

Warnung für die Besitzer von Projektionsfernsehgeräten

Standbilder können die Bildröhre nachhaltig beschädigen oder Flecken auf der Phosphorschicht der Bildröhre verursachen. Wiederholte oder längere Benutzung der Großbildschirme durch Computerspiele sollte vermieden werden.

Epilepsie-Warnung

Diese Hinweise sollten vor Benutzung des Spiels durch Erwachsene und insbesondere durch Kinder sorgfältig gelesen werden.

Bei Personen, die an photosensibler Epilepsie leiden, kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden, in der Regel sind diese Spiele für Menschen mit Epilepsie jedoch nicht gefährlich. Es können auch Personen von Epilepsie betroffen sein, die bisher noch nie einen epileptischen Anfall erlitten haben. Falls bei einer Person selbst oder bei einem ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, sollte sie sich vor Benutzung des Spiels an ihren Arzt wenden. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei einem Erwachsenen oder einem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewusstseinsverlust, Desorientiertheit oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen bzw. Krämpfen auftreten, so sollte das Spiel SOFORT beendet und ein Arzt konsultiert werden.

Vorsichtsmaßnahmen während der Benutzung

Bei Bestehen einer Epilepsie mit Photosensibilität sind einige Vorsichtsmaßnahmen sinnvoll, ohne dass hier generell von der Benutzung von Computer- und Videospielen abgeraten werden muss.

- Man sollte sich nicht zu nah am Bildschirm aufhalten. Man sollte so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt sitzen.
- Für die Wiedergabe des Spiels sollte ein möglichst kleiner Bildschirm verwendet werden.
- Man sollte nicht spielen, wenn man müde ist oder nicht genug Schlaf gehabt hat.
- Es sollte darauf geachtet werden, dass der Raum, in dem gespielt wird, gut beleuchtet ist.
- Bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiels sollte jede Stunde eine Pause von mindestens 10 - 15 Minuten eingelegt werden.

Inhaltsverzeichnis

| | | | |
|---|----|--|----|
| Systemanforderungen | 3 | Spieltag - Anpfiff | 44 |
| Mindestkonfiguration..... | 3 | Spieltyp..... | 44 |
| Bereinigung des Systems vor dem Spielstart | 4 | Die interaktive Coaching-Zone | 45 |
| Was ist DirectX™?..... | 4 | Textmodus | 47 |
| Installation des Spiels..... | 5 | Spieltag – nach dem Spiel | 47 |
| Deinstallation/Erneute Installation des Spiels | 5 | Der Spielerinfo-Bildschirm | 48 |
| Vor dem Spielstart | 5 | Bildschirm Allgemein | 48 |
| Spielstart | 6 | Vertragsbildschirm | 50 |
| Einführung | 7 | Statistikbildschirm | 50 |
| Steuerung | 7 | Karrierebildschirm | 50 |
| Das Spiel vorbereiten | 8 | Wesentliche Spielereigenschaften | 50 |
| Hauptmenü..... | 8 | Spielerstärken | 50 |
| Das Spielprinzip..... | 10 | Form | 51 |
| Der Beginn einer glanzvollen | | Moral..... | 51 |
| Managerkarriere | 10 | Fitness..... | 52 |
| Mit Verein verhandeln | 11 | Frische | 52 |
| Registrierung für internationale | | Andere Eigenschaften | 53 |
| Wettbewerbe | 12 | Disziplin..... | 53 |
| Budgetbildschirm..... | 12 | Taktische Ausbildung..... | 53 |
| Die drei Hauptmenüs..... | 12 | Erfahrung | 53 |
| Das Kopfmnü..... | 13 | Stimmung | 53 |
| Bildschirm Wochenablauf | 14 | Teamwork | 54 |
| Das Organizermenü | 14 | Selbstvertrauen..... | 54 |
| News/Kalender | 14 | Nationalmannschaft | 54 |
| Transferliste | 15 | Das Mannschaftsmenü | 54 |
| Karriere | 19 | Das Verbandsmenü | 54 |
| Suchen | 21 | Hinweise & Tipps..... | 55 |
| Das Mannschaftsmenü | 21 | Speichern und laden | 55 |
| Aufstellung/Taktik..... | 21 | Speichern..... | 55 |
| Mannschaft..... | 27 | Laden..... | 55 |
| Training | 29 | Probleme mit der Software? | 56 |
| Reserve | 35 | Lizenzbedingungen/Garantie..... | 57 |
| Jugend..... | 35 | Hotline | 57 |
| Das Vereinsmenü..... | 37 | | |
| Finanzen | 37 | | |
| Mitarbeiter | 39 | | |
| Karten/Fans | 40 | | |
| Sponsoren/Fanartikel..... | 41 | | |
| Stadion/Vereinsgel | 42 | | |

