offensive, Stärke) unter BERECHNETE DATEN (siehe weiter unten VII.4.2.4 BERECHNETE DATEN) weiter aufschlüsseln und noch viel genauer definieren können.

Die Liste der 20 weiter differenzierten, spielerischen und taktischen Spezialwerte (Ausdauer, Schnelligkeit, Kraft, Beweglichkeit etc.) können Sie durch den Ball auf der rechten äußeren Seite nach unten oder oben bewegen.

Statten Sie nun den jeweiligen Spieler mit seinen besonderen Eigenschaften aus. Lassen Sie ihn pfeilschnell über den Rasen spuren, indem Sie seine Schnelligkeitswerte ankurbeln oder geben Sie ihm ein sattes Pfund auf die linke Kleebe dadurch, dass Sie den Wert SCHUSSKRAFT erhöhen.



Hinter jeder der 20 Fähigkeiten (z. B. Ausdauer, Schnelligkeit etc.) befindet sich in der gleichen Zeile ein Eingabefeld und eine Scrollball-Leiste. Wahlweise können Sie hier den Wert entweder in das Eingabefeld mit der Tastatur eingeben oder Sie bewegen den Scrollball nach links oder rechts. Die Werte betragen minimal 1 und maximal 99. Die 20 speziellen Werte, die Sie hier verändern, wirken sich auch auf die grundlegende Einteilung der Fähigkeiten (KO = Kondition, TE = Technik, DE = Defensive, OF = Offensive, STÄRKE) unter BERECHNETE DATEN (siehe weiter unten VII.4.2.4 BERECHNETE DATEN) aus. Sie können die Auswirkung der jeweiligen Veränderung der Speziellen- auf die Hauptwerte im unteren Bereich des Menüs bei den BERECHNETEN DATEN verfolgen.

4.2.4 Berechnete Daten

Im unteren Teil des SPIELER EDITIEREN-Menüs können Sie unter BERECHNETE DATEN im Auswahlfeld die TAKTISCHE POSITION des Spielers festlegen. Hierbei gibt es jeweils allgemeine Positionen (Verteidiger, Mittelfeldspieler, Stürmer) und speziellere taktische Positionen (z. B. Linker Verteidiger, Linker Innenverteidiger, Innenverteidiger etc.). Wählen Sie eine allgemeine Position aus und weisen den Spieler daraufhin einem Verein zu, wird die speziellere taktische Position des Spielers per Zufall festgelegt. (z. B. Wählen Sie die allgemeine Position "Verteidiger" aus, könnte der Spieler im neuen Verein zum "Linker Verteidiger" werden.)



Außerdem legen Sie hier die spielerischen Grundwerte (Kondition = KO, Technik = TE, Defensive = DE, Offensive = OF und die gesamte STÄRKE) und damit seine GEHALTSFORDERUNGEN und seinen MARKTWERT fest. Je höher der Stärke-Wert ist, desto höher sind natürlich auch die Gehaltsforderungen des Spielers und sein Marktwert.



Entweder Sie können mit dem Scrollball alle Werte (KO, TE, DE, OF, Stärke) gleichzeitig verändern oder Sie geben den Wert (1-99) im STÄRKE-Eingabefeld mit der Tastatur ein und bestätigen ihn mit ENTER. Wollen Sie den Spieler auf einen ganz bestimmten Stärke-Wert einstellen, die Verteilung der Stärke auf die einzelnen Werte (TE = Technik, KO = Kondition, DE = Defensive, OF = Offensive) aber verändern, dann klicken Sie einfach mit der linken Maustaste nochmals auf den Scrollball: Der Gesamtwert für die Stärke und damit den Gehaltsforderungen und den Marktwert bleibt gleich, die Werte für Kondition, Technik, Defensive, Offensive verändern sich dagegen mit jedem weiteren Klick.

4.2.5 Spieler berechnen

Wenn Sie Ihre Spieler nicht selbst editieren, sondern seine Werte automatisch nach dem Zufallsprinzip vom Editor berechnen lassen wollen, dann sind Sie in diesem Menü richtig.

Alle Werte zufällig

Entweder können Sie unter ALLE WERTE ZUFÄLLIG die gesamten Werte, d.h. die BERECHNETEN DATEN (Kondition, Technik, Defensive, Offensive, Stärke; Gehaltsforderung, Marktwert) mit den PERSÖNLICHEN DATEN (Alter, Größe, Gewicht, Rückennummer, Nationalität etc.) per Mausklick vom Editor bestimmen lassen.

Sportliche Werte

Oder Sie wollen die PERSÖNLICHEN DATEN manuell eingeben oder vorherige Einstellungen beibehalten und lediglich die SPORTLICHEN WERTE (KO, TE, DE, OF) per Generator festsetzen. Klicken Sie dazu auf SPORTLICHE WERTE, und die Punkteverteilung der sportlichen Werte wird zufällig errechnet.

Gehen Sie auf SPEICHERN, wenn Sie mit dem Spieler editieren fertig sind, und verlassen Sie das Menü in Richtung Hauptmenü durch einen Klick auf BEENDEN.

4.3 Verein editieren

In diesem Menü haben Sie die Möglichkeit, die einzelnen Vereine mit allen Spielern nach Ihren Vorstellungen und Wünschen zu gestalten.

Laden

Mit diesem Button laden Sie einen Verein mit seinen Spielern zum Editieren in das Menü. Es öffnet sich ein Fenster, in dem Sie eine Liste aller Vereine sehen, die Ihnen in der Datenbank zur Verfügung stehen. Unterhalb der Liste können Sie die Vereinswahl präzisieren. Klicken Sie einfach auf den Sortier-Button VEREIN SORTIEREN... NACH LAND. Das Feld wird daraufhin orange markiert, und in der Liste finden sich nur noch Vereine, die dem Land zugewiesen sind, das Sie im Feld rechts unten ausgewählt haben. Klicken Sie nun in der Liste auf den Verein und anschließend auf O.K. Der Verein wird so in das Menü VEREIN EDITIEREN geladen.

Speichern

Um Ihren editierten Verein zu speichern, klicken Sie auf diesen Button.

Neu

Klicken Sie auf NEU, wenn Sie einen komplett neuen Verein editieren wollen.

Beenden

Um wieder in die Hauptmenüauswahl zurückzugelangen, klicken Sie BEENDEN an.

BUNDESLIGA MANAGER X



Vereinsname

Geben Sie in das oberste Eingabefeld den VEREINSNAMEN (max. 18 Zeichen) mit der Tastatur ein und bestätigen Sie den Namen mit ENTER.

Land

Klicken Sie in das Auswahlfeld LAND und Sie sehen ein Fenster mit einer Liste aller Fußballnationen. Markieren Sie das Land Ihrer Wahl mit der linken Maustaste, und der editierte Verein wird dieser Nation zugewiesen.

HINWEIS

Beachten Sie, dass Sie, wenn Sie im Anschluss eine LIGA EDITIEREN, nur Vereine aus einem Land auswählen können. Wollen Sie z. B. eine 1. Deutsche Liga erstellen, sollten Sie darauf achten, dass Sie hier im Menü VEREIN EDITIEREN auch alle Ligavereine dem Land Deutschland zuweisen.

Region

Durch einen Klick auf das Auswahlfeld REGION, können Sie den Verein einer bestimmten REGION zuweisen. Sie können hier optional festlegen, ob der Verein der Region A (z. B. Nord) oder der Region B (z. B. Süd) zugehörig sein soll. Diese Unterscheidung ist dann wichtig, wenn Sie in einer regional aufgeteilten Liga spielen, wie man sie z. B. auch in Deutschland mit den beiden Verbänden Regionalliga Nord und Regionalliga Süd vorfindet.

HINWEIS

Die Einteilung einer nationalen Liga in einzelne Regionen erfolgt durch das SZENARIO (siehe weiter unter VII.5 SZENARIO).

