

# EISHOCKEY MANAGER



## VIREN-WARNUNG

Die von uns gelieferten Original-Spieldisketten EISHOCKEY MANAGER sind garantiert frei von Viren. Halten Sie die Original-Disketten immer gegen Beschreiben geschützt, im Besonderen, wenn Sie das Spiel von Diskette spielen und nicht auf einer Festplatte installieren. Fertigen Sie sich in diesem Fall unbedingt Spiel-Kopien an.

Um zu verhindern, daß das Programm durch das Einwirken eines Virus zerstört wird, sollten Sie vor jedem Laden des Programmes von Diskette den Rechner und alle angeschlossenen Geräte (zweites Laufwerk, Monitor, etc.) für mindestens 30 Sekunden ausschalten. Nur so können Sie sicher sein, daß sich kein Virus im Speicher des Rechners gehalten hat.

Software 2000 erkennt keine Gewährleistungs-Forderungen an, wenn das Programm oder Daten des Programmes ganz oder in Teilen durch die Einwirkung eines Viren-Programmes oder durch den Einsatz eines Viren-Protectors oder ähnlichen Tool-Programmes zerstört oder verändert wurden.

© 1993 Software 2000, 2420 Eutin

Alle Rechte vorbehalten, Wiedergabe, auch auszugsweise, nur mit ausdrücklicher Genehmigung durch Software 2000.

*Kennen Sie Pingi?*



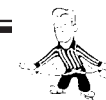
Pingi kommt aus dem tiefsten Süden - aus der Antarktis. Seine Lieblingsbeschäftigung ist der Fischfang. Und sein Lieblingssport ist

### ***EISHOCKEY***

Als begeisterter Fan verpaßt er keines der Liga-Spiele. Und immer noch bekommt er nicht genug von seinem Sport. Der Bundesliga Manager Professional brachte ihn in Kontakt mit Software 2000 und den Programmierern Werner Krahe und Jens Onnen. Nach kurzer Zeit hatte er die Leute mit seiner Leidenschaft angesteckt.

Das Ergebnis liegt Ihnen jetzt vor, der ***EISHOCKEY MANAGER***. Pingi ist so begeistert von dieser Simulation, daß er als Sponsor gewonnen werden konnte. Er wird im Programm an vielen Stellen auftauchen, um Ihnen Schaltzustände oder Funktionen anzuzeigen. Doch bevor Sie das Spiel starten, empfiehlt Ihnen Pingi das Studium der Anleitung - Sie ersparen sich viele Unklarheiten und Rückfragen bei unserem Support...

Und noch eines möchte Pingi Ihnen ans Herz legen; gehen Sie sorgsam mit Ihren Disketten um und beachten Sie die Warnungen in roter Schrift auf der linken Seite.

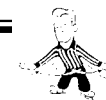


**INHALT**

VIREN-WARNUNG .....	Seite 2
Kennen Sie Pingi? .....	Seite 3
VORWORT .....	Seite 7
Konfiguration (Amiga) .....	Seite 7
Start des Programmes (Amiga) .....	Seite 7
Installation auf Festplatte (Amiga) .....	Seite 8
Starten von Festplatte (Amiga) .....	Seite 8
Konfiguration (MS-DOS) .....	Seite 9
Start des Programmes (MS-DOS) .....	Seite 9
Pingis Einführung in EISHOCKEY MANAGER .....	Seite 10
STEUERUNG .....	Seite 10
VORMENÜ .....	Seite 10
Kopfzeile .....	Seite 10
Manager-Feld .....	Seite 11
Optionen-Feld .....	Seite 12
Spiel-Modus .....	Seite 12
Spiel-Level .....	Seite 13
Spiel-Dauer .....	Seite 13
Start-Liga .....	Seite 13
Start-Stärke .....	Seite 13
Highscore-Block .....	Seite 14
Los jetzt! .....	Seite 14
DEB-POKAL .....	Seite 14
TEAM-INFO .....	Seite 15
HAUPTMENÜ .....	Seite 16
Manager-Zeile .....	Seite 17
Hauptmenü-Punkte .....	Seite 19
MENÜ MANAGER .....	Seite 19
Finanzen .....	Seite 19
Werbung .....	Seite 22
Stadion .....	Seite 24
Jugend .....	Seite 25
Neuer .....	Seite 25
Highscore .....	Seite 25



MENÜ MANNSCHAFT .....	Seite 26
Aufstellung .....	Seite 26
Taktik .....	Seite 28
Verträge .....	Seite 29
Transfer .....	Seite 30
Training .....	Seite 31
MENÜ STATISTIKEN .....	Seite 32
Totale .....	Seite 32
Früher .....	Seite 33
Verein .....	Seite 33
Spieler .....	Seite 33
Fairplay .....	Seite 34
WM .....	Seite 34
MENÜ TABELLEN .....	Seite 35
1. Liga .....	Seite 35
2. Liga .....	Seite 35
Oberliga .....	Seite 35
DEB Pokal .....	Seite 36
EuroCup .....	Seite 36
WM .....	Seite 36
Viertelfinale .....	Seite 36
Runde 5. bis 8. Platz .....	Seite 36
Halbfinale .....	Seite 37
Spiel 7./8. Platz .....	Seite 37
Spiel 5./6. Platz .....	Seite 37
Spiel 3./4. Platz .....	Seite 37
Finale .....	Seite 37
MENÜ PAARUNGEN .....	Seite 38
1. Liga .....	Seite 38
2. Liga .....	Seite 38
Oberliga .....	Seite 38
DEB Pokal .....	Seite 39
WM .....	Seite 39
MENÜ STÄRKEN .....	Seite 39



**INHALT**

MENÜ GEMISCHTES .....	Seite 40
Laden .....	Seite 40
Speichern .....	Seite 40
AUTOSAVE.HOK .....	Seite 41
ERROR.HOK .....	Seite 41
Einstellungen .....	Seite 42
UND TSCHÜß .....	Seite 42
SPIELTAG .....	Seite 43
ABWEICHUNGEN IM WM-MODUS .....	Seite 45
MENÜ MANAGER .....	Seite 45
MENÜ MANNSCHAFT .....	Seite 45
Aufstellung .....	Seite 45
Transfer Seite .....	Seite 46
Training .....	Seite 47
MENÜ STATISTIKEN .....	Seite 47
MENÜ TABELLEN .....	Seite 47
MENÜ PAARUNGEN .....	Seite 47
MENÜ STÄRKEN .....	Seite 48
SAISON-ENDE .....	Seite 48
TIPS & TRICKS .....	Seite 49
DIE REGISTRIERUNGSKARTE .....	Seite 52
HISTORISCHES .....	Seite 53
CREDITS .....	Seite 59



---

## VORWORT

Zunächst möchten wir an dieser Stelle allen Personen und Firmen danken, die an der Entwicklung vom Eishockey-Manager beteiligt waren. Insbesondere danken wir dem Deutschen Eishockey Bund (DEB) und den deutschen Eishockey-Vereinen für die tatkräftige Unterstützung, ohne die wir dieses Projekt nicht hätten realisieren können.

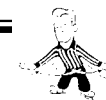
Der EISHOCKEY MANAGER ist eine Manager-Simulation. An dem Spiel können bis zu vier Spieler, die Manager, teilnehmen. Auch in ein bereits laufendes Spiel können weitere Manager einsteigen, bis die Höchstzahl von vier erreicht ist.

### Konfiguration (Amiga)

Um das Programm zu starten benötigen Sie einen Computer aus der Amiga-Serie mit mindestens 1MB RAM oder mehr, einem Disketten-Laufwerk und einem Farbmonitor. Sollten Sie nur 1 MB RAM besitzen, sollten Sie externe Disketten-Laufwerke unbedingt abschalten, da nur so ein flüssiges Spielen mit Torszenen möglich ist. **Fertigen Sie sich mit der Workbench Ihres Rechners eine Kopie von Ihren Original EISHOCKEY MANAGER Disketten an. Halten Sie die Originale immer schreibgeschützt und benutzen Sie sie nicht zum Spielen.** Näheres zum Kopieren von Disketten finden Sie In Ihren Handbüchern zu Ihrem Computer.

### Start des Programmes (Amiga)

Legen Sie Ihre Spiel-Kopie der EISHOCKEY MANAGER Diskette in das interne Laufwerk DF0: des Rechners ein und schalten Sie ihn an, bzw. führen Sie ein Reset aus. Das Programm wird automatisch geladen und gestartet. Das Programm erkennt, wieviel RAM zur Verfügung steht, und lädt soviel Daten des Programmes wie möglich ein.



---

**Installation auf Festplatte (Amiga)**

Das Programm kann auf einer Festplatte installiert werden. Booten Sie dazu Ihren Rechner wie gewohnt mit Ihrer Workbench von der Festplatte. Legen Sie dann die EISHOCKEY MANAGER Diskette in Laufwerk DF0: ein und öffnen Sie das Fenster der Diskette. Im Fenster finden Sie zwei Icons, eines mit dem Namen „EM“ und eines mit dem Namen „HDINST“.

Um das Spiel auf Ihrer Festplatte zu installieren, klicken Sie das Icon „HDINST“ doppelt an. Wählen Sie nun die Festplatten-Partition aus, auf der das Programm installiert werden soll. Das Installationprogramm legt automatisch das Verzeichnis EM an und installiert nun das Programm automatisch auf Ihrer Festplatte.

**Starten von Festplatte (Amiga)**

Öffnen Sie nach dem Booten Ihres Rechners die Partition und die Schublade, in der Sie EISHOCKEY MANAGER installiert haben, also gemäß unserem Beispiel DH0:EM, und klicken Sie das Icon „EM“ doppelt an. Das Programm wird geladen und gestartet. Das Programm erkennt, wieviel RAM zur Verfügung steht, und lädt soviel Daten des Programmes wie möglich ein.





---

### **Konfiguration (MS-DOS)**

Für den Einsatz unter MS-DOS benötigen Sie einen Computer mit mindestens 640KB RAM, einem Disketten-Laufwerk, einer Festplatte, einer VGA-kompatiblen Graphik-Karte und den dazugehörigen Farb-Monitor, und eine Microsoft-kompatible Maus. Wenn Sie Wert auf einen anständigen Sound legen, benötigen Sie darüberhinaus eine SoundBlaster-kompatible Sound-Karte.

Das Programm muß auf der Festplatte installiert werden. Legen Sie dazu nach dem Booten die Diskette in eines Ihrer Disketten-Laufwerke, z.B. A:, ein und schalten Sie auf dieses Laufwerk um. Starten Sie dann die Installation mit dem folgenden Befehlen:

```
{ Quell-Laufwerk }:  
INSTALL { Quell-Laufwerk } { Ziel-Laufwerk }
```

Wenn Sie z.B. von Ihrem Diskettenlaufwerk A auf Ihre Festplatte C installieren möchten, dann geben Sie bitte folgendes ein:

```
A:  
INSTALL A: C:
```

### **Starten des Programmes (MS DOS)**

Schalten Sie nach dem Booten des Rechners in das Eishockey-Manager-Verzeichnis (CD EM) um. Sie starten dann das Programm mit EM.

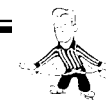




Bild 1: Das Titelbild

## PINGIS EINFÜHRUNG IN EISHOCKEY MANAGER

Pingi meint, Sie sollten das Programm nun auf Ihrer Festplatte installieren oder gegebenenfalls Ihre Original-Disketten kopieren und dann das Programm starten, damit wir Ihnen Schritt für Schritt alle Funktionen zeigen können.

## STEUERUNG

Das Programm wird mit der Maus kontrolliert. An einigen wenigen Stellen kann oder muß die Eingabe über die Tastatur erfolgen. Menü-Punkte werden mit der linken Maus-Taste durch anklicken aktiviert. Mit der rechten Maus-Taste verlassen Sie in der Regel ein Menü oder eine Funktion und kehren zum Ausgangs-Menü zurück.