Systemanforderungen



Bitte stelle sicher, dass dein Computer den Mindestanforderungen des Spiels entspricht, die weiter unten und auf der Verpackung aufgeführt sind. **Es ist äußerst wichtig, dass dein Computer diese Mindestanforderungen erfüllt, damit das Spiel fehlerfrei läuft.**

Systemvoraussetzungen überprüfen

Mithilfe des DirectX-Diagnoseprogramms kannst du Informationen über deine Systemvoraussetzungen erhalten, falls du dir nicht sicher bist, was dieses Thema angeht.

- Starte das DirectX-Diagnoseprogramm, indem du auf den **Start**-Button in der Taskleiste klickst und anschließend **Ausführen** wählst. Gib in die Dialogbox DXDIAG ein. Das DirectX-Diagnoseprogramm wird gestartet.
- Deine Systemvoraussetzungen werden in der Registerkarte System angezeigt. In den Registerkarten Anzeige bzw. Sound findest du Informationen über deine Grafik- bzw. Soundkarte.
- Vergleiche diese Angaben mit den Mindestvoraussetzungen weiter unten. Als Faustregel kannst du dir merken, dass auf einem Computer, der die *Mindestvoraussetzungen* erfüllt, das Spiel mit den niedrigsten Grafik- und Soundeinstellungen läuft.

Hinweis: Nur erfahrene Benutzer sollten Änderungen an den Einstellungen im DirectX-Diagnoseprogramm vornehmen.

- **Hast du Probleme, das Spiel zu starten, und benötigst Hilfe? Dann lies den Abschnitt *Bereinigung des Systems vor dem Spielstart* in dieser Referenzkarte!**
- **Hast du Probleme, weil das Spiel abstürzt? Dann lies den Abschnitt *Vor dem Spielstart* in dieser Referenzkarte!**

Mindestkonfiguration

- Windows® 98, 2000, ME oder XP
- 700 MHz Intel Pentium III®-Prozessor (oder gleichwertig)
- 128 MB RAM (256 MB für Windows 2000/Windows XP)
- 8-fach CD-ROM/DVD-ROM-Laufwerk
- PCI oder AGP 3-D-Grafikbeschleuniger mit 32 MB (oder mehr) mit DirectX™ 9.0b-kompatiblen Treiber und Direct3D™-kompatiblen Chipsatz
- Zu Microsoft DirectX 9.0b oder höher kompatible Soundkarte
- 1 GB freier Festplattenspeicherplatz (bestehend aus 578 MB für die 'Minimum'-Installation plus Auslagerungsdatei und Spielstand-Speicherplatz)
- Tastatur, Maus

Bereinigung des Systems vor dem Spielstart

Bevor neue Software installiert wird, ist es **wichtig**, dass sich die Festplatte in gutem Zustand befindet. Wir empfehlen deshalb, ScanDisk und Defragmentierung regelmäßig laufen zu lassen. Dadurch kann gewährleistet werden, dass Spiele möglichst fehlerfrei laufen. Darüber hinaus funktioniert dein Computer umso besser, wenn die Festplatte in einem guten Zustand ist, und auch andere Software läuft dann stabiler und schneller.