Stadiongröße

Hier können Sie die Größe Ihrer Fußballarena festlegen. Klicken Sie einfach auf das Auswahlfeld unter STADIONGRÖSSE und Sie können das Fassungsvermögen für die Zuschauer bestimmen. Entscheiden Sie, ob Sie dem Verein ein publikumsnahes Rund mit 7000 Plätzen, eine uneinnehmbare Festung mittlerer Größe oder eine größenwahnverdächtige Fußballarena mit 110.000 Plätzen zuweisen wollen. Im Bundesliga Manager X erwarten Sie noch zwei weitere prachtvolle Fußballtempel, die Sie hier nicht auswählen können. Um diese zwei heiligen Stätten zu Ihrem Vereinsstadion zu machen, müssen Sie sich erst als würdiger Manager erweisen!

Stadionname

In das Eingabefeld können Sie den STADIONNAMEN (max. 18 Zeichen) mit der Tastatur eintippen und mit ENTER bestätigen.

Startkapital

Rechts neben dem Menüfeld STADIONGRÖSSE können Sie das STARTKAPITAL des Vereins festlegen. Füllen Sie die Kassen und geben Sie einfach mit der Tastatur einen Betrag (bis zu 100.000.000 Euro) in das Eingabefeld ein, mit dem Sie einen Verein anfangs begünstigen wollen.



Zuschauerdurchschnitt

Hier können Sie einen Richtwert für den durchschnittlichen Zuschauerschnitt einstellen. Geben Sie jeweils eine Zahl für HEIM- und für AUSWÄRTS-Spiele mit der Tastatur in das Eingabefeld ein und bestätigen Sie die Zahlen mit ENTER. Bedenken Sie jedoch, wenn Sie ein realistisches Spielgeschehen anstreben, dass Sie nur bei Heimspielen an den zahlenden Zuschauern verdienen, und dass sich bei Auswärtsspielen generell weniger Schlachtenbummler in das fremde Stadion einfinden, um ihre Mannschaft zu unterstützen.

Lokald Derbygebiet

In diesem Eingabefeld können Sie mit der Tastatur das regionale Gebiet eintippen, in dem es zu packenden Derbyfights in vollen Stadien kommen soll. Weisen Sie z. B. einem Verein das Lokald Derbygebiet "Bayern" zu, so wird der Verein sich mit allen anderen Mannschaften, die ebenfalls das Lokald Derbygebiet "Bayern" eingetragen haben, in hitzigen Derby-Schlachten messen.

Traditionsbonus

Im Feld TRADITIONSBONUS können Sie einen Wert zwischen 1-99 eingeben. Je höher dieser Wert ist, desto bessere Chancen und Möglichkeiten haben Sie beim Verhandeln mit Sponsoren. Die Sterne rechts daneben symbolisieren den Traditionswert (1 Stern: minimale Tradition, bis 5 Sterne: herausragende Tradition). So genannte "Traditionsvereine", die auf große Erfolge in ihrer Vereinsgeschichte zurückblicken können, sind bei potenziellen Werbepartnern und Sponsoren sehr beliebt.

4.3.1 Vereinslogo

Das Feld befindet sich in der linken oberen Hälfte des VEREIN-EDITIEREN-Menüs. Hier können Sie zwei Größen von Vereinslogos laden, die dann automatisch im Bundesliga Manager X sichtbar werden. Klicken Sie einfach auf LOGO ÄNDERN (GROSS) oder LOGO ÄNDERN (KLEIN), und ein Fenster öffnet sich, in dem Sie verschiedene Vereinswappen laden (LOGO LADEN) können. Klicken Sie einfach den Namen in der Liste an, Sie sehen das Logo daraufhin rechts im selben Fenster dargestellt. Haben Sie sich für ein Vereinslogo entschieden, dann bestätigen Sie die Wahl mit O.K. Das Logo wird automatisch in das Menü VEREIN EDITIEREN geladen.



Logo importieren

Wollen Sie ein Logo in den Editor laden, das in einem anderen Programm entworfen wurde, dann klicken Sie auf LOGO IMPORTIEREN. Es öffnet sich ein Fenster, in dem Sie zunächst in der obersten Zeile das Ziellaufwerk Ihres Rechners angeben können, unter dem Sie das Wappen gespeichert haben. Klicken Sie einfach in die Eingabezeile und Sie bekommen eine Übersicht aller möglichen Zielverzeichnisse.



Im Fenster werden Ihnen nun alle Bilder angezeigt, die sich auf dem eingestellten Laufwerk befinden und die dem in der untersten Zeile eingestellten Format (*.PCX, *.TGA, *.JPG, *.BMP) entsprechen. Markieren Sie das Logo mit der linken Maustaste und bestätigen Sie Ihre Wahl anschließend mit O.K., wird das neue Vereinswappen automatisch in das VEREIN EDITIEREN-Menü geladen.

Beim Entwerfen eines eigenen Logos sollten Sie darauf achten, dass die optimale Auflösung für den Bundesliga Manager X für das LOGO (KLEIN) 32*32 Pixel, für das LOGO (GROSS) 64*64 Pixel - beide in einer 16-Bit Farbtiefe - beträgt.

4.3.2 Fangesang laden

Die bombastischen Fangesänge und stimmungsvollen Hymnen, die man in den Stadien zu hören bekommt, jagen jedem Zuschauer einen kalten Schauer über den Rücken! Oft hat auch ein Verein seine ganz spezielle Hymne, mit der die Fans ihre Mannschaft während des Spiels nach vorne treiben.



Wollen Sie einen speziellen Fangesang in den Arenen des Bundesliga Manager X erklingen lassen, klicken Sie zunächst auf FANGESANG LADEN. Sie erhalten daraufhin ein Fenster, in dem Sie in der obersten Zeile das Laufwerk auf Ihrer Festplatte auswählen können, wo Sie Ihren neuen Fangesang gespeichert haben. Markieren Sie die Sounddatei mit einem Klick auf die linke Maustaste und bestätigen Sie Ihre Wahl mit O.K. Ein Balken informiert Sie über den Status des Ladevorgangs. Der Fangesang wird nun automatisch in das richtige Editorenverzeichnis kopiert. Ist der Ladevorgang beendet, haben Sie dem gerade editierten Verein seinen ganz persönlichen Fangesang zugewiesen. Wenn Sie wollen, können Sie mit einem Rechtsklick auf FANGESANG LADEN Ihre neue Hymne im Editor nochmals anhören und mitskandieren!

HINWEIS

Die optimale und empfohlene Klangqualität bieten WAV-Files in 22kHz, 16-Bit, Stereo. Andere WAV-Files führen zu einem erheblich schlechterem Klangresultat!

4.3.3 Spieler hinzufügen, abwerben, entfernen und editieren

Spieler hinzufügen

Stellen Sie nun Ihre Vereinsmannschaft zusammen. Abwehrrecken, Sturmtanks, Außenbahnspieler oder Mittelfeldspieler mit toller Übersicht – aufopferungsvolle Kämpfermaturen und abschlussstarke Knipser sind immer gefragt!

HINWEIS

Sie können hier nur "freie Spieler", die in der Datenbank keinem Verein zugeordnet sind, Ihrem editierten Verein zuweisen. Spieler, die bereits bei einem anderen Verein unter Vertrag sind, stehen Ihnen hier nicht zur Verfügung.

Entweder können Sie im Menü VEREIN EDITIEREN nur jene Spieler Ihrer Mannschaft hinzufügen, die Sie unter SPIELER EDITIEREN (siehe weiter oben in VII.4.2 SPIELER EDITIEREN) selber kreiert haben (diese sind automatisch frei), oder Sie müssen Ihre Wunschspieler vorher aus der entsprechenden Mannschaft entfernt haben (siehe weiter unten SPIELER ENTFERNEN). Um vereinsgebundene Spieler einer Mannschaft in diesem Menü einem Verein hinzuzufügen, gehen Sie auf SPIELER ABWERBEN (siehe weiter unten).

Um einen Kader um einen Spieler zu ergänzen, klicken Sie auf SPIELER HINZUFÜGEN.