Bild 2: Das Vormenü

## VORMENÜ

Das Hauptmenü teilt sich in drei Bereiche, der Kopfzeile mit dem Schriftzug EISHOCKEY MANAGER, dem Manager-Feld links, und dem Optionsfeld rechts.

## Kopfzeile

Wenn Sie bereits einen Zwischenstand gesichert haben, können Sie über die Kopfzeile direkt die Funktion LADEN aufrufen. Haben Sie die Kopfzeile versehentlich angeklickt, drücken Sie die rechte Maus-Taste, um ins Vormenü zurückzukehren. Über die einzelnen Funktionen dieses Bildes gehen wir weiter unten im Menü „Gemischtes“ unter „Sichern“ und „Laden“ ein.



**Manager-Feld**

Das Manager-Feld hat vier Zeilen mit drei Bereichen. Klicken Sie den linken Bereich einer dieser Zeilen an, werden rechts neben dem Manager-Feld die Portraits von drei Damen und neun Herren eingeblendet. Suchen Sie sich das Bild aus, daß am ehesten Ihrem Charakter entspricht, und klicken Sie es an. Pingi meint übrigens, daß er eine ganze Reihe von Frauen kennen würde, die knallharte und vor allem eiskalte Eishockey Manager abgeben würden - ganz nach seinem Geschmack.

Nachdem Sie sich für eines der Portraits entschieden haben, sollen Sie im mittleren Bereich Ihren Namen über die Tastatur eingeben. Anschließend klicken Sie den rechten Bereich der Zeile an, um den Verein zu wählen, den Sie managen wollen.



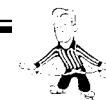
Bild 3: Eingabe Manager

Rechts neben dem Manager-Feld erscheinen die zwölf Wappen der Vereine der Bundesliga. Neben den Wappen sind zwei Scroll-Pfeile. Wenn Sie Ihre Mannschaft unter den zwölf Bundesliga-Vereinen nicht finden, klicken Sie einen der Scroll-Pfeile an. Nach unten kommen Sie zunächst zu den Vereinen der zweiten, dann zur dritten und vierten Liga. Nach oben kommen Sie direkt zur vierten Liga und können sich dann über dritte und zweite Liga wieder zur Bundesliga hoch-scrollen. Der Name des gewählten Vereins wird unter Ihrem Namen eingeblendet.



Bild 4: Verein wählen

Nacheinander können bis zu vier Manager ihre Daten eingeben. Die Mannschaften der vierten Liga können zwar gewählt werden, das Spiel wird jedoch nur in den Ligen eins bis drei gestartet. Wenn Sie eine Mannschaft wählen, die nicht in der Liga positioniert ist, in der Sie das Spiel später starten, wird Ihre Mannschaft in die Start-Liga gesetzt und eine andere Mannschaft aus dieser Liga muß in die alte Liga ihrer Mannschaft wechseln.



Um einen Manager komplett herauszunehmen, drücken Sie die rechte Maus-Taste auf dem betreffenden Manager-Portrait oder Vereins-Wappen.



## Optionen-Feld

## Spiel-Modus

Der Modus „Nur WM“ kann nur geschaltet werden, wenn Sie der einzige Manager sind.



---

### **Spiel-Level**

Pingi hat gefordert, daß jeder mit dieser Manager-Simulation klarkommt. Deshalb haben wir Ihnen sechs Level vorbereitet. Der Einsteiger oder Schnellspieler in der Mittagspause wählt ein niedriges, einfach zu spielendes Level, z.B. das Baby oder das Kleinkind. Ab dem jungen Mann wird es richtig interessant, und wer im Opa-Level spielt und außerdem Erfolg hat, darf sich zurecht einen alten Eishockey-Hasen nennen.

Voreingestellt ist das Level 4, unser junger und ehrgeiziger Sportsmann.

### **Spiel-Dauer**

Der richtige Eishockey-Manager wird wie Pingi natürlich die Grundeinstellung „Unendlich“ stehen lassen. Aber gerade zum Üben und um sich mit den Funktionen vertraut zu machen, empfiehlt es sich, eines der kürzeren Spiele einzustellen, das Fünf-Jahres-Spiel, das Drei-Jahres-Spiel, oder das Ein-Jahr-Spiel.

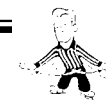
Beim Ein-Jahr-Spiel spielen Sie immer in der Bundesliga. Sie können keine Werbeverträge schließen. Und wenn Sie zudem noch allein spielen, nehmen Sie auch am Europa-Cup teil.

### **Start-Liga**

Weiter oben wurde bereits erwähnt, daß das Spiel mehrere Ligen zur Verfügung stellt; die Oberliga, die Zweite Liga und die Bundesliga. Wenn Sie also ein Liga-Spiel über mehrere Jahre führen, können Sie wählen, ob Sie Ihren Verein in der Oberliga, in der Zweiten Liga oder sogar schon in der Bundesliga übernehmen.

### **Start-Stärke**

Als letztes können Sie noch die Stärke Ihrer Mannschaft im Verhältnis zu den anderen Mannschaften der gewählten Liga einstellen. Die Voreinstellung ist „Mittelfeld“. Wenn Sie es etwas leichter haben wollen, schalten Sie um auf „Oberes Drittel“. Suchen Sie die Herausforderung, setzen Sie Ihre Mannschaft in den „Abstiegskampf“.



### Highscore-Block

Vielleicht ist Ihnen beim Probieren mit den Einstellungen bereits aufgefallen, daß der Block bei manchen Einstellungen durch einen nackten Nagel ersetzt wird. Das bedeutet, daß nicht bei allen Einstellungen eine Highscore-Liste geführt wird.

Grundsätzlich gibt es für jede Einstellung einen getrennten Highscore. Die Mindestanforderung für einen Highscore ist das Level Vier. Spielen Sie länger als ein Jahr, müssen Sie außerdem Ihre Mannschaft in das Mittelfeld der Start-Liga setzen.

### Los jetzt!

Alle Einstellungen korrekt? Für unsere kleine Exkursion sollten Sie die Grundwerte wiederhergestellt haben, also Liga/WM-Modus, Spiel-Level 4, Spiel-Dauer unendlich, Start-Liga Bundesliga und Spiel-Stärke Mittelfeld.

Dann kann's ja losgehen! Pingi ist auch schon ganz ungeduldig...



Bild 6: DEB-Pokalspiele

### DEB-POKAL

Nach dem Sie das Spiel nun endlich begonnen haben, kommt die Auslosung zum DEB-Pokal.

Also... Den gibt's gar nicht. Das war eine der tollen Ideen von Pingi. Der Pokal des Deutschen Eishockey Bunds ist zwar schon eine ganze Weile in der Diskussion, aber bisher noch nicht realisiert worden. Pingi meinte jedoch, wir sollten ein wenig in die Zukunft greifen und den Manager mit dieser zusätzlichen Funktion bereichern.

Wenn Sie Ihren Nerven die Auslosung ersparen wollen, klicken Sie das Feld „Kein Gedanke“ an. Haben Sie „Alles klar“ gewählt, beginnt die Auslosung.

Nacheinander werden die Paarungen ermittelt. Die Farben markieren die verschiedenen Ligen. Orange steht dabei für die Bundesliga, Dunkelgrau für die Zweite Liga, Hellgrau für die Oberliga. Die Mannschaften der Manager werden Gelb dargestellt.



Wenn die Liste komplett ist, drücken Sie eine Maus-Taste. Es folgt der sortierte Spielplan, der sich aus der Auslosung ergibt. Heim-Mannschaften werden in Hellblau, Mannschaften, die Reisen müssen, Dunkelblau dargestellt. Ihre Mannschaft finden Sie wieder in Gelb. Niederklassige Mannschaften haben bei Spielen gegen höherklassigeren immer Heimrecht.

Dauert Ihnen die Auslosung doch zu lange, drücken Sie einfach die linke Maus-Taste. Sie kommen sofort zum sortierten Spielplan.

Gespielt wird übrigens im Modus „Best of Three“, d.h. es kommt die Mannschaft weiter, die zwei von drei Spielen gewonnen hat. Gewinnt also im Hinspiel die Mannschaft A und im Rückspiel die Mannschaft B, ist ein drittes Spiel zur Entscheidung nötig.

Unentschieden gibt es nicht. Ist ein Spiel nach drei Dritteln immer noch nicht entschieden, geht es ins „Sudden Death“ über zweimal fünf Minuten. Die Mannschaft, die in dieser Zeit das erste Tor schießt, hat das Spiel gewonnen. Steht es nach dem „Sudden Death“ immer noch unentschieden, gibt es ein Penalty-Schießen. Der Penalty ist der Strafstoß des Eishockey.

Wenn Sie in diesem Spielplan eine Mannschaft anklicken, bekommen Sie weitere Informationen.

### TEAM-INFO

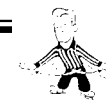
Unter dem Namen finden Sie die „Fieberkurve“. Sie gibt über die Saison die Leistungen der Mannschaft in der Liga wieder. Pingi sagt, je niedriger die Werte der Kurve, desto heißer wird es dem Manager...

Unter der „Fieberkurve“ steht für jedes Spiel ein Smiley. Ein grüner lächelt über Siege, ein gelber ist mit dem erzielten Unentschieden nicht so ganz zufrieden, und ein roter ist zurecht über eine Niederlage erzürnt. Ganz rechts, gleich am Wappen steht der „Durchschnitts-Smiley“, der die Gesamtleistung der Mannschaft in der Saison wiedergibt.

Die restlichen Daten erklären sich selber. Machen Sie sich ein Bild von der Mannschaft, gegen die Sie anzutreten haben.



Bild 7: Team-Info aus DEB Auslosung



Rechts unten steht ein Wechsel-Icon. Stehen hier drei Punkte auf gelbem Grund, wird Ihnen von dieser Mannschaft während der Spiele kein Zwischenergebnis mitgeteilt. Finden Sie eine Kamera vor, werden Ihnen alle Torszenen eingespielt. Falls hier ein Kopfhörer steht und bei mindestens einer Mannschaft die Kamera geschaltet ist, werden Ihnen die Zwischenergebnisse als Meldungen angegeben.

Ihre eigene Mannschaft hat übrigens die Kamera voreingestellt. Und maximal können Sie für vier Mannschaften die Kamera setzen, d.h. wenn vier Manager am Spiel teilnehmen, muß bei einer der Mannschaften der Manager die Kamera abgeschaltet werden, wenn Sie ein anderes Team beobachten wollen.

Haben Sie alles gesehen, was Sie interessiert, klicken Sie „Reicht mir“ an, um die Mannschafts-Info wieder zu schließen.

Mit der rechten Taste schließen Sie den DEB-Spielplan. Sie kommen nun das erste Mal in das Hauptmenü.



Bild 8: Das Hauptmenü

### HAUPTMENÜ

Das Hauptmenü besteht aus drei Bereichen; der Kopfzeile, der Manager-Zeile und dem Menü.

Unter der Kopfzeile verbergen sich die Namen der Leute, die sich von Pingi zur Realisation dieses Programmes haben überreden lassen. Klicken Sie den Schriftzug „EISHOCKEY MANAGER“ an. Erneutes Klicken im Credit-Feld läßt Sie ins Hauptmenü zurückkehren.

Wenn Sie ganz rechts oben in die Ecke der Kopfzeile klicken, bekommen Sie eine Liste von Informationen zum Programm EISHOCKEY MANAGER. Neben der Versions-Nummer werden alle Daten zu erkannten und korrigierten Fehlern ausgegeben.





**Manager-Zeile**

Fangen wir links an. Unter dem Datum ist wieder unsere „Fieberkurve“, die die Leistung Ihrer Mannschaft in Gelb und die des nächsten Gegners in weiß darstellt.

Daneben steht Ihr Name und darunter der Ihres nächsten Gegners.