- **ScanDisk (Win 98/ME)/Fehlerüberprüfung (Win 2000/XP)** sucht auf der Festplatte/den Festplatten nach Fehlern und behebt sie.
- Die **Defragmentierung** der Festplatte(n) stellt sicher, dass die Dateien richtig sortiert sind. Dadurch soll vermieden werden, dass Daten beschädigt werden. Außerdem begünstigt die Defragmentierung die Prozessorgeschwindigkeit.
- Die **Datenträgerbereinigung** bereinigt die Festplatte von nicht benötigten Dateien und macht so Platz auf der Festplatte frei, so dass es bei der Installation zu keinen Problemen kommen sollte.

In der Windows-Hilfe-Datei findest du weitere Informationen zum Ausführen von ScanDisk/der Fehlerüberprüfung, der Defragmentierung und der Datenträgerbereinigung.

Verwenden der Windows-Hilfe

Klicke auf den **Start-Button** und wähle **Hilfe** (oder **Hilfe und Support** für Windows XP).

Klicke nun auf die Option Suchen und gib die Stichwörter "ScanDisk" (Win 98/ME), "Fehlerüberprüfung" (Win 2000/XP), "Defragmentierung" und "Datenträgerbereinigung" ein. Dir werden dann Hilfedateien zu diesen Punkten angezeigt.

WAS IST DIRECTX™?

DirectX ist ein Bestandteil von Windows® 98, 2000, ME und XP. Es ermöglicht Windows, sehr schnell auf bestimmte Bestandteile deines PCs zuzugreifen, damit die aktuellsten Spiele auf deinem PC laufen. Wenn neue Technologien verwendet werden, wie z.B. 3D-Grafikkarten oder 3D-Soundkarten der neuen Generation, unterstützt DirectX diese neuen Technologien. Für das Spiel wird DirectX 9.0b benötigt, das auf der Spiel-CD/-DVD enthalten ist, damit du es, falls nötig, installieren kannst.

Um problemlos zu laufen, benötigt DirectX möglicherweise die aktuellsten Software-Treiber für Grafikkarte, Soundkarte oder 3D-Treiber. Wenn Treiberversionen verwendet werden, die über keine DirectX 9.0b-Unterstützung verfügen, treten beim Spielen möglicherweise Probleme hinsichtlich Grafik oder Sound auf.

Weitere Informationen zu DirectX findest du auf der offiziellen Website unter <http://www.microsoft.com/directx>

Wie installiere ich DirectX 9.0b?

Wenn du DirectX **nach** der Installation des Spiels installieren möchtest, lege die Spiel-CD/-DVD in dein CD-ROM-/DVD-ROM-Laufwerk ein, klicke auf den Start-Button und wähle AUSFÜHREN. Gib D:\DirectX ein (gegebenenfalls musst du D durch den entsprechenden Buchstaben für dein CD-ROM-/DVD-ROM-Laufwerk ersetzen) und klicke auf OK. Wähle DIRECTX NEU INSTALLIEREN zum Installieren von DirectX.

Installation des Spiels

Um das Spiel zu installieren, legst du die CD/DVD in dein CD-ROM-/DVD-ROM-Laufwerk ein und wartest, bis das Autostart-Menü erscheint. Klicke auf **INSTALLIEREN** und anschließend auf **WEITER**. Das Fenster zur Eingabe der Seriennummer erscheint. Gib die Seriennummer ein, die du in dem weißen Kästchen auf der Rückseite des Handbuchs findest, und folge den Anweisungen auf dem Bildschirm zur Installation des Spiels.

- Wenn das Autostart-Menü nicht automatisch erscheint, doppelklickst du auf das **Arbeitsplatz**-Symbol auf deinem Desktop und doppelklickst anschließend auf das CD-ROM-/DVD-ROM-Laufwerk, in dem die CD/DVD eingelegt ist. Doppelklicke auf die Datei 'setup.exe'. Die Installation startet.

Deinstallation/Erneute Installation des Spiels

Wenn Probleme beim Spielen auftreten oder das Spiel nicht korrekt installiert wurde, solltest du es deinstallieren.

1. Klicke dazu auf den **Start**-Button und wähle **Programme** (oder **Alle Programme** für Windows XP) und anschließend das Verzeichnis, in dem das Spiel installiert wurde. Klicke auf **Deinstallieren**.
2. Um das Spiel nach der Deinstallation erneut zu installieren, gehst du wie im Abschnitt *Installation des Spiels* beschrieben vor.