Hierauf wird Ihnen ein Fenster gezeigt, in dem alle freien Spieler gelistet sind. Markieren Sie einfach die gewünschten Spieler per linken Mausklick und drücken Sie anschließend auf O.K. Die Spieler werden dann automatisch in diesem Menü unter LISTE DER SPIELER angezeigt. Neben dem Spielernamen sehen Sie die sportlichen Werte (min. 1, max. 99).



KO
TE
DE
OF
Stärke

Kondition
Technik
Defensiveleistung
Offensiveleistung
Gesamtwertung aller
Eigenschaften

Unterhalb des Fensters können Sie die durchschnittliche Stärke der gesamten Mannschaft sehen.

Spieler entfernen

Um einen Spieler aus einem Verein zu entfernen, markieren Sie diesen mit der linken Maustaste in der LISTE DER SPIELER und drücken Sie anschließend auf SPIELER ENTFERNEN. Der Spieler wird daraufhin aus diesem Verein gelöscht und ist fortan als "freier Spieler" in der Datenbank verfügbar.

HINWEIS

Damit Sie die Übersicht bewahren, welche Spieler Sie gerade aus dem Verein entfernen, werden nur jene markierten Spieler gelöscht, die für Sie – in dem Moment bevor Sie auf SPIELER ENTFERNEN klicken – in der Liste auch sichtbar sind. Haben Sie z. B. einen Spieler A markiert und scrollen daraufhin die Liste weiter runter, um einen weiteren Spieler B zu löschen, wird der markierte Spieler A von weiter oben nicht gelöscht, wenn der markierte Namen beim Klick auf SPIELER ENTFERNEN nicht sichtbar ist.

Spieler abwerben

Das Team Ihrer Träume mit großen Stars können Sie zusammenstellen, wenn Sie auf SPIELER ABWERBEN klicken. Hier können Sie auch nicht-freie Spieler, die bereits bei einem anderen Verein eingetragen sind, für Ihren neu editierten Verein gewinnen (vgl. weiter oben SPIELER HINZUFÜGEN). Klicken Sie dazu zunächst auf SPIELER ABWERBEN. Sie sehen daraufhin eine Liste mit allen Vereinen. Unterhalb der Liste können Sie Ihre Suche genauer formulieren, indem Sie den Sortier-Button SORTIEREN NACH LAND anklicken und rechts daneben in dem Auswahlfeld eine Nation angeben.



Im Anschluss wählen Sie nun den Verein mit der linken Maustaste an, in dem sich der Wunschspieler derzeit befindet, und klicken daraufhin auf O.K.

Im SPIELER ABWERBEN-Fenster erhalten Sie nun eine Liste mit allen Spielern des vorher gewählten Vereins. Markieren Sie nun den gewünschten Spieler in der Liste und beenden Sie das SPIELER ABWERBEN mit O.K. Der Spieler wird ab sofort aus seinem bisherigen Verein gelöscht und im neuen Verein aufgenommen. Nutzen Sie die Chance: Nur im Editor ist derlei Abwerben von Spielern möglich, ohne dass dabei ganze Schubkarren von Geld über den Tisch wandern müssen!

BUNDESLIGA MANAGER X

Spieler editieren

Wollen Sie einzelne Spieler in ihren Fähigkeiten oder ihrem Aussehen verändern, dann klicken Sie zunächst den Spieler mit der linken Maustaste an, um ihn zu markieren. Gehen Sie dann auf SPIELER EDITIEREN. Sie gelangen daraufhin in das SPIELER EDITIEREN-Menü, das Sie von weiter oben unter VII.4.2 SPIELER EDITIEREN schon kennen. Wie Sie einzelne Spieler editieren, entnehmen Sie bitte der Beschreibung in VII.4.2 SPIELER EDITIEREN.

5.4 Heim- / Auswärtstrikot

Um das TRIKOT der Mannschaft zu entwerfen, gehen Sie mit dem Mauszeiger zunächst auf HEIMTRIKOT. Hierauf gelangen Sie in ein Menü, in dem Sie der Mannschaft das richtige Outfit verschaffen können.

Die Fußballkluft besteht hier aus drei Komponenten: dem Trikot, den Shorts und den Socken.

Auf der rechten Seite können Sie diese drei Bekleidungsstücke editieren.

Auf der linken Seite können Sie das Outfit an einem Spieler mit Gardemaß bewundern. Mit den Pfeiltasten unterhalb des Spielerbildes können Sie den Spieler drehen, um alle Seiten des neuen Dresses zu betrachten.



Heimtrikot

Sie haben insgesamt 17 verschiedene Muster in verschiedenen Farben zur Auswahl. Klicken Sie in das Auswahlfeld DESIGN, um ein Fenster zu öffnen, in dem alle möglichen Trikots gelistet sind. Wenn Sie ein Design anklicken, sehen Sie oben rechts eine Vorschau. Sie übernehmen das Trikot mit einem Klick auf O.K. Nachdem Sie sich für einen formschönen Schnitt entschieden haben, wählen Sie anschließend in der nächsten Menüzeile die richtige Farbe für das Trikot aus.

Shorts

Sie haben insgesamt 15 verschiedene Muster in verschiedenen Farben zur Auswahl. Die Auswahl erfolgt wie beim Trikot durch das direkte Anklicken des Auswahlfeldes DESIGN. Auch das Anwählen und Übernehmen des neuen Short-Designs erfolgt wie bei der Trikotwahl. Im Anschluss wählen Sie die Shorts-Farbe in der nächsten Menüzeile unter FARBE aus.

Socken

Auch die strammen Fußballerwaden können Sie mit bis zu 10 verschiedenen Stutzenmustern in unterschiedlichen Farben verpacken. Die Auswahl erfolgt wie beim Trikot und bei den Shorts.

Sind Sie mit der Zusammenstellung des Outfits für Ihre Mannschaft fertig, gehen Sie auf SPEICHERN, um die Kombination ihrer Sportuniform zu sichern. Verlassen Sie dann das Menü, in dem Sie das Heimtrikot editieren, durch einen Klick auf BEENDEN.



Auswärtstrikot

Hier können Sie das Ersatz- oder auch Auswärtstrikot der Mannschaft festlegen. Das Menü entspricht dem Menü HEIMTRIKOT. Die Auswahl und die Farbgebung erfolgt auf dieselbe Weise (siehe weiter oben HEIMTRIKOT).

HINWEIS

Vergessen Sie nicht, sobald Sie die Vereine nach Wunsch editiert haben, Ihre Angaben durch einen Klick auf **SPEICHERN** für den Bundesliga Manager X zu sichern. Sie verlassen das **VEREIN EDITIEREN**-Menü wieder, indem Sie auf **BEENDEN** drücken.

4.4 Liga editieren

In diesem Menü können Sie eine bereits vorhandene Liga und ihre Vereine bearbeiten oder Ihre eigene Liga komplett neu zusammenstellen. Suchen Sie sich Ihre Vereine aus, gegen die Sie in der großen Bundesliga Manager X-Saison antreten möchten.



Laden

Mit **LADEN** können Sie einen fertigen Liga-Datensatz (alle Vereine einer Liga) im Menü **LIGA EDITIEREN** öffnen, den Sie hier weiter bearbeiten können. Wählen Sie im geöffneten Fenster **LIGA LADEN** die entsprechende Liga an und bestätigen Sie Ihre Wahl mit **O.K.** Die Liga wird daraufhin im Feld **VEREINE DER LIGA** geöffnet. Hier können Sie nun einzelne Vereine hinzufügen, entfernen oder editieren.

Speichern

Klicken Sie auf **SPEICHERN**, wenn Sie eine Liga fertig gestellt haben.

Neu

Mit **NEU** löschen Sie die angezeigten Daten aus dem Menü, und Sie können eine komplett eigene Liga mit Ihren favorisierten Vereinsmannschaften zusammenstellen.

Beenden

BEENDEN klicken Sie an, wenn Sie das Liga-Editionsmenü verlassen und in die Hauptmenüauswahl des Bundesliga Manager X Editor zurückkehren wollen.