Klicken Sie diesen Vereinsnamen an, bekommen Sie wieder die Mannschafts-Info, allerdings mit einer wichtigen Ergänzung zu der, die Sie bereits in der DEB-Auslosung kennengelernt haben:

Zwischen „Reicht mir“ und dem Wechsel-Icon steht ein weiteres Icon „Spielplan“. Klicken Sie es an, erscheint der Spielplan der ersten Runde. Wie Sie wissen, spielen in den Eishockey-Ligen die Mannschaften viermal gegeneinander, jeweils in zwei Runden ein Hin- und ein Rückspiel. Klicken Sie also „2. Runde“ an, um den Spielplan der zweiten Runde auszugeben zu bekommen.

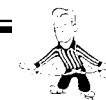
Klicken Sie „Reicht mir“ an, um wieder ins Hauptmenü zu kommen.



Bild 9: Team-Info aus Hauptmenü

Die Icons neben dem Namen des nächsten Gegners zeigen Ihnen um was für ein Spiel es sich handelt, und ob Sie zu Hause oder Auswärts spielen:

Pokal	=	Ligaspiel
Deutschland-Karte	=	DEB-Pokal-Spiel
Europa-Karte	=	Europapokal-Spiel
Weltkugel	=	Weltmeisterschafts-Spiel
Autobus	=	Auswärts-Spiel
Haus	=	Heimspiel



Das Buch unter diesen Icons steht für die letzten Ergebnisse gegen den nächsten Gegner. Darunter wiederum finden Sie Ihren Kontostand.

Ganz rechts, unter dem Namen Ihres Vereins sind sechs Leuchten neben Ihrem Portrait und dem Vereinswappen zu sehen.

Diese Leuchten stehen von oben nach unten für:

- |               |   |
|---------------|---|
| • Team-Lampe  | Rot, wenn in der Aufstellung ein Fehler ist.  |
| • Nachrichten | Rot, wenn eine Nachricht für einen Ihrer Spieler vorliegt.  |
| • Finanzen    | Rot, wenn Ihr Konto im Minus ist, Sie aber noch Mittelauf Ihrem Sparbuch haben, oder Aktien besitzen. |
| • Training    | Rot, wenn Sie kostenpflichtiges Training angeordnet haben.  |
| • Werbung     | Rot, wenn nicht alle Werbeflächen vermietet sind.   |
| • Aktien      | Rot, wenn Ihr Saldo ins Minus gerutscht ist.  |

Bei Grün ist - soweit - alles in Ordnung.

Im Beispiel-Bild rechts zeigt also die 5. Leuchte von oben (ROT) an, daß nicht alle Werbeflächen vermietet sind.



Nachrichten, die an Sie persönlich gerichtet sind, können Sie abfragen, wenn Sie das Portrait anklicken. Ist mehr als eine Nachricht eingegangen, können Sie sie mit den beiden Pfeilen rechts am Nachrichtenfeld durchscrollen.

Klicken Sie bitte noch nicht das Wappen Ihres Vereines an. Denn dann beginnt der nächste Spieltag, bzw. Sie übergeben die Kontrolle an den nächsten Manager.



**HAUPTMENÜ-PUNKTE**

Das Hauptmenü bietet Ihnen acht Punkte an (Siehe auch Bild 8 auf Seite 16):

<i>Manager</i>	<i>Mannschaft</i>	<i>Statistiken</i>	<i>Tabellen</i>
<i>Paarungen</i>	<i>Stärken</i>	<i>Gemischtes</i>	<i>und tschüß</i>

**MENÜ MANAGER**

Das Untermenü „Manager“ bietet Ihnen sechs Punkte an:

<i>Finanzen</i>	<i>Werbung</i>	<i>Stadion</i>	<i>Jugend</i>	<i>Neuer</i>	<i>Highscore</i>
-----------------	----------------	----------------	---------------	--------------	------------------



Bild 10: Menü Manager

**Finanzen**

Unter „Finanzen“ finden Sie die Möglichkeiten Geld zu leihen oder aufs Sparsbuch zu bringen, Aktien zu kaufen und zu verkaufen. Oben werden Ihnen mögliche Geldgeber angezeigt, die Ihnen einen Kredit gewähren könnten. Unter dem jeweiligen Feld wird in rot angezeigt, wieviel Geld Sie aufgenommen haben, bzw. in grün, wie hoch Ihr Guthaben ist. Und darunter sind die jeweiligen Zinssätze pro Monat angegeben. Um einen Kredit aufzunehmen oder Geld einzuzahlen, klicken Sie zuerst den gewünschten Partner an. Dies kann die Bank ganz links oder ein anderer Manager sein - soweit Sie das Spiel nicht allein spielen.

Unter den vier Feldern der Kreditgeber ist die Eingabe-Zeile.

Klicken Sie in diesem Feld links von der Mitte im schwarzen Bereich, wenn Sie einen Kredit aufnehmen wollen, und rechts von der Mitte im schwarzen Bereich, wenn Sie Geld einzahlen wollen.



Bild 11: Finanzen



---

Es erscheint ein orangefarbener Balken und die Summe in DM. Je weiter nach außen Sie klicken, desto höher ist die eingestellte Summe, je weiter zur Mitte, desto niedriger. Um den Wert auf 1.000 Mark genau einzustellen, benutzen Sie die Felder „+“ und „-“ auf der entsprechenden Seite direkt über dem schwarzen Feld.

Wenn Sie die gewünschte Summe eingestellt haben, klicken Sie auf der Seite mit dem Wert über dem schwarzen Feld zwischen der Trennlinie in der Mitte und dem Feld „-“. Ziehen Sie die Maus aus dem Eingabe-Feld heraus, ohne diese endgültige Bestätigung gegeben zu haben, werden alle Eingaben ignoriert.

Pingi meint, daß das alles ganz schön kompliziert klingt. Probieren Sie es einmal aus - es ist eigentlich ganz einfach, wenn man weiß, wie es geht...

Unter dem Eingabe-Feld finden Sie die Börse. Links stehen übereinander die vier Logos der Firmen, deren Aktien Sie erwerben und natürlich auch wieder verkaufen können. Direkt neben den Logos finden Sie die dazugehörenden Daten, und daneben wird der Kurs der Aktien über die letzten 30 Tage in einem Kurven-Diagramm ausgegeben. Die Farben der Linien entsprechen den Textfarben neben den Logos.

Rechts neben dem Kurven-Fenster werden Ihre persönlichen Bank-Daten ausgegeben.

Ein Bank-Kredit kostet Sie 4% Zinsen pro Monat, einem anderen Manager haben Sie monatlich 2,5% Zinsen pro Monat zu zahlen, bzw. Sie bekommen 2,5% Zinsen pro Monat, wenn Sie einem anderen Manager einen Kredit eingeräumt haben. Auf Ihr Sparbuch bei der Bank bekommen Sie lediglich 1% Zinsen je Monat.

Übrigens: Pingi weist zurecht darauf hin, daß Sie Ihr Konto nie ins Minus rutschen lassen sollten; Überziehungen berechnet die Bank mit 10% Zinsen pro Monat!



---

Der Höchstgesamtbetrag für Kredite liegt bei der Bank bei 2 Millionen, bei einem anderen Manager bei 1 Millionen Mark.

Wenden wir uns nun dem Kurven-Fenster zu. Um die Darstellung in ungünstigen Wertverhältnissen zu verbessern, können Sie den Maus-Zeiger an die linke oder rechte Kante setzen, und dann mit gedrücktem linkem Maus-Taster die Maßstäbe verschieben.

An der linken Kante verschieben Sie die Sichtlinie auf der Y-Achse, so daß Sie hohe Kurse wieder ins Bild holen können. An der rechten Seite verändern Sie den Maßstab der Y-Achse, um sehr große Schwankungen in ein übersichtliches Bild zu zwingen.

Wenn Sie eines der vier Logos links anklicken, wird das Fenster immer so verschoben, daß die Kurve der gewählten Aktie immer auf der Mittellinie des Fensters endet, unabhängig davon, wo Sie Ihre Blicklinie auf der Y-Achse positioniert haben. Sie haben so immer die Kurve der gewählten Aktie über die letzten 30 Tage übersichtlich im Bild.

Um Aktien zu kaufen oder zu verkaufen, klicken Sie erst das Logo der entsprechenden Firma an. Anschließend verfahren Sie so, wie bei der Aufnahme eines Kredites, also Wert im schwarzen Eingabe-Feld einstellen, mit „+“ und „-“ korrigieren, und dann direkt über der eingestellten Summe bestätigen.

Die Gebühren für den Kauf von Aktien beträgt 1,5% der Kaufsumme. Beim Verkauf von Aktien werden keine Kosten berechnet.

Mit der rechten Taste der Maus kehren Sie ins Menü „Manager“ zurück.

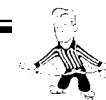




Bild 12: Werbung

### Werbung

Werbeflächen sind eine gute Einnahmequelle. Sie können sieben Bandenflächen, die Trikots Ihrer Mannschaft und, wenn vorhanden, die Verkleidung der Lautsprecheranlage als Werbeträger anbieten. Falls Sie über die richtige Kühlanlage verfügen, kommt die Eisfläche als weiterer Werbeträger hinzu. Außerdem können Sie die Übertragungsrechte der Spiele verkaufen. Um eine Bandenfläche zu verkaufen, klicken Sie im oberen Fenster eines der sieben Bandenfelder an. Im Verhandlungs-Fenster unten rechts werden Ihnen die Daten zu diesem Feld angegeben. Bis zu 10 verschiedene Sponsoren können an der Fläche interessiert sein. In das Icon Feld wird automatisch die Firma mit dem höchsten Ansehen eingeblendet.

Klicken Sie „Info“ an, wenn Sie an weiteren Daten zu dieser Firma interessiert sind. Mit den Pfeilen rechts vom Logo können Sie die zehn Firmen durch-scrollen. Rechts neben den Scroll-Pfeilen wird das Angebot der Firma eingeblendet - falls sie an einer Werbefläche bei Ihnen interessiert ist. Klicken Sie „Annehmen“ an, wenn Ihnen das Angebot zusagt.

Eine Besonderheit ist die Option, die manche Firmen vereinbaren wollen. Sie schließen einen Vertrag über z.B. 12-36 Monate ab. Somit soll der Vertrag nur über die ersten 12 Monate fest sein. Anschließend hält sich die Firma eine Option auf die Fläche von weiteren 24 Monaten offen. Abhängig ist die Verlängerung vom Erfolg Ihrer Mannschaft. Genau wie für die Banden können Sie auch Werbe-Verträge für die Trikots Ihrer Spieler abschließen. Klicken Sie dazu den Spieler links in der Mitte an und verfahren Sie bei der Vergabe der Fläche wie für die Bandenwerbung.



---

Wenn Sie Ihr Stadion mit einer Beschallungs-Anlage ausgerüstet haben, können Sie auch die Verkleidungsflächen dieser Anlage als Werbeflächen anbieten. Gleiches gilt für die Eisfläche, wenn Sie über eine geeignete Kühlanlage verfügen. Klicken Sie für die Verhandlungen die beiden kleinen Felder im mittleren großen Fenster an. Das obere symbolisiert die Dachwerbefläche der Lautsprecher-Anlage, das untere das Spielfeld.

Die Lautsprecheranlage wird übrigens bei der Überdachung Ihres Stadions installiert.

Das Bild unten links steht für die Übertragungsrechte Ihrer Spiele. Statt der Firmen werden nun im Vertragsfeld Sendestationen eingeblendet, die möglicherweise für Ihre Heimspiele die Senderechte erwerben möchten. Der Ablauf der Verhandlungen entspricht dem für die Werbeflächen.

Ob und von welcher Sendestation Sie ein Angebot bekommen, hängt natürlich auch wieder von der Leistung Ihrer Mannschaft ab. Jedoch stellen die Sender darüberhinaus erhöhte Ansprüche an die Qualität des Stadions.