Wichtiger Hinweis: Wir empfehlen dringend, das Spiel nicht manuell zu deinstallieren, da dadurch möglicherweise einige zum Spiel gehörigen Dateien nicht korrekt entfernt werden. Es ist normal, dass durch den Spieler erstellte Dateien wie gespeicherte Spiele, Wiederholungen oder andere spielspezifische Dateien auch nach der Deinstallation auf dem Computer erhalten bleiben. Sollen diese Dateien ebenfalls nach der Deinstallation entfernt werden, löschst du sie einfach so, wie du auch sonst Dateien von deinem Computer löschst.

Vor dem Spielstart

Manchmal können Programme, die auf deinem System laufen, Ressourcen beanspruchen, die dein Spiel benötigt, um ordnungsgemäß zu laufen. Diese Programme sind nicht alle direkt sichtbar, und viele werden automatisch beim Starten des Computers ebenfalls gestartet. Es gibt zahlreiche Programme, so genannte "Hintergrundanwendungen", die immer auf deinem System ausgeführt werden. In seltenen Fällen können diese einen Absturz des Spiels herbeiführen.

Wichtiger Hinweis: Wenn du diese "Hintergrundanwendungen" schließt, um dein System für das Spiel zu optimieren, dann stehen sie nach Beendigung nicht mehr zur Verfügung. Achte also darauf, diese Hintergrundanwendungen nach dem Spielen wieder zu aktivieren, indem du den Computer neu startest.

Antivirus-/Systemschutz-Programme

Wenn auf deinem System Antivirus- oder Systemschutz-Programme laufen, solltest du diese beenden bzw. deaktivieren, bevor du spielst. Dazu **rechtsklickst** du in der Windows-Taskleiste auf das Programmicon und wählst **SCHLIESSEN**, **DEAKTIVIEREN** oder die entsprechende Option.

Allgemeine Hintergrundanwendungen schließen

Sobald die Antivirus- und Systemschutz-Programme deaktiviert sind, solltest du alle unnötigen Hintergrundanwendungen beenden, da sie manchmal Probleme bei der Installation oder beim Spielen verursachen können.

Windows 98/ME

1. Drücke gleichzeitig die Tasten **Strg+Alt+Entf**. Das Fenster ANWENDUNG SCHLIESSEN sowie eine Liste aller Hintergrundanwendungen, die derzeit auf deinem Computer laufen, erscheint.
2. Um eine Hintergrundanwendung zu beenden, klickst du auf den Namen in der Liste und dann auf den Button Task Beenden.
Hinweis: Es ist wichtig, dass du die Hintergrundanwendungen **Explorer** und **Systray** NICHT SCHLIESST, da diese unerlässlich sind, damit Windows korrekt arbeitet. Alle anderen Hintergrundanwendungen können beendet werden.
3. Das Fenster Anwendung schließen wird geschlossen, und die Anwendung ist beendet. Wiederhole diesen Vorgang, um auch alle anderen Hintergrundanwendungen zu schließen.

Windows 2000/XP Professional

1. Drücke gleichzeitig die Tasten **Strg+Alt+Entf**. Das Fenster Windows-Sicherheit erscheint.
2. Klicke nun auf TASK-MANAGER. Im Fenster Task-Manager beendest du eine Hintergrundanwendung, indem du in der Registerkarte Anwendungen zuerst auf ihren Namen in der Liste und anschließend auf **Task beenden** klickst.
Hinweis: Je nach Computereinstellungen erscheint bei einigen Windows 2000-/XP Professional-Benutzern nach dem Drücken von **Strg+Alt+Entf** direkt das Fenster Windows-Sicherheit, so dass sofort auf den Task-Manager zugegriffen werden kann.

Windows XP Home

1. Drücke gleichzeitig die Tasten **Strg+Alt+Entf**. Das Fenster Task-Manager erscheint.
2. Im Fenster Task-Manager beendest du eine Hintergrundanwendung, indem du in der Registerkarte Anwendungen zuerst auf ihren Namen in der Liste und anschließend auf **Task beenden** klickst.