4.4.1 Liga erstellen

Bezeichnung

Geben Sie in die oberste Zeile in das Eingabefeld **BEZEICHNUNG** den Namen (max. 18 Zeichen) Ihrer neuen Liga ein oder sehen Sie hier, wie die geladene Liga heißt.

Land

Anschließend wählen Sie das LAND, in dem die Liga stattfinden soll. Sobald Sie die Pfeiltasten anklicken, erhalten Sie eine Auswahl aller möglichen Länder. Klicken Sie das Land Ihrer Wahl ganz einfach an.

HINWEIS

Beachten Sie, dass Sie, wenn Sie im Folgenden das Szenario festlegen, nur Mannschaften aus einem Land in den Szenario-Ligabaum aufnehmen können. Wollen Sie z. B. eine nationale Liga erstellen, die sich aus einer 1., einer 2. und einer 3. Liga zusammensetzt, sollten Sie unbedingt darauf achten, dass Sie hier im LIGA EDITIEREN-Menü auch jede der drei Ligen dem gleichen Land zugewiesen haben.

Punkte Regel

Jetzt sollten Sie sich dafür entscheiden, ob Sie nach der altherwürdigen 2 PUNKTE REGEL (2 Punkte für einen Sieg, 1 Punkt für ein Remis, 0 Punkte bei einer Niederlage) oder nach der derzeit international angewandten 3 PUNKTE REGEL (3 Punkte für einen Sieg, 1 Punkt für ein Remis, 0 Punkte für eine Niederlage) Ihren Wettbewerb abhalten wollen. Klicken Sie das Auswahlfeld einfach an.

Die 3 Punkte Regel setzt natürlich die Marschroute vor, die immer heißt: nur der Sieg zählt! Die 2 Punkte Regel hat den Vorteil, dass Sie auch mal mit einem Unentschieden zufrieden sein können, da ein Sieg lediglich einen mageren Punkt mehr einbringt. Für ein klassisches Fußballszenario ist natürlich die 2 Punkte Regel empfehlenswert.

Heim- / Auswärtsspiel

Zuletzt können Sie sich festlegen, ob Sie sich für den herkömmlichen, in den meisten Ländern praktizierten Spielmodus mit jeweils einem HEIM- und AUSWÄRTSSPIEL entscheiden oder jeweils zwei Mal gegen einen Gegner innerhalb einer Saison (2 HEIM- / AUSWÄRTSSPIELE) antreten möchten. Dieser Modus mit jeweils zwei Heim- und Auswärtsspielen ist z. B. dann sinnvoll, wenn Sie eine Liga mit nur wenigen Mannschaften editieren wollen.

Region

In diesem Auswahlfeld legen Sie fest, ob die gerade editierte Liga einer REGION A (z. B. Nord) / B (z. B. Süd) zugewiesen wird. Dies ist insbesondere dann von Bedeutung, wenn Sie in einem Szenario spielen, in dem es eine regional aufgeteilte Liga gibt (siehe weiter unten VII.5 SZENARIO). Gibt es in Ihrem Szenario keine in Regionen geteilte Liga, klicken Sie hier auf LANDESWEIT, um die Liga ohne regionale Unterteilung zu editieren.

EU-Ausländerregelung

Durch einen Klick in dieses Auswahlfeld, können Sie hier die EU-AUSLÄNDERREGELUNG an- oder ausschalten. Ist sie aktiviert (EU-Ausländerregelung an) können Sie in dieser Liga nicht mehr als drei Nicht-EU-Spieler gleichzeitig aufstellen. Deaktivieren Sie diese Beschränkung (EU-Ausländerregelung aus), können Sie so viele Nicht-EU-Spieler wie Sie wollen auf das Spielfeld schicken. Wollen Sie z. B. den Ligagipfel in Südamerika mit einer Mannschaft erstürmen, sollten Sie hier die EU-Ausländerregelung unbedingt ausschalten!

HINWEIS

Ob ein Spieler Nicht-EU-Spieler ist und damit von der EU-Ausländerregelung betroffen ist, sehen Sie im Menü VII.4.2 SPIELER EDITIEREN.



4.4.2 Vereine hinzufügen, entfernen und editieren

Verein hinzufügen

Nun stellen Sie Ihre Liga mit minimal 3 bis zu maximal 20 Mannschaften zusammen. Gehen Sie mit der Maus auf VEREIN HINZUFÜGEN, und Sie sehen ein Feld, in dem Ihnen alle Vereine präsentiert werden.

Mit dem Scrollball am rechten Rand des Fensters können Sie die Liste von oben nach unten durchblättern. Mit einem Klick auf die linke Maustaste können Sie nun alle Vereine markieren, die in Ihrer Liga antreten sollen. Haben Sie in der Liste alle Wunschvereine markiert, drücken Sie zum Bestätigen auf O.K. Nun können Sie alle ausgewählten VEREINE DER LIGA in Ihrem Liga-Editionsmenü sehen.

Verein entfernen

Ist Ihnen aus Versehen ein unliebsamer Verein mit in Ihre Liga gerutscht, den Sie auf keinen Fall dort haben wollen? Dann markieren Sie diesen Verein einfach mit einem linken Mausklick und drücken Sie anschließend auf VEREIN ENTFERNEN. Der Verein wird sogleich aus der Liste gelöscht.

Verein editieren

Wollen Sie einzelne Vereine bearbeiten, z. B. um einzelne Spieler in die Mannschaften einzubauen oder zu entfernen, dann markieren Sie zunächst den Verein mit einem linken Mausklick und gehen anschließend auf VEREIN EDITIEREN. Sie gelangen daraufhin in das VEREIN EDITIEREN-Menü, das dem Menü weiter oben VII.4.3 VEREIN EDITIEREN, entspricht.

Sobald Sie Ihre Liga fertig konfiguriert haben, sollten Sie diese abspeichern. Ein einfacher Klick auf SPEICHERN genügt.

Um das LIGA EDITIEREN-Menü zu verlassen, drücken Sie einfach auf BEENDEN.

5. Szenario

Mit dem Szenario wählen Sie das Land oder die beteiligten Länder (max. 8 Länder) für Ihren Wettbewerb aus. Außerdem können Sie die grundsätzlichen Modalitäten für nationale und internationale Vereinswettbewerbe festlegen: 1, 2, 3 oder bis zu 4 nationale Ligen mit allen Abstiegsmöglichkeiten, der traditionelle Nationale Pokal, der verlockend lukrative Internationale Pokalwettbewerb – Sie fertigen sich hier ihr eigenes Aufgabenprogramm an!

Nach einem Klick auf SZENARIO in der Hauptmenüauswahl öffnet sich zunächst ein Fenster, in dem Sie auswählen können, ob Sie ein neues Szenario editieren wollen (NEU), ein vorhandenes ansehen (ANZEIGEN) oder löschen (LÖSCHEN) oder wieder zurück ins Hauptmenü zurückkehren wollen (ABBRUCH).



5.1 Neues Szenario

Wählen Sie NEU, können Sie ein neues Szenario festlegen. Sie können dabei auf alle Stammdaten, ob die mitgelieferten STANDARD-Daten, selbst editierte (siehe VI. Stammdaten editieren) oder aus dem Internet heruntergeladene Datensätze zurückgreifen. Das Szenario legt fest, welche Länder an Ihrer Bundesliga Manager X-Saison teilnehmen, wie die einzelnen Nationalligan

jeweils organisiert sind (z. B. 1. Liga, 2. Liga, eine aufgeteilte 3. Liga etc.), welche Abstiegsmodalitäten es in den jeweiligen Ligen gibt sowie alles zu nationalen und internationalen Pokalswettbewerben.

HINWEIS

Szenarien mit 5 oder mehr Ligen sollten nur auf leistungsstarken Systemen verwendet werden, da in einem solchen Szenario eine große Menge an Spieler- und Vereinsdaten berechnet werden müssen. Durch ein Szenario mit weniger Ligen lässt sich die Geschwindigkeit der Spielberechnungen auf weniger leistungsstarken Systemen beschleunigen.



Speichern

SPEICHERN sollten Sie immer anklicken, wenn Sie ein Szenario fertig erstellt haben und auf Ihrer Festplatte sichern wollen.