Wenn alle möglichen Flächen verteilt sind oder keine Angebote mehr vorliegen, die Ihnen zusagen, verlassen Sie die Funktion mit der rechten Maus-Taste.

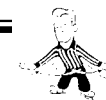




Bild 13: Stadion

### Stadion

Zuschauerzahlen und Werbeverträge sind zum Einen von der Leistung Ihrer Mannschaft abhängig, zum Anderen jedoch auch von der Qualität Ihres Stadions. Im Bild sehen Sie in der Mitte Ihr Stadion, je nach Ausbaustufe mit Dach oder auch ohne. Darumherum liegen Flächen, die mit verschiedenen Zusatzbauten bebaut werden können. Rechts im Bild führt der Weg vorbei, der Sie an den Rest der Welt anbindet.

Klicken Sie entweder im Bild auf die entsprechende Graphik, um den Wert Ihres Stadions durch Ausbauten zu erhöhen, oder gehen Sie direkt in die Liste unter dem Bild. In der Liste finden Sie über die direkt ersichtlichen Punkte, wie z.B. ein Dach für das Stadion, weitere Optionen.

Klicken Sie eine der Optionen an, erscheint rechts im Bild ein Roll-Menü mit zwei Pfeilen. Im Kasten steht die nächste Ausbaustufe zur gewählten Option. Darunter steht der Preis. Überschreitet der Preis Ihre Möglichkeiten gemäß dem Kontostand darunter, wird die Summe in rot dargestellt. Können Sie sich den Ausbau finanziell leisten, ist der Wert grün. Klicken Sie außerhalb des Kastens, kehren Sie ohne Aktion ins Menü zurück. Klicken Sie den Kasten an, wird Ihnen ein Angebot gemacht. Achten Sie auf Rabatt und Bauzeit. Die Ausbaugrenze für Besucherplätze ist 25.000.

Den Eintrittspreis legen Sie mit den beiden Pfeilen zwischen 10 und 30 Mark fest. Wenn Sie im unteren Bereich die rechte Maus-Taste drücken, bekommen Sie eine Übersicht über die aktuellen Bautätigkeiten. Drücken Sie noch einmal die rechte Maus-Taste um die Liste zurückzubekommen. Um ins Menü „Manager“ zurückzukehren drücken Sie im oberen Bereich des Bildes die rechte Maus-Taste.





**Jugend**

Die Nachwuchsarbeit Ihres Vereins beschränkt sich auf die finanzielle Unterstützung der drei Jugendmannschaften. Ziel ist es, daß im Laufe der Zeit aus der Junioren-Mannschaft Nachwuchsspieler in Ihre erste Mannschaft aufrücken. Klicken Sie in den entsprechenden Balken, um den Schülern bis zu 10.000, der Jugend bis zu 20.000, und den Junioren bis zu 40.000 Mark Fördergelder zuzuweisen.

Mit der rechten Maus-Taste kehren Sie ins Menü „Manager“ zurück.



Bild 14: Jugend

**Neuer**

Pingi war der Meinung, daß gute Freunde auch zu einem späteren Zeitpunkt noch in das Spiel hereingelassen werden sollten. Es wird also wieder das Vor-Menü eingeblendet, und der „neue Manager“ kann seine Daten eingeben. Natürlich können die Start-Einstellungen des Spieles jetzt nicht mehr verändert werden.

Mit „Los jetzt!“ kehren Sie ins aktuelle Geschehen zurück.

**Highscore**

Der letzte Punkt des Menüs „Manager“ ist die Highscore-Liste.

Wie weiter vorne bereits erklärt, wird für jede Spieleinstellung, für die ein Highscore ermittelt wird, eine separate Liste geführt. Nur so können die Ergebnisse vergleichbar gemacht werden.

In der Liste wird der Name des Managers und des Vereins sowie die erreichte Punktzahl und dahinter in Klammern die Zahl der erreichten Meisterschaften, der DEB-Pokalsiege und der Europapokal-Siege aufgelistet.



Bild 15: Highscore

Natürlich gibt es bei gleichem Manager-Namen und Verein immer nur einen Eintrag je Spiel-Modus.





Bild 16: Menü Mannschaft

## MENÜ MANNSCHAFT

Das Menü „Mannschaft“ hat fünf Menü-Punkte. Das sechste Feld entbietet Pingi unseren freundlichen Gruß - mit einem leckeren Fisch. Generell werden nicht belegte Menüpunkte mit einer Grafik eines Fisches oder einem Sternenhimmel (im WM-Modus) dargestellt.

Fangen wir jedoch wieder ganz links an.

## Aufstellung

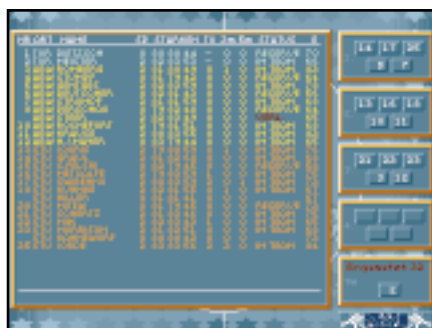


Bild 17: Aufstellung

Links, im großen Rahmen, steht die Liste Ihrer Spieler. Je nach Spalte wird Ihnen zu jedem Spieler eine weiterführende Information in der untersten Zeile dieses Fensters angezeigt, wenn Sie den Zeiger der Maus auf eine Spieler-Zeile setzen. Die Spalten der Liste stehen für:

NR	Rückennummer und Reihe
ART	Einsatzbereich
NAME	Spielername und Alter
SP	Zahl der Einsätze in Liga- und Pokalspielen
STÄRKEN	Kondition, Technik und Form, sowie der Durchschnitt dieser Werte
TO	Zahl der Torerfolge in Liga- und Pokalspielen
2m 5m	Zahl der 2- und 5-Minuten-Strafzeiten
STATUS	Status im Verein; ohne Funktion, verletzt, Reserve oder im Team
E	Erschöpfung und Tendenz; je höher der Wert, desto erschöpfter ist der Spieler. Ist die Zahl rot, braucht er dringend Erholung



---

Rechts im Bild sehen Sie fünf Rahmen und ein Icon. Die fünf Rahmen stehen für die Aufstellung. Anders als bei vielen anderen Sportarten wird beim Eishockey nicht mit einer vor dem Spiel festgelegten Mannschaft gespielt. Auf dem Eis dürfen sich immer nur sechs Spieler einer Mannschaft befinden, also ein Torwart, zwei Abwehrspieler und drei Stürmer. Weitere 16 Spieler können auf der Bank sitzen.

Organisiert werden die Spieler in bis zu vier Sturm- und Abwehr-Reihen, die wiederum in vier Blöcken zusammengefaßt sind. Jeder Block ist in sich homogen, d.h. die Leistungsstärke der Spieler und das Zusammenspiel ist optimal aufeinander abgestimmt. Es ist durchaus sinnvoll, Sturm- und Abwehr-Reihen verschiedener Blöcke aufs Eis zu schicken, jedoch sollten die Reihen in sich nur in der Ausnahme umbesetzt werden. Üblicherweise ist der erste Block der stärkste. Selten kann sich ein Verein so viele Spieler leisten, daß vier Blöcke besetzt sind.

Um einen Spieler aus der Aufstellung herauszunehmen, können Sie entweder im Block-Fenster die Nummer des Spielers anklicken, oder in der Liste über der entsprechenden Zeile die linke Maus-Taste drücken.

Nur aus der Liste jedoch können Sie Spieler in die Aufstellung übernehmen. Wählen Sie dazu die Nummer des Blocks an, in den der Spieler aufgenommen werden soll, und dann in der Liste den Spieler-Namen mit der linken Maus-Taste. Die rechte Maus-Taste setzt den Spieler in Reserve. Wenn Ihre Mannschaft in einer heiklen Situation besonderen Druck auf den Gegner ausüben soll, können Sie den Torwart vom Feld nehmen und einen sechsten Feldspieler in den ersten Block setzen.

Das Icon unten rechts im Bild hat dieselbe Funktion wie der Menü-Punkt „Taktik“ im Menü „Mannschaft“; Sie schalten direkt um in die Taktik-Funktion.

Um ins Menü „Mannschaft“ zurückzukehren, drücken Sie außerhalb der Fenster die rechte Maus-Taste.

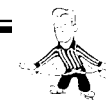




Bild 18: Taktik

### Taktik

Drei Fenster und ein Icon stehen Ihnen zur Verfügung. Das Icon unten rechts ist der direkte Zugang zur Funktion „Aufstellung“.

Im Fenster oben links wählen Sie, ob der Einsatz der Spieler-Reihen während des Spieles vom Computer oder von Ihnen manuell durchgeführt werden soll.

Das Fenster darunter setzt die Vorgabe für die Kriterien, nach denen der Einsatz der Reihen erfolgt.

- Automatisch:* Die Wahl der Reihe wird vom Computer gesteuert
- Spiel nur mit 2 Reihen:* Nur der erste und der zweite Block kommen zum Einsatz
- Energiestärkster Block:* Es werden die Sturm- und Abwehr-Reihen eingesetzt, deren Erschöpfung am geringsten ist
- Nach Gegnerreihe:* Entsprechend der Stärke der Gegnerreihe wird die zugehörige eigene Reihe eingesetzt, z.B. gegen die 1. Sturm-Reihe des Gegners die eigene 1. Abwehr-Reihe
- Minuten-Vorgabe:* Der Einsatz erfolgt nach Zeit, wobei Sie für jede Reihe die Zeit in Minuten separat vorgeben.  
Die Höchstzeit beträgt 20 Minuten, also ein Drittel
- Voll manuell:* Sie schicken jede Reihe gemäß dem Spielverlauf selber aufs Eis.  
Klicken Sie während des Spieles die entsprechende Leuchte der Spieler-Reihe in Ihrer Anzeige an

Im rechten, großen Fenster wird Einsatz und Offensiv-Geist eingestellt. Der Spieler-Kopf steht dabei für den Einsatz und die Härte, die Trompete für offensives oder eher defensives Spiel. Beide Bereiche können automatisch vom Computer geführt werden, semi-automatisch gemäß den Vorgaben darunter, oder voll manuell von Ihnen.



Stellen Sie bei semi-automatischer Führung den Grundwert ein. An diesem Minimal-Wert orientieren sich dann die folgenden Einstellungen für die verschiedenen Spiel-Situationen. Die Icons 1 bis 4 über den beiden Bildern sind vier Speicherplätze, unter denen Sie vier verschiedene Einstellungen zum schnellen Abruf bereithalten können. Je nach Stärke Ihres Gegners und Spielsituation können Sie also mit verschiedenen Taktiken agieren. Mit der rechten Maus-Taste kehren Sie ins Menü „Mannschaft“ zurück.

### Verträge

Die Liste der Spielerverträge ähnelt der Liste der Spieler für die Mannschaftsaufstellung. Die einzelnen Spalten bedeuten:

<i>ART</i>	Einsatzbereich
<i>NAME</i>	Spielernamen und Alter
<i>SP</i>	Zahl der Spiele in Liga- und Pokalspielen
<i>ST</i>	Durchschnittsstärke des Spielers
<i>TO</i>	Zahl der Torerfolge in Liga- und Pokalspielen
<i>STATUS</i>	Status im Verein; ohne Funktion, verletzt, Reserve oder im Team
<i>E</i>	Erschöpfung und Tendenz; je höher der Wert, desto erschöpfter ist der Spieler. Ist die Zahl rot, braucht er dringend Erholung
<i>V.DAUER</i>	Dauer des laufenden Vertrages der Saison
<i>WERT</i>	Gehalt des Spielers pro Monat

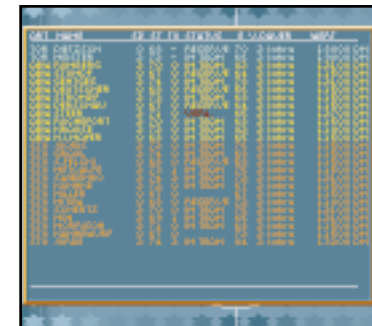
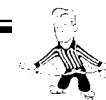


Bild 19: Verträge

Um mit einem Spieler in Vertrags-Verhandlungen zu gehen, klicken Sie den Namen des Spielers an. Das Fenster für die Verhandlungen wird geöffnet.