Wichtiger Hinweis: Denk daran, dass du beim nächsten Neustart deines Computers alle Hintergrundanwendungen, die du geschlossen hast, wieder aktivierst.

Spielstart

- Lege die CD/DVD in dein CD-ROM-/DVD-ROM-Laufwerk ein. Das Autostart-Menü erscheint. Klicke auf SPIELEN, um das Spiel zu starten.

Hinweis: Falls das Spiel nicht automatisch startet, wenn du die CD/DVD in das CD-ROM-/DVD-ROM-Laufwerk einlegst, wähle **Start>Programme** (oder **Alle Programme** für Windows XP)>**EA SPORTS>FUSSBALL MANAGER 2005**. Der Einführungsbildschirm erscheint, und das Spiel beginnt.

Einführung



Starte eine große Fußballkarriere mit echten Ligen, echten Mannschaften und echten Spielern.

- **Interaktive Coaching-Zone** – verfolge deine Spiele in einem erweiterten 3D-Paket mit verbesserter KI, das die Taktik der beiden Mannschaften wirklichkeitsnah wiedergibt. Rufe den Spielern Anweisungen vom Spielfeldrand zu, stelle blitzschnell deine Spieltaktik um und halte dich dabei über die neuesten Entwicklungen in der Liga auf dem Laufenden.
- **Brandneues 3D-Highlight-Paket** – Kommentare und Infos zu ausgewählten Ligaspielen versetzen dich mitten ins Spielgeschehen, und bei den wichtigsten Höhepunkten bist du hautnah dabei!
- **Noch umfassendere ausführliche Datenbank** – mit noch mehr Spielern und Mannschaften aus Europa und der ganzen Welt. Dank noch mehr Spielerstatistiken, Charaktereigenschaften von Spielern und detaillierten Einstufungen der Spielerfähigkeiten kannst du einen Spieler genauer und realistischer bewerten als je zuvor.
- **Deine Stadt, dein Verein** – gründe deinen eigenen Verein mit Hilfe einer Datenbank, die ca. 50.000 real existierende Klein- und Großstädte in England, Schottland, Österreich, der Schweiz und Deutschland umfasst. Entwirf dein eigenes Vereinswappen, deine eigenen Trikots und dein Stadion, gewinne Spieler aus der Umgebung für deinen Verein und mach aus Kleinstadtnullen europaweit gefeierte Helden.

Holt euch den Pokal - mit dem *FUSSBALL MANAGER 2005* ...

Steuerung

FUSSBALL MANAGER 2005 verwendet einen dynamischen Mauszeiger. Die rechte Hälfte des Mauszeigers ändert die Farbe, wenn du ihn auf einen Namen, ein Wappen oder eine Flagge führst; das bedeutet, dass du hier durch einen Rechtsklick zusätzliche Informationen anzeigen lassen kannst.

Die meisten Bildschirme enthalten Menüs; die Informationen unter den Spaltenüberschriften in diesen Menüs lassen sich meist durch einen Klick auf die Spaltenüberschrift (z.B. nach dem besten/schlechtesten Wert) sortieren.

Schnell Tasten Interaktive Coaching-Zone

| | | | | |
|------------------|---|----------|-----------------------|--|
| LEERTASTE | Zwischen Vollbildschirm-/Cockpit-Modus hin- und herschalten | C | Wegschlagen | |
| EINGABE | Vogelperspektive ein/aus | D | Abwehrriegel | |
| ESC | Matchresultat simulieren | E | Zeitspiel | |
| F1 | Auswechslung Heimmannschaft | F | Rausrücken | |
| F2 | Auswechslung Gastmannschaft | I | Pressing | |
| F6 | Torwiederholung ein/aus | K | Ball halten | |
| F7 | Spielernamen/-nummern | L | Lange Bälle | |
| F8 | Spielgeschwindigkeit | N | Versteckte Fouls | |
| F11 | Wiederholungsmenü (die letzten 10 Sekunden des Matches wiederholen) | O | Ball ins Aus schlagen | |
| 1-5 | Kameraperspektive | R | Schneller Konter | |
| A | Voller Angriff | S | Immer schießen | |
| B | Zurückfallen | | | |

Das Spiel vorbereiten

Hauptmenü

Neues Spiel starten

Wähle, wie du deine Karriere in *FUSSBALL MANAGER 2005* beginnen willst.