Neu

NEU drücken Sie dann, wenn Sie ein komplett neues Szenario zusammenstellen oder alle angezeigten Daten aus dem Menü entfernen wollen.

Beenden

Mit BEENDEN verlassen Sie das Szenario-Editions-Menü und gelangen wieder in die Hauptmenü-Auswahl des Bundesliga Manager X Editor.

5.1.1 Bezeichnung, Autor, Erstellungsdatum, Startjahr

Bezeichnung

Bevor Sie damit beginnen, ein neues Szenario zu erstellen, sollten Sie immer zunächst einen NAMEN (max. 16 Zeichen) für das Szenario, z. B. "1. Deutsche Liga", in das oberste Eingabefeld eintippen und diesen durch ENTER mit der Tastatur bestätigen.

Autor

In das Eingabefeld können Sie Ihren Namen (max. 18 Zeichen) als Urheber des Szenarios eingeben. Bestätigen Sie Eingabe mit ENTER auf der Tastatur.

Erstellt am...

Hier erhalten Sie die Information darüber, wann das Szenario – z. B. wenn Sie ein älteres geladen haben – editiert wurde.

Startjahr

Rechts in der oberen Hälfte des Menüs können Sie das Startjahr, z. B. 2001, Ihres Szenarios in das Eingabefeld eintippen und mit ENTER bestätigen. Sie legen damit fest, wann Ihre Liga und Ihr Szenario in die erste Runde geht!



5.1.2 Internationale Pokalwettbewerbe

Sie haben in diesem Menü die Möglichkeit, unterhalb der Länderflaggen bei INTERNATIONALE POKALWETTBEWERBE auszuwählen, ob Sie den Europapokal und die Meisterliga in Ihr Spielgeschehen aufnehmen möchten. Sie können ferner entscheiden, ob diese internationalen Pokale MIT oder OHNE vorherige QUALIFIKATIONSRUNDEN spielbar sein sollen. Aktivieren oder deaktivieren Sie diese Wettbewerbe, indem Sie einfach auf die entsprechenden Icons klicken.

Unter den jeweiligen Symbolen können Sie auch eine neue Bezeichnung (max. 18 Zeichen) für die jeweiligen Wettbewerbe in den Eingabefeldern festlegen. Bestätigen Sie die neuen Namen für die Wettbewerbe immer anschließend mit ENTER auf der Tastatur.

5.1.3 Nationale Wettbewerbe

Um neue nationale LIGA-SZENARIEN (max. 8 Länder) festzulegen, wählen Sie zunächst ein unbelegtes Feld in der LISTE DER LÄNDER aus und klicken Sie es mit der linken Maustaste an. Sie gelangen daraufhin in ein Menü, in dem Sie Ihr nationales Liga-Szenario in allen Modalitäten erstellen können. Wie viele Mannschaften sich aus Ihrer Liga für den internationalen Wettbewerb qualifizieren können, bestimmen Sie ebenfalls in diesem Menü.

Land

Suchen Sie sich zunächst ein LAND für Ihr Liga-Szenario aus. Klicken Sie dazu auf das unbelegte Auswahlfeld auf der rechten Seite des Menüs. Sie erhalten eine Ansicht, in der alle Fußballnationen aufgelistet sind. Mit einem Mausklick auf das entsprechende Land wählen Sie es für Ihre Liga aus.

HINWEIS

Beachten Sie, dass Sie, sobald Sie ein Land ausgewählt haben, nur jene Ligen laden können, die Sie in den Stammdaten (siehe VI.4 LIGA EDITIEREN) auch diesem Land zugeordnet haben. Wählen Sie hier z. B. das Land Deutschland aus, so können Sie nur jene Ligen laden, die Sie vorher beim Stammdateneditieren im Menü VI.4 LIGA EDITIEREN auch dem Land Deutschland zugewiesen haben.

Ligabaum

Hier können Sie sich nun zwischen 6 verschiedenen TYPEN für Ihre Liga entscheiden. Mit jedem Klick auf das Feld LIGABAUM wird Ihnen eine neue Ligastruktur angezeigt. Alternativ können Sie auch das Feld LIGABAUM mit der rechten Maustaste anklicken, und wenn Sie die Taste gedrückt halten, erhalten Sie ein Auswahlfenster, in dem Sie alle Typen auf einmal sehen und sich ebenfalls einen Typ auswählen können.

Die einzelnen Typen legen die Anzahl und die hierarchische Anordnung der nationalen Ligen fest (z. B. 1., 2., 3. Liga). Die Struktur Ihrer Bundesliga, der LIGABAUM, wird groß auf der linken Seite des SZENARIO EDITIEREN-Menüs dargestellt.

Wählen Sie einen Modus, in dem es mehr als eine einzelne Liga gibt (alle außer Typ A), dann haben Sie jeweils auf der linken Seite die Möglichkeit, die Anzahl der potenziell absteigenden Mannschaften mit den Pfeiltasten (ABSTEIGER) festzulegen.

- | | |
|--------------|---|
| Typ A | Einzelne Liga ohne Auf- und Abstiegsmöglichkeiten |
| Typ B | 1. und 2. Liga |
| Typ C | 1. Liga und eine in Regionen aufgeteilte 2. Liga. |
| Typ D | 1., 2. und 3. Liga. |
| Typ E | 1. Liga, 2. Liga und eine in Regionen aufgeteilte 3. Liga |
| Typ F | 1., 2., 3., 4. Liga |



BUNDESLIGA MANAGER X



Haben Sie sich für einen bestimmten Typ von nationaler Liga entschieden, klicken Sie mit der linken Maustaste ein unbelegtes Feld in der Ligastruktur auf der linken Seite des Menüs an. Es erscheint sogleich ein Fenster, durch das Sie eine Liga in das unbelegte Szenariofeld laden können. Klicken Sie in der Liste die entsprechende Liga einfach an und bestätigen Sie Ihre Wahl mit O.K. Das vorher unbelegte Feld wird mit der geladenen Liga belegt. Bei mehreren Ligen (Typ B, C, D, E, F) wiederholen Sie diese Prozedur bei jedem unbelegten Feld auf der linken Seite in Ihrem Ligabaum, um Ihr Szenario mit den entsprechenden Ligen fertig zu stellen.

HINWEIS

Haben Sie aus Versehen eine falsche Liga in ein unbelegtes Feld geladen, klicken Sie einfach noch mal auf das - nun mit der falschen Liga belegte - Feld und Sie können eine andere Liga in das Feld laden. Ein vorheriges Löschen der Liga ist nicht nötig.



Nationaler Pokalwettbewerb

Den nationalen POKALWETTBEWERB, in dem "andere Gesetze herrschen" und der parallel zum Ligaalltag läuft, aktivieren Sie ebenfalls hier, indem Sie das Pokal-Symbol auf der rechten Seite einfach anklicken. In der Zeile darunter haben Sie die Möglichkeit, den nationalen Pokalwettbewerb entweder im Hin- und Rückspielmodus oder als einzelnes Entscheidungsspiel (NUR HINSPIEL) zu konfigurieren.

Teilnehmer Internationale Wettbewerbe

Hier können Sie genau festlegen, wie viele Mannschaften Ihrer Liga an den diversen internationalen Wettbewerben teilnehmen können. Mit den Pfeilen links und rechts neben den Feldern können Sie für Ihre Liga die Anzahl der Plätze für die Qualifikation im Europapokal und den Europokal selbst, die Qualifikationsplätze für die Meisterliga und die Anzahl der Teilnehmer an der Meisterliga selbst festlegen. (Real berechnen sich die Teilnehmerzahlen der jeweiligen Nationen nach der so genannten Fünfjahreswertung des Europäischen Fußballbundes.)

HINWEIS

Alle Informationen über die von Ihnen erstellte Liga finden Sie nun, wenn Sie auf ZURÜCK klicken. Im obersten Teil des Szenario-Menüs können Sie nochmals sehen, für welches SZENARIO Sie sich entschieden haben, wer dieses Szenario wann editiert hat.