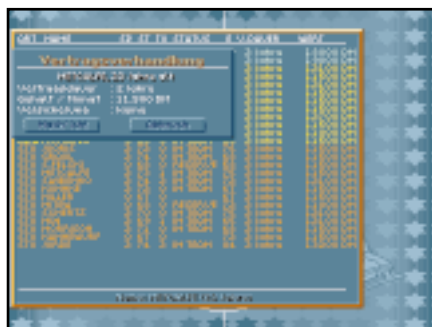


Bild 20: Vertragsverhandlungen

Klicken Sie die Zeile an, deren Wert Sie ändern wollen. Wenn Sie die Vertragsdauer ändern, gibt Ihnen der Spieler seine Gehaltsvorstellungen vor. Sie können sie so akzeptieren oder ebenfalls einen eigenen Wert eingeben. Die dritte Zeile betrifft eine Versicherung für den Spieler: Wird der Spieler verletzt, bekommen sie den sechsfachen Wert der Versicherungsprämie. Wird der Spieler zum Invaliden, erhalten Sie die 60-fache Summe der Versicherungsprämie, also den Marktwert des Spielers zum Zeitpunkt des Vertragsabschlusses.

Die Versicherungsprämie ist nicht verhandelbar. Eine Versicherung kann frühestens nach einem Monat gekündigt werden.

Drücken Sie die rechte Maus-Taste, um ins Menü „Mannschaft“ zurückzukehren.

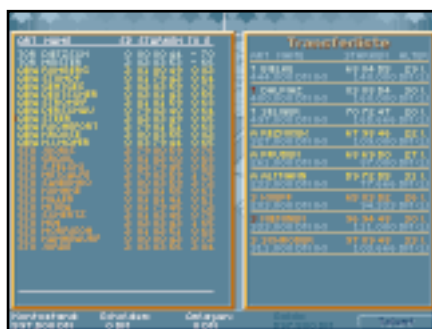


Bild 21: Transfer

### Transfer

In der unteren Zeile wird Ihre finanzielle Situation dargestellt. Der Knopf ganz rechts ermöglicht es Ihnen, einen Talentsucher zu beauftragen, nach geeigneten Nachwuchsspielern zu suchen.

Die beiden Fenster darüber zeigen links die Liste Ihrer Spieler mit den schon bekannten Spalten Einsatzbereich „ART“, Spielernamen „NAME“, Zahl der Spiele „SP“, Spielerstärke „STÄRKE“, Torerfolge „TO“ und Erschöpfung „E“ und rechts die Liste der Spieler, die im Angebot stehen.

Um einen Spieler auf die Transfer-Liste zu setzen, klicken Sie ihn in der Liste Ihrer Spieler an.

In der Transfer-Liste wird ein Spieler mit den Daten über Einsatzbereich „ART“, mit seinem Namen, seinen Stärken und seinem Alter aufgelistet. Das Kürzel für

seinen Einsatzbereich ist blau, wenn es sich um einen Ihrer eigenen Spieler handelt und rot, wenn er ein Ausländer ist.

Unter den Daten des Spielers stehen zwei Summen. Die linke gibt den Kaufpreis für den Spieler an, die rechte die Leihgebühr für den Rest der Saison.



Klicken Sie einen der Namen der Transfer-Liste an, werden Sie aufgefordert, Ihr Gebot einzugeben. Nimmt der Vein Ihr Gebot an, treten Sie mit dem Spieler in Vertragsverhandlung, wie bereits im Menü „Verträge“ erläutert.

Haben Sie einen eigenen Spieler angeklickt, wird er ohne Verhandlungen aus der Transfer-Liste herausgenommen und wieder ins Team integriert.

Mit der rechten Maus-Taste verlassen Sie den Transfer-Markt.

### Training

Pingi meint: Ohne Training geht gar nichts...

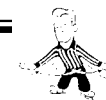
Stellen Sie also Ihrer Mannschaft einen wöchentlichen Trainingsplan auf. Beachten Sie dabei, daß meistens mittwochs und sonntags die Spiele stattfinden. Es hat wenig Sinn, an diesen Nachmittagen Training anzusetzen.

Ganz unten finden Sie die neun Icons für die verschiedenen Trainings-Arten. Diese sind von links nach rechts:

- kostenpflichtige Erholung  
Oben, unter der Zeile mit den Wochentagen, wird die wöchentliche finanzielle Belastung für Sauna, Masseur usw. angezeigt. Der Grundbetrag ist 14.000 Mark, wozu dann noch die Kosten für die einzelnen Sitzungen in Höhe von jeweils 8.000 Mark kommen.
- Freizeit
- Penalty-Schießen
- Kraft-Training
- Taktik
- Trainings-Spiel
- Schuß-Training
- Lauf-Training
- Stock-Technik



Bild 22: Training



Jeder Tag hat vier Trainings-Einheiten, zwei vormittags, zwei nachmittags. Klicken Sie erst die gewünschte Trainings-Art an. Unter dem Icon erscheint ein heller Strich. Dann klicken Sie die Trainings-Einheit an, die Sie mit diesem Training belegen wollen.

Über dem Trainingsplan stehen dreimal drei Balken. Je drei stehen für Energie „E“, Kondition „K“ und Technik „T“. Die drei Balken einer Sparte stehen von links nach rechts für Tor, Abwehr und Sturm. Sie können also an diesen Anzeigen direkt ablesen, wo es bei Ihrer Mannschaft hapert, was verstärkt trainiert werden muß.

Mit der rechten Taste kehren Sie ins Menü „Mannschaft“ zurück.



Bild 23: Menü Statistiken

### MENÜ STATISTIKEN

Sechs Statistiken stehen Ihnen zur Verfügung.

#### Totale

Im linken oberen Fenster werden Ihnen Statistiken über die Ergebnisse Ihrer Mannschaft ausgegeben. Die Spalten „G“, „H“ und „A“ bei „Serien“ stehen für Gesamt, Heim- und Auswärtsspiele. Die Zahlen vor den Klammern geben den aktuellen Stand an, die Werte in Klammern die höchsten je erreichten.

Die weiteren Werte sind selbsterklärend.

Unten links werden Ihre Gesamtausgaben den Gesamteinnahmen pro Monat gegenübergestellt.

Das Fenster rechts gibt die Zuschauerzahlen und Ihre Finanzen optisch und in Werten wieder. Im großen Farbfeld erscheint für jeden Spieltag eine Linie, die mit Ihrer Höhe die Zuschauerzahl angibt. Erreicht die Linie den gelben Balken, ist der benötigte Durchschnitt erreicht worden.





**Früher**

In der Ewigen-Tabelle wird Ihre Mannschaft in gelb dargestellt. Die beiden Pfeile scrollen die Liste von Platz 1 bis 42 durch. Die Mannschaften bekommen für jede Platzierung in den Ligen und den Pokalwettbewerben Punkte zugeteilt, anhand derer die Ewigen-Tabelle ermittelt wird.

Die Spalten stehen für Gesamtpunktzahl, Zahl der Siege in den Ligen, in DEB-Cup-Spielen und in Europa-Cup-Spielen.

Im Fenster darunter werden noch einmal detailliert die Daten und die Platzierung Ihrer Mannschaft angegeben.

Platz	Mannschaft	Punkte	Siege	DEB-Cup	Europa-Cup
1	...	...	...	...	...
2	...	...	...	...	...
...	...	...	...	...	...
42	...	...	...	...	...

Bild 24: Früher

**Verein**

In der Vereins-Statistik werden die Erfolge der letzten 50 Jahre im Europa-Cup, im DEB-Cup und in den Ligen geführt. Der Pfeil im jeweiligen Diagramm markiert das Jahr, zu dem die Daten ausgegeben sind. Ist der Balken dieses Jahres hell, waren Sie der Sieger.

**Spieler**

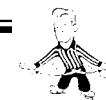
Hier finden Sie verschiedene Statistiken zu den Spielern der Liga. Sehen Sie sich diese Statistik nach einigen Spieltagen an. Beachten Sie bitte, daß die Torhüter erst nach 400 Spielminuten aufgenommen werden. Die Spalte „G/SP“ gibt dabei die Zahl der Gegentore pro Spiel an, die er kassiert hat.

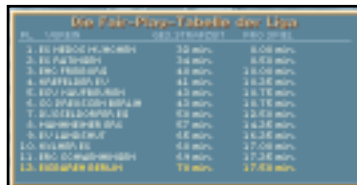
Die verschiedenen Knöpfe sortieren die Liste gemäß der Vorgabe.

Steht einer Ihrer Spieler an der Spitze dieser Liste, gibt es für Sie eine Prämie am Ende der Saison.

Platz	Name	Position	Spiele	Tore	Assists	G/SP
1	...	...	...	...	...	...
2	...	...	...	...	...	...
...	...	...	...	...	...	...

Bild 25: Spieler





Pl.	Team	Punkte	Geld (Mio.)
1.	BLAUWEIS HEIMANN	22	8.00
2.	BLAUWEIS	18	8.00
3.	BLAUWEIS	18	8.00
4.	BLAUWEIS	18	8.00
5.	BLAUWEIS	18	8.00
6.	BLAUWEIS	18	8.00
7.	BLAUWEIS	18	8.00
8.	BLAUWEIS	18	8.00
9.	BLAUWEIS	18	8.00
10.	BLAUWEIS	18	8.00
11.	BLAUWEIS	18	8.00
12.	BLAUWEIS	18	8.00
13.	BLAUWEIS	18	8.00

Bild 26: Fairplay

### Fairplay

Eishockey ist ein sehr schnelles und sehr hartes Spiel. Pingi meint, daß man trotzdem fair bleiben soll.

Um diese Einstellung zu fördern gibt es am Ende der Saison die Fairplay-Prämie, die der Verein erhält, dessen Mannschaft die Fairplay-Liste anführt.



Pl.	Team	1994	1998	2002	2006	2010	2014	2018	2022
1.	USA	1	1	1	1	1	1	1	1
2.	FIN	2	2	2	2	2	2	2	2
3.	SWE	3	3	3	3	3	3	3	3
4.	CAN	4	4	4	4	4	4	4	4
5.	CZE	5	5	5	5	5	5	5	5
6.	RUS	6	6	6	6	6	6	6	6
7.	COR	7	7	7	7	7	7	7	7
8.	GER	8	8	8	8	8	8	8	8

Bild 27: WM

### WM

In dieser Statistik werden die letzten 16 WM-Ergebnisse für die ersten acht festgehalten. Die linke Spalte zeigt den Durchschnitt und somit die acht besten National-Mannschaften in einer Ewigen-Liste an.

Klicken Sie die Fahnen im unteren Bereich an, wenn Sie näheres zu den Mannschaften wissen möchten.



**MENÜ TABELLEN**

Das Menü „Tabellen“ bietet Ihnen sechs Punkte an.

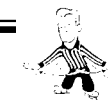
**1. Liga 2. Liga Oberliga**

Diese drei Tabellen sind vom Aufbau gleich. Sie geben in drei verschiedenen Sortierungen die Position der Mannschaften in den drei Ligen wieder. Die aktuelle Tabelle entspricht der Sortierung „Gesamt“. „Heim“ und „Auswärts“ sortieren die Mannschaften gemäß ihren Erfolgen in den Heim- bzw. den Auswärtsspielen.