5.2 Szenario anzeigen

Bevor Sie sich für ein Szenario im Bundesliga Manager X entscheiden, können sich hier auch alle vorhandenen oder selbst erstellten Szenarien ansehen. Markieren Sie das gewünschte Szenario in der Liste mit einem Mausklick und gehen Sie anschließend auf ANZEIGEN.



HINWEIS

Das ANZEIGEN-Menü dient ausschließlich zur Information über abgespeicherte Szenarien. D.h. Sie können hier keine Spieler, Vereine, Ligen oder Szenarien editieren. Sobald Sie ein Szenario fertig erstellt und abgespeichert haben ist es unveränderbar. Spieler, Vereine und Ligen editieren Sie in den Stammdaten (siehe weiter oben VII.4 STAMMDATEN EDITIEREN). Neue Szenarien erstellen Sie wie weiter oben beschreiben (siehe weiter oben VII.5.1 NEUES SZENARIO).

Innerhalb des ausgewählten Szenarios können Sie sich die Spieler, die Vereine, die Ligen anzeigen lassen. Um sich die entsprechenden Daten anzeigen zu lassen, müssen Sie diese im jeweiligen Menü zunächst erst laden. Das Laden der Datensätze erfolgt auf die gleiche Weise wie in den Menüs VII.4.2 SPIELER EDITIEREN, VII.4.3 VEREIN EDITIEREN und VII.4.4 LIGA EDITIEREN.

Spieler anzeigen

Um die Spieler eines Szenarios genauer unter die Lupe zu nehmen, klicken Sie auf Spieler anzeigen. Hier werden Sie über die sportlichen Werte, die persönlichen Daten und das Aussehen der Spieler informiert.

Verein anzeigen

Um die Vereine eines Szenarios anzusehen, klicken Sie auf VEREIN ANZEIGEN. Sie erfahren hier alles über die Vereine mit ihren Spielern, den Stadien, die Vereinslogos etc., die an dem ausgewählten Szenario teilnehmen. Außerdem können Sie sich hier den Fangesang des Vereins anhören.

Liga anzeigen

Um sich alle Ligen anzeigen zu lassen, die es im ausgewählten Szenario gibt, klicken Sie auf LIGA ANZEIGEN. Sie sehen hier unter anderen, welche und wie viele Vereine in den Ligen organisiert sind und erfahren auch, ob in der Liga nach der 2 Punkte Regel oder der 3 Punkte Regel gespielt wird.

Szenario anzeigen

Wenn Sie sich die Struktur des Wettbewerbes, die Auf- und Abstiegsmodalitäten in den jeweiligen Nationalligen sowie die Modalitäten der Pokalwettbewerbe ansehen wollen, klicken Sie auf SZENARIO ANZEIGEN.

Vorheriges Menü

Um wieder in die Hauptmenüauswahl zurückzugelangen, klicken Sie auf diesen Button.

5.3 Szenario löschen

Um ein vorhandenes Szenario zu löschen, markieren Sie es zunächst mit einem Linksklick in der Liste und gehen Sie anschließend auf LÖSCHEN.

6. Daten exportieren

In diesem Menü exportieren Sie einzelne Spieler, Vereine und Ligen aus einem Stammdatensatz. Spieler und Vereine werden automatisch mit den Spielerbildern und entsprechenden Vereinslogos exportiert. Diese Funktion ist besonders dann für Sie interessant, wenn Sie Ihre editierten Daten (Spieler, Vereine, Ligen) Freunden und anderen Bundesliga Manager X Fans zur Verfügung stellen wollen. Klicken Sie zunächst auf DATEN EXPORTIEREN. Es öffnet sich ein Fenster, in dem Sie zunächst den Stammdatensatz (z. B. Standard) auswählen, in dem sich die Daten (Spieler, Verein, Liga) befinden, die Sie exportieren wollen. Markieren Sie den gewünschten Stammdatensatz in der Liste mit einem Klick auf den Namen und gehen Sie anschließend auf O.K. Jetzt befinden Sie sich im DATEN EXPORTIE-

REN-Menü.

Wenn Sie einen anderen Stammdatensatz auswählen wollen, klicken Sie auf **NEUE DATENBANK WÄHLEN**.

Folgende Daten können Sie jetzt aus Ihren editierten Stammdaten exportieren:

SPIELER EXPORTIEREN

VEREIN EXPORTIEREN

LIGA EXPORTIEREN

Der Export erfolgt für Spieler, Vereine und Ligen auf die gleiche Weise. Wie Sie Daten exportieren, wird Ihnen kurz anhand eines Beispiels mit **VEREIN EXPORTIEREN** vorgestellt.

Klicken Sie nun auf **VEREIN EXPORTIEREN**. Es öffnet sich ein Fenster, in dem Sie alle Vereine Ihres ausgewählten Stammdatensatzes gelistet finden.

Mit den Sortier-Buttons unter der Liste (**VEREINE SORTIEREN NACH LAND**) können Sie nun das Land auswählen, in dem sich der Verein oder die Vereine befinden. Jetzt markieren Sie den Verein mit einem Klick auf den Namen. Wenn Sie mehr als einen Verein exportieren möchten, können Sie hier mehrere Vereine in der Liste nacheinander markieren. Gehen Sie anschließend auf **O.K.**

Ein Eingabefenster öffnet sich jetzt, in dem Sie eine Bezeichnung für die exportierten Daten eingeben können. Tippen Sie einfach einen Namen Ihrer Wahl mit der Tastatur ein und gehen Sie anschließend auf **O.K.** Die Daten sind nun aus den Stammdaten exportiert und befinden sich unter dem eingegebenen Namen im Ordner **EXPORT** in Ihrem Bundesliga Manager X Editor Verzeichnis.

Beim Exportieren von Spielern, Vereinen oder Ligen werden automatisch die zugehörigen Spielerbilder und Vereinslogos mit in das Verzeichnis im Ordner **EXPORT** übertragen.

7. Daten importieren

Hier können Sie Daten, die Sie von anderen Bundesliga Manager X-Fans erhalten haben, in Ihren Stammdatensatz importieren. Die Spieler und Vereine werden immer automatisch zusammen mit Spielerbildern und den entsprechenden Vereinslogos importiert.

Sobald Sie in der Editor Hauptmenüauswahl auf **DATEN IMPORTIEREN** geklickt haben, öffnet sich ein Fenster, in dem Sie zunächst den Stammdatensatz auswählen, in den Sie Spieler, Vereine und Ligen importieren wollen. Markieren Sie einfach in der Liste die gewünschte Datenbank mit einem Mausklick und gehen Sie anschließend auf **O.K.** Jetzt befinden Sie sich im **DATEN IMPORTIEREN**-Menü.

Wollen Sie nun einen anderen Stammdatensatz auswählen, klicken Sie oben auf **NEUE DATENBANK WÄHLEN**.





Folgende Daten können Sie jetzt in Ihre Stammdaten importieren:

SPIELER IMPORTIEREN

VEREIN IMPORTIEREN

LIGA IMPORTIEREN

Der Import von Spielern, Vereinen und Ligen erfolgt auf die gleiche Weise. Hier wird das Importieren kurz anhand eines Beispiels mit VEREIN IMPORTIEREN skizziert.

Klicken Sie auf VEREIN IMPORTIEREN. Es öffnet sich ein Fenster, in dem Sie in der obersten Zeile das Verzeichnis angeben können, in dem Sie die Daten, die Sie von Freunden oder Bekannten erhalten haben, abgespeichert haben.

HINWEIS

Es empfiehlt sich, Spieler, Vereine und Ligen, die Sie von Freunden oder Bekannten erhalten haben, immer in einen separaten Unterordner im Ordner EXPORT zu kopieren. Der Ordner EXPORT befindet sich im Verzeichnis Ihres Bundesliga Manager X Editors. Wie Sie Daten in den EXPORT-Ordner kopieren, lesen Sie nach in VII.1 Einbindung von heruntergeladenen Daten aus dem Internet.