Die Spalten bedeuten:

PL.	Platzierung
TD (Tendenz)	zeigt an, wie sich Ihr Tabellenplatz zum vorherigen Spiel verändert hat roter Smiley = Ihr Tabellenplatz hat sich verschlechtert gelber Smiley = Sie sind auf dem selben Tabellenplatz geblieben grüner Smiley = Ihr Tabellenplatz hat sich verbessert
VEREIN	Name des Vereines
BILANZ	Die letzten acht Spiele werden angezeigt Heimspiele: [s], [u], [n] = Sieg, Unentschieden, Niederlage Auswärtsspiele: [S], [U], [N] = Sieg, Unentschieden, Niederlage Das letzte Spiel wird rechts angezeigt
S-U-N	Anzahl der gewonnenen, unentschiedenen und verlorenen Spiele (Sieg-Unentschieden-Niederlage)
PUNKTE	das Punktverhältnis
TORE	das Tor-Verhältnis
TORDIFF.	die Tordifferenz

Bild 28: Tabelle



**DEB Pokal**

Da im DEB-Pokal nach dem KO-System gespielt wird, gibt es natürlich keine Tabelle. Sie finden hier den Spielplan des nächsten Spieltages.

**EuroCup**

Die beiden Felder unten im Bild schalten zwischen den drei Tabellen um.

Beim Europa-Cup wird in zwei Gruppen à vier Mannschaften je ein Hin- und ein Rückspiel gespielt. Die beiden besten Mannschaften beider Gruppen kommen in die Endrunde.



1.		0: 0	0: 0
2.		0: 0	0: 0
3.		0: 0	0: 0
4.		0: 0	0: 0
5.		0: 0	0: 0
6.		0: 0	0: 0

Bild 29: WM

**WM**

Auch die Weltmeisterschaft wird in zwei Gruppen gespielt. Der Weltmeister und die weiteren Platzierungen werden in einer Reihe von Ausscheidungsspielen als Endrunde nach den Gruppen-Spielen ermittelt:

**Viertelfinale**

Spiel 1: 1. Gruppe I	:	4. Gruppe II
Spiel 2: 2. Gruppe I	:	3. Gruppe II
Spiel 3: 3. Gruppe I	:	2. Gruppe II
Spiel 4: 4. Gruppe I	:	1. Gruppe II

**Runde 5. bis 8. Platz**

Spiel 5: Verlierer Spiel 1	:	Verlierer Spiel 3
Spiel 6: Verlierer Spiel 2	:	Verlierer Spiel 4



## Halbfinale

Spiel 7: Sieger Spiel 1 : Sieger Spiel 3  
 Spiel 8: Sieger Spiel 2 : Sieger Spiel 4

## Spiel 7./8. Platz

Spiel 9: Verlierer Spiel 7 : Verlierer Spiel 8

## Spiel 5./6. Platz

Spiel 10: Sieger Spiel 7 : Sieger Spiel 8

## Spiel 3./4. Platz

Spiel 11: Verlierer Spiel 5 : Verlierer Spiel 6

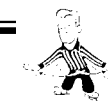
## Finale

Spiel 12: Sieger Spiel 5 : Sieger Spiel 6

Klicken Sie eine der Fahnen an, bekommen Sie die Daten dieser National-Mannschaft ausgegeben. Unten rechts haben Sie wieder die Möglichkeit, die Zwischenergebnisse dieser Mannschaft darstellen zu lassen.



Bild 30: Info National-Mannschaft



## MENÜ PAARUNGEN

Die Menü-Punkte des Untermenüs „Paarungen“ sind die gleichen, wie die des Menüs „Tabellen“. Jedoch haben sie eine andere Funktion.

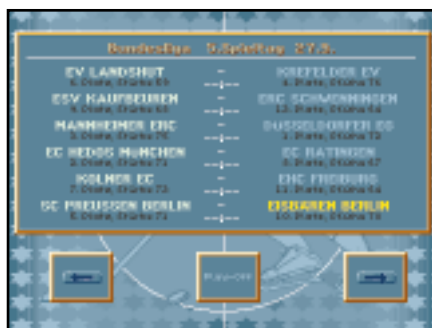


Bild 31: Spielplan

### 1. Liga 2. Liga Oberliga (Spielpläne)

Mit diesen drei Menü-Punkten können Sie die Spielpläne der drei Ligen zur Anzeige bringen. Unter dem Namen der Mannschaft wird jeweils auch deren durchschnittliche Stärke angegeben. Unter dem Spielplan-Fenster sind drei Knöpfe, mit denen Sie den Spieltag wechseln und die bereits feststehenden Paarungen für die Endspiele abfragen können.

In der ersten Liga werden die Endspiele als „Play Off“ unter den ersten Acht ausgespielt. Dabei wird im KO-System „Best of Five“ gespielt, das heißt die Mannschaft, die drei von fünf Spielen einer Paarung gewonnen hat, kommt weiter. Hat also z.B. der ETC Timmendorf gegen den EV Ravensburg das erste, zweite und dritte Spiel gewonnen, ist der EV Ravensburg ausgeschieden.

Es spielen dabei:

Erster :	Achter
Zweiter :	Siebter
Dritter :	Sechster
Vierter :	Fünfter

Der 11. und der 12. der Bundesliga spielen gegen den 1. und den 2. der zweiten Liga in Hin- und Rückspiel. Die beiden besseren Mannschaften dieser Ausscheidungen spielen in der nächsten Saison in der Bundesliga, die anderen in der zweiten Liga.

In gleicher Prozedur wird der Auf- bzw. Abstieg zwischen zweiter Liga und Oberliga ausgespielt.



**DEB Pokal**

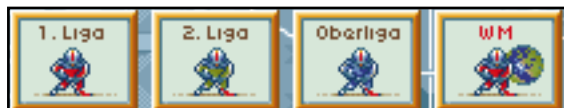
Und auch hier haben Sie die Möglichkeit, sich den Spielplan des DEB-Pokals für den nächsten Spieltag anzusehen.

**WM**

Mit den beiden Pfeil-Icons können Sie sich die verschiedenen Spieltage auf den Bildschirm holen. Die Icons „Endrunde“ und „Gruppe 2“ bzw. „Gruppe 1“ schalten zwischen den verschiedenen Gruppierungen um.

**MENÜ STÄRKEN**

Dieses Menü hat vier Punkte.



Jeweils für die Mannschaften der 1. Liga, der 2. Liga, der Oberliga und für die WM-Teilnehmer werden die Stärken der Mannschaften angezeigt. Die drei Knöpfe unten im Fenster schalten um zwischen Gesamt-Stärke, Stärke der Abwehr und Stärke des Sturms.

Die vier Spalten bedeuten Kondition, Technik und Form sowie den Durchschnitt der drei ersten Werte. Der Balken hinter dem Smiley, der die Durchschnittsform der Mannschaft symbolisiert, stellt die Moral der Mannschaft dar. Ist er schön lang und grün, ist die Mannschaft „gut drauf“. Ist er kurz und rot, ist es ganz schön mies um die Moral bestellt.

Wird die deutsche Mannschaft gelb dargestellt, sind Sie der Manager der deutschen National-Auswahl.



Bild 32: Spielplan WM

Team	Kondition	Technik	Form	Durchschnitt	Moral (Balken)
1. FRANKREICH	81	80	81	80.7	Lang und Grün
2. FINLAND	83	82	83	82.7	Lang und Grün
3. CZECH REPUBLIC	82	83	82	82.7	Lang und Grün
4. SWEDE	84	85	84	84.3	Lang und Grün
5. CANADA	85	84	85	84.7	Lang und Grün
6. ITALY	80	81	80	80.7	Kurz und Rot
7. SWEDEN	80	79	80	79.7	Kurz und Rot
8. CZECH REPUBLIC	74	81	81	78.7	Kurz und Rot
9. SWEDEN	71	72	71	71.3	Kurz und Rot
10. SWEDEN	70	70	71	70.3	Kurz und Rot
11. SWEDEN	69	69	67	68.3	Kurz und Rot
12. SWEDEN	65	67	66	66.0	Kurz und Rot

Bild 33: Stärken-Tabelle



---

## MENÜ GEMISCHTES



Hier können Sie Zwischenstände laden und sichern, und eine Reihe von Einstellungen zum Programm vornehmen.



Bild 34: Spielstand laden

### Laden Speichern

Gemäß der Überschrift wird ein Spielstand auf Datenträger gesichert, bzw. geladen.

**SICHERN SIE BITTE KEINE SPIELSTÄNDE AUF DEN EISHOCKEY MANAGER DISKETTEN. DATEN DES PROGRAMMES KÖNNTEN ZERSTÖRT WERDEN.**

Im unteren Bereich haben Sie verschiedene Knöpfe, um auf die möglichen Laufwerke umzuschalten, Zwischenstände zu löschen, bzw. ins Wurzelverzeichnis zurückzukehren, wenn Sie in ein Unterverzeichnis umgeschaltet haben.

Mit den beiden Pfeilen im Verzeichnis-Fenster können Sie nötigenfalls den Inhalt des aktuellen Datenträgers durchschalten.

Unterverzeichnisse sind dunkler dargestellt, als Dateien. EHM-Dateien erkennen Sie an der gelben Darstellung und der Extension .HOK.

Mit der rechten Maus-Taste können Sie sich von den .HOK-Dateien Informationen zum Spieljahr und Spieltag, sowie den teilnehmenden Managern, deren Vereinen und Ligen ausgeben lassen.





---

Setzen Sie den Zeiger der Maus auf den gewünschten Spielstand und drücken und halten Sie die rechte Maus-Taste.

Um einen Spielstand zu sichern bzw. zu laden, klicken Sie ihn entweder im Verzeichnis doppelt an, oder Sie klicken die Zeile „FILENAME“ im unteren Fenster an und geben den gewünschten Dateinamen über die Tastatur ein.

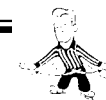
Um in ein Unterverzeichnis umzuschalten, klicken Sie entweder den Namen des Unterverzeichnisses im aktuellen Verzeichnis, oder im unteren Fenster die Zeile „VERZEICHNIS“ an und geben den Namen des gewünschten Unterverzeichnisses über die Tastatur ein.

Zwei besondere Zwischenstände werden vom Programm selber angelegt:

**AUTOSAVE.HOK**      Nachdem jeweils 10 mal das Hauptmenü erschienen ist, wird die aktuelle Spielsituation unter AUTOSAVE.HOK abgelegt. Sollte das Programm aus irgendeinem Grund nicht weiterlaufen, haben Sie so einen relativ aktuellen Spielstand auf Ihrem Datenträger, den Sie weiterspielen können.

**ERROR.HOK**          Sollte das Programm oder der Rechner „abschmieren“, versucht EHM den aktuellen Stand unter ERROR.HOK abzulegen. Je nach Spielsituation kann dieser Zwischenstand wieder eingeladen und weitergespielt werden. Aus technischen Gründen ist dies aber nicht in jedem Fall möglich.

Ein Spielstand, der gesichert wurde, kann erst nach erneutem Start des Programmes eingeladen werden.



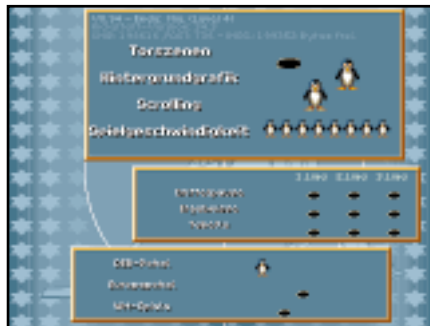


Bild 35: Einstellungen

### Einstellungen

Im oberen Fenster in der oberen Zeile finden Sie die Versions-Nummer des Programmes, Spieldauer und den Level. Darunter stehen ein paar Informationen zu Ihrem System.

Falls Sie Probleme mit diesem Programm haben, geben Sie uns bitte unbedingt diese Daten sowie die genaue Hardware-Konfiguration Ihres Systemes an.

Löcher im Eis bedeuten, daß die Funktion abgeschaltet ist; Pingi ist abgetaucht... Sie können die Torszenen-Darstellung grundsätzlich abschalten und so den Spielablauf beschleunigen.

Wenn Sie die Hintergrund-Graphik ausschalten, haben Sie mehr Speicher zur Verfügung. Pingi taucht in dieser Funktion automatisch ab, falls Ihr System nicht über ausreichend freies RAM verfügt.

Wenn Sie das Scrolling in den verschiedenen Menüs stört, können Sie es abschalten. Der Spielablauf wird wiederum beschleunigt.

Die Ablauf-Geschwindigkeit der Spieltage wird mit „Spielgeschwindigkeit“ eingestellt. Je mehr Pingis aufgetaucht sind, desto größer ist die Zeitraffung.

Im mittleren Fenster stellen Sie die Ausgabe der Ergebnisse der Drittelpausen und die Endergebnisse sowie die Tabellen für die drei Ligen ein.

### UND TSCHÜß...

Ist die Nacht vom Montag auf den Mittwoch schon wieder zum Tag geworden? Alle Vorräte an Kartoffel-Chips und alkoholfreiem Bier sind verbraucht?

Pingi gibt Ihnen Recht... Es ist Zeit für eine Spielpause.

Bestätigen Sie „Leider ja“, wenn Sie das Programm verlassen wollen.



**SPIELTAG**

Okay... Nun ist es soweit! Pingi ist auch schon wieder ganz nervös geworden. Klicken Sie das Wappen Ihres Vereins an, um in den ersten Spieltag zu schalten, bzw. an den nächsten Spieler zu übergeben.

Für jedes Spiel wird auf der Anzeige-Tafel für jede Mannschaft im oberen Bereich ein Feld mit verschiedenen Daten neben dem Wappen bereitgestellt. Dazwischen finden Sie die Anzeige des Spielstandes, der Zwischenstände und der Strafzeiten. Bei einem Gegentor darf der Spieler, der eine 2-Minuten-Strafe bekommen hat, wieder aufs Eis. Ein Spieler mit einer 5-Minuten-Strafe bleibt jedoch sitzen.

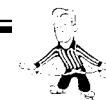
*Bild 36: Spieltag*

Die vertikalen Balken zeigen die Energie der Abwehr-Reihe links und der Sturm-Reihe rechts. Die acht Lämpchen dazwischen stehen für die 1. bis 4. Abwehr-Reihe in der linken Spalte, bzw. für die Sturm-Reihen in der rechten Spalte. Jeweils die Reihe, deren Lämpchen leuchtet, ist auf dem Eis, und deren Energie wird mit dem entsprechenden Balken angezeigt.

Im Feld rechts neben dieser Anzeige wird oben die Summe aller erhaltenen Strafzeiten dieses Spieles angezeigt. Darunter wird mit zwei horizontalen Balken der Einsatz der Mannschaft und der Druck auf das gegnerische Tor dargestellt. Unter diesen beiden Balken wird bei einem Heimspiel Ihrer Mannschaft die Zuschauerzahl im Stadion angegeben. Spielen Sie auswärts, wird die Zuschauerzahl nicht angegeben. Rechts neben den horizontalen Balken stehen übereinander für die drei Drittel des Spieles die Zahl der Chancen.

Wenn Sie das Wappen Ihres Vereins mit der linken Taste anklicken, kommen Sie in das Menü „Aufstellung“. Sie können also jederzeit während des Spieles die Aufstellung und die Taktik ändern. Durch Anklicken des Wappens mit der rechten Maus-Taste kommen Sie direkt ins Menü „Taktik“.

Mit der rechten Taste der Maus kehren Sie ins Spiel zurück.



Im Feld zwischen den beiden Mannschafts-Anzeigen werden unter dem aktuellen Spielstand in der Mitte die Ergebnisse des ersten, zweiten und dritten Drittels angezeigt. Links und rechts von diesen drei Ergebnissen können Sie von oben nach unten ablesen, wieviele Spieler der jeweiligen Mannschaft auf dem Eis sind und wie lange ein Spieler mit Strafzeit noch auf der Strafbank sitzen muß.

Das Fenster unten links gibt die Spielzeit an. Jeder der Balken steht für ein Drittel, also 20 Spielminuten. Die Gesamtspielzeit wird neben den Balken angezeigt. Im rechten unteren Fenster werden Meldungen ausgegeben.

Wenn Sie während des Spieles die Leertaste drücken, kommen Sie zu den Einstellungen. Sie können die Spielgeschwindigkeit jetzt verringern, wenn das Spiel besonders spannend ist, oder erhöhen, wenn es zu langweilen anfängt.

Ganz links unten im Bild finden Sie einen weiteren Knopf. Wenn das Spiel für Sie uninteressant geworden ist, können Sie es mit diesem Knopf in Höchstgeschwindigkeit, unabhängig von den Einstellungen, ablaufen lassen. Setzen Sie den Maus-Zeiger auf den Knopf, drücken Sie die linke Maus-Taste und lassen Sie den Zeiger auf dem Knopf stehen.

Düsseldorfer EG		7. Periode		60 MINUTE	
Düsseldorfer EG	5:1	2	ESV Kaufbeuren	4:1	2
EHC Schwenningen	2:1	0	ESV Kaufbeuren	4:1	2
EC Preussen Berlin	10:1	0	ESV Kaufbeuren	4:1	2
Mannheimer ERC	1:1	0	ESV Kaufbeuren	4:1	2
EC Bad Nauheim	4:1	2	ESV Kaufbeuren	4:1	2
EV Landshut	3:1	0	ESV Kaufbeuren	4:1	2
EC Heide	2:1	0	ESV Kaufbeuren	4:1	2

Bild 37: Ergebnis-Tafel

Haben Sie das Spiel regulär ablaufen lassen, bleibt das Bild solange stehen, bis Sie die rechte Maus-Taste drücken. Sie können also alle Ergebnisse Ihres Spieles in Ruhe studieren.

Steht hinter einem Ergebnis ein Punkt, wurde das Ergebnis im „Sudden Death“, also in der Verlängerung erspielt. Stehen zwei Punkte hinter dem Ergebnis, wurde das Spiel erst im Penalty-Schießen entschieden.

Wenn Sie erneut die rechte Maus-Taste drücken, wird die neue Tabelle angezeigt. Drücken Sie noch einmal die rechte Maus-Taste um ins Hauptmenü zu kommen.



---

Dies war ein Durchgang für ein Spiel im Modus Liga/WM durch alle Menüs. Pingi ist sicher, daß Sie sich schnell mit den verschiedenen Funktionen vertraut gemacht haben und sich somit schon bald als Manager eines Vereins bewähren werden.

Wir wollen Sie aber noch auf ein paar Unterschiede im WM-Modus hinweisen.

### **ABWEICHUNGEN IM WM-MODUS**

Eine Vielzahl der Funktionen, die Sie jetzt kennengelernt haben, sind im WM-Modus einfach ohne Sinn. So fällt zum Beispiel als erstes auf, daß im Hauptmenü keine „Fieberkurve“ mehr geführt wird.

Alle Untermenü-Punkte, die nicht die WM betreffen, sind außer Funktion. Die entsprechenden Felder zeigen einen nächtlichen Sternenhimmel und können nicht gewählt werden. Im Folgenden listen wir für die einzelnen Haupt- und Untermenüs die Unterschiede auf. Alle Menü-Punkte, die nicht angesprochen aber in Funktion sind, unterscheiden sich nicht vom Normal-Modus Liga/WM. Wenn Sie im Hauptmenü die Fahne anklicken, beginnt die Weltmeisterschaft. Sie können nun kein Training mehr ansetzen.

### **MENÜ MANAGER**

Alle Menü-Punkte bis auf die Highscore-Liste sind außer Funktion.

### **MENÜ MANNSCHAFT**

Alle Menü-Punkte außer „Verträge“ sind in Funktion.

### **Aufstellung**

Sie können Ihre Aufstellung erst vornehmen, wenn Sie sich Ihre Spieler im Kader zusammengestellt haben. Ihr erster Schritt sollte also die Wahl des Transfer-Marktes sein.

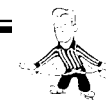




Bild 38: Transfer WM

### Transfer WM

Die Liste der Spieler können Sie mit den beiden Knöpfen „+“ rechts und „-“ links durchblättern. Ausländische Spieler werden hellblau dargestellt und können natürlich nicht eingesetzt werden. Um einen Spieler in den Kader zu übernehmen, klicken Sie ihn in der Liste an. Wollen Sie ihn aus dem Kader herausnehmen, klicken Sie seinen Namen erneut in der Liste an.

Spieler im Kader werden dunkelblau dargestellt.

Der Knopf „auto“ übernimmt automatisch die spielstärksten Spieler in den Kader. Die Spalten der Liste unterscheiden sich nur geringfügig von den bekannten Listen

aus den anderen Funktionen.

Sie bedeuten im einzelnen:

ART	Funktion des Spielers
SPIELER	Name des Spielers
VEREIN	Verein, in dem er verpflichtet ist
KO	Kondition
TE	Technik
FO	Form
GES	Durchschnittswert aus den drei vorigen Werten
Länderspiele	Zahl der Länderspiele, die er bereits absolviert hat

Unten links im Fenster wird Ihnen die Gesamtstärke Ihrer drei Angriffs- und Abwehr-Reihen angezeigt. Dies ist nur eine Orientierungshilfe. Die endgültige Aufstellung und die Taktik, nach der Sie Ihre Reihen einsetzen, legen Sie wie bekannt in den Funktionen „Aufstellung“ und „Technik“ des Menüs „Mannschaft“ fest.

Maximal können Sie 29 Spieler ins WM-Team berufen.



### Training

Das Training beschränkt sich auf Freundschaftsspiele. Abhängig von Ihrem Etat können Sie mehrere Vorbereitungsspiele mit verschiedenen National-Mannschaften vereinbaren.

Wenn Sie das Feld „Heim“ anklicken, wechselt es zu „Auswärts“. Hiermit bestimmen Sie, ob das Spiel in Ihrem oder im gegnerischen Stadion stattfindet. Elf der zwölf Mannschaften, deren Fahnen Sie im Bild sehen, stehen Ihnen als Gegner zur Verfügung. Natürlich können Sie nicht gegen Deutschland antreten. Klicken Sie eine der Fahnen einmal an, wird Ihnen unten im Bild die Tabelle der Stärken Ihrer und der gegnerischen Reihen eingeblendet. Um eine andere als diese Mannschaft zum Gegner zu wählen, setzen Sie den Zeiger der Maus einfach auf eine andere Fahne. Soll Ihre Mannschaft gegen das vorgewählte Team antreten, drücken Sie noch einmal die linke Maus-Taste. Das Freundschaftsspiel beginnt. Soweit Ihr Etat es erlaubt, können Sie bis zu acht Freundschaftsspiele ansetzen. Der Etat des Folge-Jahres ist von Ihrem Erfolg im laufenden Jahr abhängig.



Bild 39: Training WM-Modus

### MENÜ STATISTIKEN

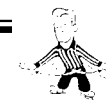
Einzig die WM-Statistik kann eingeblendet werden.

### MENÜ TABELLEN

Auch hier steht Ihnen lediglich ein Menü-Punkt zur Verfügung. Sie können nur die Tabellen der WM aufrufen.

### MENÜ PAARUNGEN

Im einzigen Menü-Punkt „WM“ werden Ihnen die Paarungen der Spieltage der ersten Gruppe, der zweiten Gruppe und der Endrunde angezeigt.



**MENÜ STÄRKEN**

Nur der Menü-Punkt „WM“ ist zugänglich. Informieren Sie sich über die Stärken der anderen National-Mannschaften.

**SAISON-ENDE**

Abschließend will Pingi Ihnen noch erläutern, was die verschiedenen Icons zum Saison-Ende zu bedeuten haben.



Icon Pfeil fallend mit Münzen

Ihnen wurde die Lizenz wegen mangelnder finanzieller Mittel entzogen.



Icon Pfeil fallend

Ihre Mannschaft ist abgestiegen.



Icon Pfeil steigend

Ihre Mannschaft ist aufgestiegen.