Haben Sie das richtige Verzeichnis (Empfehlung: C:\BMXED\EXPORT\I) gefunden, klicken Sie nun auf den Namen des Vereins bzw. Ordners, den Sie importieren möchten. Klicken Sie dann auf VEREIN.EXP und gehen Sie anschließend auf O.K. Jetzt ist der Verein in Ihren Stammdatensatz importiert. Sie erhalten eine Meldung, die Sie darüber in Kenntnis setzt, dass das Importieren erfolgreich abgeschlossen wurde.

HINWEIS

Existieren die zu importierenden Spielerbilder oder Vereinslogos bereits in Ihrem Stammdatensatz, werden Sie gefragt, ob Sie vorhandene Daten überschreiben wollen. Klicken Sie auf NEIN, werden die vorhandenen Bilder nicht überschrieben. Klicken Sie auf JA, werden die vorhandenen Bilder mit den neuen Spieler- und Vereinsbildern überschrieben.

8. Editor verlassen

Um den Editor zu verlassen, klicken Sie auf diesen Button.

VIII. Abkürzungen und Symbole

1. Wichtige Abkürzungen

Tabelle

N	Niederlage
S	Sieg
U	Unentschieden

Positionen

Allgemeine Positionen

TW	Torwart
VT	Verteidiger
MF	Mittelfeldspieler
ST	Stürmer

Spezielle Positionen

TW	Rechter Außenverteidiger
RIV	Rechter Innenverteidiger
IV	Innenverteidiger
LIB	Libero
LIV	Linker Innenverteidiger
LV	Linker Außenverteidiger
RM	Rechter Mittelfeldspieler
RDM	Rechter defensiver Mittelfeldspieler
ROM	Rechter offensiver Mittelfeldspieler
RZM	Rechter zentraler Mittelfeldspieler
ZM	Zentraler Mittelfeldspieler
ZOM	Zentraler offensiver Mittelfeldspieler
ZDM	Zentraler defensiver Mittelfeldspieler
LM	Linker Mittelfeldspieler
LDM	Linker defensiver Mittelfeldspieler
LOM	Linker offensiver Mittelfeldspieler
LZM	Linker zentraler Mittelfeldspieler
RA	Rechter Flügelstürmer
RMS	Rechter Mittelstürmer
MS	Zentraler Mittelstürmer
LA	Linker Flügelstürmer
LMS	Linker Mittelstürmer

Die wichtigsten Leistungswerte (min. 0, max. 99):

R	Stärke des Spielers auf rechts.
---	---------------------------------



- L Stärke des Spielers auf links.
- D Stärke des Spielers in der Defensive.
- O Stärke des Spielers in der Offensive.
- K Kondition des Spielers.
- T Technik des Spielers. Alles, was mit Ballbehandlung zu tun hat, ist hier erfasst.
- F Je besser seine Leistungen auf dem Platz sind, desto besser ist der Spieler in Form.
- M Moral: Mit einem hohen Moralwert wird der Spieler auch nach einem Gegentor den Kopf nicht hängen lassen, sondern weiter beherzt zu Werke gehen.
- E Erschöpfung: Ist der Spieler zu erschöpft, sollten Sie ihm lieber mal eine Pause gönnen.
- S Sie sehen hier die Gesamtstärke des Spielers, die sich aus allen sportlichen Werten errechnet.

2. Symbole

Symbole in Spielerlisten

Sterne symbolisieren die taktische Position der Spieler:



Blauer Stern: Torwart



Roter Stern: Abwehr



Gelber Stern: Mittelfeld



Grüner Stern: Sturm



Ball: Der Spieler gehört zur Startformation



Verletzung: Der Spieler ist verletzt und kann nicht auflaufen.



EU-Flagge: Der Spieler ist kein EU-Spieler. Spielen Sie in einem Szenario (siehe VII. Der Bundesliga Manager X Editor), in dem Sie nicht mehr als 3 Nicht-EU-Spieler aufstellen dürfen, ist dieses Zeichen sehr wichtig bei der Aufstellung.





Gelbe Karte: Der Spieler ist wegen seiner vierten Gelben Karte für das nächste Spiel gesperrt.



Gelb-Rote Karte: Der Spieler ist für das nächste Spiel wegen einer Gelb-Roten Karte gesperrt.



Rote Karte: Der Spieler ist wegen einer Roten Karte gesperrt.



Der Spieler steht auf der Transferliste.



Der Spieler steht in Vertragsverhandlungen. Noch ist keine Entscheidung gefallen.



Der Spieler verlässt Ihren Verein am Ende der Saison.



Der Spieler hat bei einem anderen Verein unterschrieben.

IX. Technische Tipps und Support

1. Technische Tipps

Wir haben Bundesliga Manager X auf einer großen Anzahl von verschiedenen Hard- und Softwarekonfigurationen ausführlich getestet. Es ist aufgrund der unzähligen Variationsmöglichkeiten jedoch unmöglich, eine 100%ige Kompatibilität zu allen Komponenten zu gewährleisten.

Sollten wider Erwarten technische Probleme auf Ihrem Rechner auftreten, so vergewissern Sie sich zunächst, ob Sie auch wirklich die aktuellsten Windows- und DirectX-Treiber für Ihre Rechnerkomponenten haben.

Erfahrungsgemäß sind die beim Rechner- bzw. Komponentenkauf mitgelieferten Treiber-CDs oft veraltet. Die aktuellsten Treiberversionen erhalten Sie im Internet. Lesen Sie im Handbuch der Hardwarekomponenten nach, wo Sie die neuesten Updates bekommen können. Alle namhaften Hersteller pflegen ihre Treibersoftware und stellen diese im Internet zum kostenlosen Download bereit.

Ferner finden Sie auf dieser CD eine Text-Datei README.TXT, die Sie unbedingt lesen sollten, da hier all das nachzulesen ist, was nach Drucklegung dieses Handbuchs an Ergänzungen und Hinweisen, Tipps und Tricks noch hinzugekommen ist.

2. Registrierung und Support

Der CD-Box liegt eine Registrierungskarte bei. Nur mit dieser können Sie sich als Bundesliga Manager X - Kunde registrieren lassen und nur als solcher den Support von Software 2000 nutzen. Der Software 2000 Support steht Ihnen dann gerne mit Rat, Hilfe, Tipps & Tricks zur Seite.



Senden Sie daher bitte sofort nach der Installation von Bundesliga Manager X die ausgefüllte Registrierungskarte im Original ein. Internetuser können selbstverständlich auch die Online-Registrierung über unsere Homepage <http://www.bundesligamanager.de> nutzen.

WICHTIG!

Notieren Sie sich hier Ihre persönliche Registrierungsnummer, damit Sie sie zur Hand haben, wenn Sie sich an uns wenden.

Ist die Bundesliga Manager X-CD in Ihrer Verpackung defekt, dann schicken Sie bitte nur die CD (und sonst nichts) in einem geeigneten Umschlag und mit einer detaillierten Fehlerbeschreibung an:

Software 2000
"Umtausch Bundesliga Manager X"
Postfach 1 10
D-23691 Eutin

Eventuell mitgeschickte Verpackungen und/oder Handbücher erhöhen unnötig das Porto, erschweren uns die Arbeit und verzögern so die Bearbeitung.

Bei Problemen mit Ihrem Computer in Zusammenhang mit diesem Spiel können Sie sich als registrierter Kunde schriftlich, per E-Mail, Fax oder telefonisch an den Software 2000 Support wenden. Bei einem Anruf sollten Sie an Ihrem Rechner sitzen und das betreffende Programm bereit halten.

Wenn Sie sich an den Software 2000 Support wenden, geben Sie bitte eine genaue Beschreibung der Konfiguration und des aufgetretenen Fehlers an. Gerne können Sie dafür auch das weiter unten erklärte Software 2000 System-Info-Tool verwenden.