Icon Puck mit Krone

Einer Ihrer Spieler wurde Torschützen-König.



Icon Spieler mit Krone

Ihre Mannschaft ist Deutscher Meister geworden.



Icon Spieler mit Heiligenschein

Sie haben die Fairplay-Prämie errungen.



Icon Deutschland-Karte mit Krone

Ihre Mannschaft hat den DEB-Pokal gewonnen.



Icon Europa-Karte mit Krone

Ihre Mannschaft hat den Europa-Pokal gewonnen.







Icon Tor mit Krone

Einer Ihrer Torhüter ist der beste Keeper aller Ligen.





---

Icon Europa-Karte	Sie haben sich für den Europa-Pokal qualifiziert.	
Icon Weltkugel	Sie sind Trainer der deutschen National-Mannschaft.	
Icon Babyflasche	Ein Jugendspieler ist in Ihre Mannschaft aufgerückt. Dieses Icon kann bis zu zweimal auftreten.	
Icon Opa	Ein Spieler Ihrer Mannschaft scheidet wegen Alter oder Invalidität aus.	

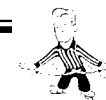
### **TIPS & TRICKS**

Auf den folgenden Seiten gibt Ihnen Pingi einige Tips, die den Einstieg erleichtern sollen.

Nehmen Sie nicht jedes Angebot eines Werbepartners an. Es gibt zweimal pro Monat neue Angebote, und ein abgeschlossener Vertrag bindet Sie über lange Zeit.

Bauen Sie rechtzeitig Ihr Stadion aus, da die Zuschauer und Werbepartner in höheren Spielklassen auch mehr Ansprüche an ein gutes Stadion stellen. Man muß nicht gleich im dritten Jahr in der Bundesliga spielen. Wenn Sie ohne Halle in der Bundesliga spielen, haben Sie kaum Chancen, genug Geld zu erwirtschaften.

Denken Sie daran, zum Saisonende genügend Geld auf dem Konto zu haben. Es vergehen drei Monate, in denen Sie nichts tun können, aber Ihre Ausgaben werden weiter vom Konto abgebucht.



Denken Sie notfalls auch über einen Kredit nach, denn die 4% Zinsen an die Bank sind besser als 10% Überziehungszinsen auf dem Konto.

Prüfen Sie zum Saisonende Ihre Anzeigelampen im Hauptmenue.

Verlängern Sie rechtzeitig die Spielerverträge, setzen Sie sich nicht in Zugzwang.

Prüfen Sie beim Kauf eines Spielers, ob Sie sich sein Gehalt auch auf Dauer leisten können. Vermeiden Sie z.B. den Kauf eines russischen Topstars, wenn Sie im Mittelfeld der Oberliga stehen.

Wenn Sie die Kamera des eigenen Vereins ausstellen, so beschleunigt dies das Spiel nochmal um ein Vielfaches.

Bauen Sie Ihr Stadion nicht unnötig groß aus, die Pflege und Wartung kostet Sie sonst zuviel.

Bei Start in der Oberliga:

Eine mögliche Spielvariante ist es, 1-3 gute neue Spieler zu kaufen, um direkt vorne mit dabei zu sein. Ein Aufstieg in die Zweite Liga ist in der ersten Saison nicht unbedingt ratsam, da in der Oberliga mit der für Zweitligaverhältnisse noch recht schwachen Mannschaft in der Regel mehr Geld verdient werden kann.

Es sollte berücksichtigt werden, daß die Spieler sich ab 38 Jahre zur Ruhe setzen können... ein rechtzeitiger Verkauf kann finanziellen Schaden ersparen.



---

Um die Mannschaft zu stärken, ist die Sauna (Menüpunkt Training) ein bewährtes Mittel. Erlauben es Ihre finanziellen Verhältnisse, können Ihre Mannen ruhig jede Woche ein oder mehrere Male schwitzen... Dies gilt auch für die Sommerpause !

Es ist oft sinnvoll, das Stadion frühzeitig auszubauen, vor allem dann, wenn man im oberen Tabellenbereich der Liga mitspielt. Zunächst sollte in diesem Fall die Kapazität Ihrer Arena erhöht werden, bevor zusätzliche Anschaffungen getätigt werden.

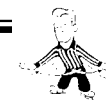
Von der Speichermöglichkeit von bis zu 4 Taktik-Einstellungen (Menüpunkt Taktik) sollte ausgiebig Gebrauch gemacht werden. Die Taktik kann manchmal ein Spiel entscheiden...

Um Schicksalsschlägen in Form von langen Verletzungen vorzubeugen, sollten zumindest der beste Torwart sowie die stärksten 3 bis 4 Spieler versichert werden.

Oft rentiert sich auch die Talentsuche... Achten Sie dabei auf die Tageskonditionen des jeweiligen „Spähers“.

Auf jeden Fall sollte die eigene Jugend gefördert werden. Nachwuchsarbeit zahlt sich aus, auch wenn sie sich erst langfristig bemerkbar macht.

Wenn alles nichts hilft und Ihre Finanzen sich dem momentanen Bundeshaushalt annähern, bleibt Ihnen noch der Ausweg der Spekulation: Aktien.



**DIE REGISTRIERUNGSKARTE**

Ihrem Eishockey Manager Handbuch liegt eine Registrierungs-Karte bei. Nur mit dieser Karte können Sie sich als Eishockey Manager Kunde registrieren lassen und nur als registrierter Kunde können Sie unseren Support nutzen.

**WICHTIG:** Notieren Sie sich Ihre persönliche Registrier-Nummer. Schicken Sie unbedingt die Registrierungskarte sofort nach dem Kauf des Programms an uns zurück. Nur dann können wir Ihnen bei Problemen weiterhelfen. Nur dann haben Sie die Möglichkeit, unseren Hotline-Service zu nutzen, der Ihnen gerne Tips und Hilfen bietet.

Bei auftretenden Problemen wenden Sie sich bitte schriftlich an folgende Adresse:

Software 2000  
Stichwort "Eishockey Manager"  
Postfach 110  
23691 Eutin

Legen Sie gegebenenfalls Ihre Original-Disketten bei und geben Sie uns unbedingt die genaue Konfiguration Ihres Computer-Systemes (Rechner-Typ, Betriebssystem, Peripherie, etc.) und eine möglichst genaue Fehlerbeschreibung an.

**WICHTIG: Falls die Einsendung der Disketten notwendig ist, schicken Sie uns bitte nur die Original-Disketten in einem gefütterten Umschlag. Schicken Sie uns bitte NICHT die Verpackung und das Handbuch mit, da es uns die Arbeit nur erschwert und die Bearbeitung so nur länger als nötig dauert.**

Telefon-Hotline: 01 90 - 57 20 00 (MO - FR von 14 Uhr bis 19 Uhr)

Internet: <http://www.software2000.de>



---

## **HISTORISCHES**

Hier möchte Pingi Ihnen nun einen kleinen historischen Überblick über den Eishockey-Sport geben.

**1800** Erste eishockeyähnliche Spiele in Nordamerika.

**1873** Professor Dr. Carl von Linde (München) erfindet die erste Eisbereitungsmaschine.

**1875** Das erste Eishockeyspiel: 3. März 1875 in Montreal im Victoria-Skating-Rink. Mit Holzscheibe, Landhockeystöcken, neun Spielern pro Team und 60 Minuten Spieldauer.

**1876** Man spielt mit einem Gummiball an Stelle der Holzscheibe. Student Robertson schreibt die ersten Regeln auf.

**1877** Aus dem Gummiball wird der Gummi-Puck (Scheibe).

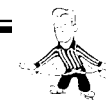
**1880** Man spielt erstmals mit einem Eishockeystock (nicht mehr mit Landhockeystöcken). Spielzeit damals: 2 mal 30 Minuten.

**1881** Erste Kunsteisbahn von M.A.N Augsburg in Frankfurt gebaut und betrieben.

**1884** Ein Team besteht aus sieben Spielern auf dem Eis.

**1885** Erste Liga der Welt in Canada gegründet.

**1888** Deutscher Nationaler Eislauf Verband gegründet.



- 
- 1890** Umbenennung des deutschen Verbandes in deutscher Eissportbund (DEV), der noch heute besteht.
- 1897** Erstes Eishockeyspiel in Deutschland: 4. Februar 1897 auf dem Halensee in Berlin.
- 1900** Erstes Spiel mit einem Tornetz in Montreal. Ein Fischernetz über dem Holzgestell des Tors.
- 1901** Berliner Schlittschuhclub gründet Eishockeyabteilung. Europa-Spielzeit 2 mal 20 Minuten festgelegt.
- 1908** Weltverband LIHG (IIHF) gegründet. In Nordamerika Trennung von Amateuren und Profis.
- 1909** Deutschland wird in den Weltverband aufgenommen (19.9.1909)
- 1910** Stadtliga Berlin mit zehn Klubs gestartet. Deutschland nimmt an der ersten Europameisterschaft teil.
- 1911** Nordamerika legt Spielzeit 3 mal 20 Minuten fest. Europa bleibt bei 2 mal 20 Minuten, nimmt aber die Canada-Regeln an.
- 1912** Sechs Spieler pro Team auf dem Eis. Erste deutsche Meisterschaft wird ausgespielt. Sieger ist der Berliner Schlittschuhclub.
- 1913** In Nordamerika wird das erste All-Star -Team gewählt. Spielfeld-Drittung (blaue Linie) wird eingeführt.
- 



---

**1914** Der Puck wird nicht mehr zwischen zwei Spieler "gelegt", sondern vom Schiedsrichter "eingeworfen"

**1917** In Nordamerika wird die Profiliga NHL (National Hockey League) gegründet.

**1920** In Antwerpen (im Rahmen der Olympischen Spiele) wird die erste Eishockey-Weltmeisterschaft ausgetragen. Sieger wurde Canada.

**1924** Erstes Olympiaturnier (offiziell) in Chamonix. Sieger wurde, na wer wohl, Canada.

**1927** Europa legt Spielzeit auf drei mal 15 Minuten fest.

**1929** Erste Torhüter-Gesichtsmaske in, wo wohl, Canada (Clint Benedict, Montreal Maroons)

**1931** Europa spielt jetzt auch wie Nordamerika: 3 mal 20 Minuten reine Spielzeit.

**1932** Deutschland gewinnt erste Olympiamedaille (Bronze in Lake Placid).

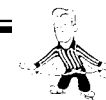
**1933** USA erstmals Weltmeister.

**1945** Erster Kopfschutz (Radrennfahrer-Sturzhelm) in Canada.

**1954** UdSSR erstmals bei einer Weltmeisterschaft dabei und auf Anhieb Weltmeister

**1958** Deutsche Eishockey-Bundesliga gegründet (5 Jahre vor der Fußball-Bundesliga).

**1963** Deutscher Eishockey Bund gegründet. Vorher war Eishockey eine Unterabteilung im Deutschen Eissport Verband.



---

**Notizen:**





---

**Notizen:**



---

**Notizen:**



---

## C R E D I T S

Pingi dankt allen, die an der Realisation des Programmes EISHOCKEY MANAGER mitgewirkt haben:

Idee & Konzept: KrOn Simulation Software Werner Krahe + Jens Onnen

Technische Beratung: Manfred Schneider

Programmierung Amiga: Werner Krahe, Jens Onnen und Mathias Reichert  
Programmierung PC: Ralph Noeske

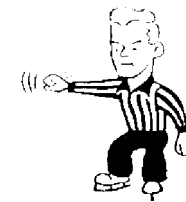
Grafik: Ogan & Célal Kandemiroglu

Sound: Sven Appel

Testspieler: Markus Bergmann, Olaf Ernst, Manfred Schneider

Text-Anleitung: Harald Uenzelmann

Layout-Anleitung: Marc Wardenga



PUBLISHED BY SOFTWARE 2000  
Postfach 110, 2420 Eutin  
© 1993 Software 2000, Alle Rechte vorbehalten

---