Um Ihnen zu helfen, benötigen wir folgende Informationen:

- o Genaue, ausführliche Fehlerbeschreibung
(Welche Fehlermeldungen erscheinen, und wie genau verhält sich Ihr Rechner?)
- o Gegebenenfalls den Bericht des Software 2000 System-Info-Tools
- o Version Ihres Betriebssystems
- o Prozessortyp
- o Typ und Hersteller Ihrer Grafik- und Soundkarte
- o Größe des Arbeitsspeichers sowie des freien Festplattenspeichers
- o Version der verwendeten DirectX-Treiber
- o Installationsverzeichnis des Spiels

Bei Problemen im Spiel ist ein entsprechender Spielstand mit einer exakten Problembeschreibung oft sehr hilfreich.

Werden problematische Komponenten im Programm DXDIAG (im Verzeichnis C:\PROGRAMME\DIRECTX\SETUP) angezeigt (uncertified)? Bitte senden Sie uns die damit erzeugte Datei DXDIAG.TXT. Sie erzeugen diese, indem Sie im Fenster "DirectX-Diagnostic-Tool" unter 'Help' auf die Schaltfläche "Save Information" klicken.

Und so erreichen Sie unseren Support

Telefonische Support-Hotline: (außer an Feiertagen)
Montag - Donnerstag von 14 bis 19 Uhr und am Freitag von 10 bis 14 Uhr
Unter der Rufnummer 01 90 - 57 2000 (1,21 DM bzw. 0,62 EUR / Minute)

Fax: 0 45 21 - 80 04 30

Email: support@software2000.de

Post: Software 2000 - "Bundesliga Manager X Support" - Postfach 1 10 - D-23691 Eutin

3. Das Software 2000 System-Info-Tool

Auf der Bundesliga Manager X-CD finden Sie das Software 2000 System-Info-Tool, mit dem Sie die von uns für eine Hilfestellung benötigten Daten über Ihren Rechner ermitteln können.

Dieses Tool wird Ihnen von der Firma Software 2000 kostenlos zur Verfügung gestellt, und Sie dürfen es unentgeltlich an beliebig viele Freunde weitergeben. Das Programm ist allerdings unsupported. Das heißt, Software 2000 kann Ihnen bei Fehlfunktionen und Folgefehlern durch das Info-Tool keine Hilfestellung geben und keine Gewährleistung für die Funktionsfähigkeit des Info-Tools übernehmen. Bitte verwenden Sie das Tool also nur, wenn Sie diese Bedingungen akzeptieren.

Das Programm hilft Ihnen dabei, die benötigten Informationen über die Hardware, die zugehörigen Treiber und die installierte Software zusammenzustellen.

Anhand dieser Informationen fällt es uns dann leichter, die genaue Ursache für Ihr Problem zu ermitteln, und wir können Ihnen daher auch schneller eine konkrete Hilfestellung für Ihr Problem geben.

Sollten Sie ein technisches Problem mit einem unserer Produkte haben, gehen Sie also folgendermaßen vor:

Starten Sie das Software 2000 Infotool S2INFO.EXE aus dem Verzeichnis S2Info von der Bundesliga Manager X-CD.

Um uns den Bericht per E-Mail zuzusenden, wählen Sie den Menüpunkt "Datei" / "Dateien als Email senden". Daraufhin sollte Ihr E-Mail-Client automatisch gestartet werden und ein neues Mail geöffnet werden. Bitte ergänzen Sie im Textkörper des Mails eine genaue Beschreibung des Problems, die die weiter oben genannten Informationen beinhaltet, und senden Sie sie an support@software2000.de.

Sollten Sie keinen Internetzugang haben (oder aus irgendwelchen Gründen der automatische Versand per E-Mail nicht funktionieren), speichern Sie bitte die Informationen über "Datei" / "Informationen speichern als Datei" auf einer Diskette und senden Sie sie uns zusammen mit einer exakten Fehlerbeschreibung ein, die die weiter oben aufgeführten Informationen enthält.



X. CREDITS

Martin Wölk	<i>LEAD PROGRAMMER (GAME DESIGN, MAIN PROGRAMMING, PROJECT COORDINATION)</i>
Carsten Stolpmann	<i>SENIOR PROGRAMMER (MENU ENGINE, 3D SIMULATION)</i>
Michael Hillebrandt	<i>PROGRAMMER (3D ENGINE, 3D SIMULATION)</i>
Daniel Trompetter	<i>PROGRAMMER (3D ENGINE, ADDITIONAL PROGRAMMING)</i>
Christian Bohnebuck	<i>PROGRAMMER (EDITOR, ADDITIONAL PROGRAMMING, INSTALLER)</i>
Dirk Bialluch	<i>LEAD 3D ARTIST / TECHNICAL DIRECTOR (PROGRAMMING, ANIMATION, COMPOSITING)</i>
André Schneider	<i>SENIOR 3D ARTIST (MODELING)</i>
Jörg Tobergte	<i>3D ARTIST (CHARACTER BINDING AND ANIMATION)</i>
Marco Saß	<i>3D ARTIST (CHARACTER ANIMATION)</i>
Kay Poprawe	<i>LEAD 2D ARTIST (SCREENDESIGN, TEXTURES)</i>
Alex Knorr	<i>SOUND DESIGNER (MUSIC, SOUND EFFECTS, AUDIO ENGINE PROGRAMMING)</i>
Fabian Knecht	<i>WRITER (INGAME TEXT, MANUAL)</i>
Pan Schröder Kjell Nolzen	<i>QUALITY ASSURANCE</i>
Christian Buhmann Andre Gößner Oliver Schmidtke Stefan Behrens Benjamin Regorz Thorben Amann Marten Wriedt Lennart Meier Hassan Humaydi Ahmet Ünal Thorben Meissner Sven Dose Lars Grazin Anna Sophie Luck	<i>TESTER</i>



BUNDESLIGA MANAGER X

Olaf Weiland
André Schulz

SUPPORT

Christiane Günther

ART DESIGN

Paul Guillaumon

PRODUCT MANAGEMENT

Ulf Bitter

PROJECT COORDINATION

Mathias Reichert

EXECUTIVE PRODUCER

Produced by
Software 2000

Intro Animation done by
The Light Works / Cologne

Motion Capture done with
Carsten Ramelow / Bayer 04 Leverkusen

Announcer (Ingame Comment)
Jörg Wontorra

Announcer (Presentation)
Bernd Stephan

Voice recorded at
toneworx studios / Hamburg

Bink Video Technology licensed by
RAD Gametools

Special thanks to
Alias|Wavefront
Ulrich Dost / Bayer 04 Leverkusen
Jörg Mackensen / toneworx
Jörg Wontorra

Küss mich und nenn' mich Pate!



Teigfladen-Akrobaten greifen gern auch mal in den Topf mit den "speziellen" Zutaten.



Verträumte Trattoria oder kühles Schlipsträger-Ambiente? Beweisen Sie Stil.

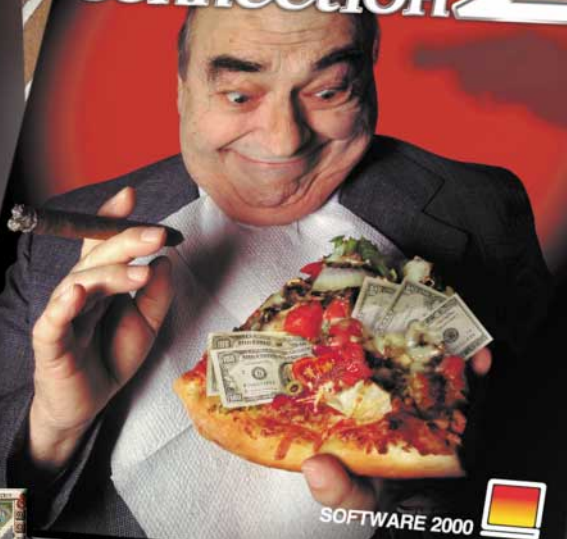


Ein optischer Genuß: Ein Fenster zum Hof ist keine Konkurrenz für diese Aussicht!



Mit komplett neuer Grafik, verfeinertem Gameplay und vielen neuen Features.

Pizza2 connection 2



SOFTWARE 2000



SOFTWARE 2000