EA SPORTS-Tipp: Im Abschnitt *Hinweise zum Spielstart* auf S. 10 erfährst du etwas zu den folgenden Punkten, die du vor dem Spiel wählen musst.

Wähle die Länder, die du in dein Spiel aufnehmen willst, die Anzahl der Spieler (einen bis vier) und den Spieltyp:

Vereinsauswahl

Wähle, welchen Verein du trainieren willst. Entscheide dich, ob du mit oder ohne Entlassen-Option spielen willst.

Karrieremodus

Verhandle, welchen von drei zufällig ausgewählten Vereinen du trainieren willst. Such dir aus, ob du in einer unteren oder zufälligen Liga spielen möchtest. (Mehr dazu findest du unter *Mit Verein verhandeln* auf S. 11.)

Eigenen Verein gründen

Gründe deinen eigenen Fußballverein und orientiere dich dabei an der geografischen Lage und der lokalen Liga.

Städteauswahl

Wähle eine bestehende Stadt aus der Datenbank oder füge eine neue hinzu:

1. Wenn du mehr als ein Land in dein Spiel aufgenommen hast, wähle zunächst ein Land für deinen Verein und dann entweder eine bereits bestehende Stadt aus dem Dropdown-Menü – gib dazu die ersten paar Buchstaben der Stadt in dem Stadtname-Fenster ein – oder klicke auf STADT HINZUFÜGEN, um eine neue Stadt in die Datenbank einzugeben. Um ihre geografische Lage auf der Karte anzuzeigen, kannst du auf einen bereits existierenden Stadtnamen klicken.
2. Klicke auf OK, wenn du eine bereits vorhandene Stadt ausgewählt hast, und fahre fort mit Schritt 3 oder, wenn du auf STADT HINZUFÜGEN geklickt hast, gib den Namen und die Lage der neuen Stadt ein – indem du auf einen Bereich der Karte klickst oder Kartenkoordinaten eingibst – und klicke auf OK, um weiterzumachen.
 - Du kannst immer noch im Fenster Stadtname eine bereits bestehende Stadt wählen oder auf OK klicken, um mit deiner neu erstellten Stadt und Lage fortzufahren.
3. Gib im Fenster Informationen über Stadt die allgemeinen Vereinsdaten ein. Die Anzahl der Fans für deinen Verein (und somit der Ticketumsatz und die Sponsorengelder) richten sich nach dem Einzugsgebiet.
4. Entwirf ein Wappen für deinen Verein. Schalte mit den roten Pfeilen durch die Entwürfe. Wähle einen Entwurf und klick auf die Farbfelder, um eine Palette für diese Auswahl aufzurufen. Anschließend kannst du dein Wappen noch mit einem Text versehen. Du kannst Entwürfe abspeichern und später erneut laden, um bei Bedarf daran weiterzuarbeiten.

Hinweis: Du kannst deine eigenen Wappenentwürfe integrieren – verwende dazu ein Malprogramm, um eine nicht komprimierte 32 Bit-Datei im TGA-Format zu erstellen, und speichere sie unter **Eigene Dateien\TCM2005\Badges**, bevor du das Spiel startest.

5. Sobald du mit deinen Eingaben zufrieden bist, ist der Verein offiziell gegründet und in die jeweilige Liga aufgenommen.

EA SPORTS-Tipp: Wenn es für dich an der Zeit ist, dich von deinem Verein zu trennen, kannst du ihn jederzeit verkaufen und einen anderen trainieren. Hast du aber eine Stadt in einem Land gewählt, das in der Datenbank des Spiels nicht enthalten ist, wirst du automatisch deines Postens enthoben, wenn dein Verein von der untersten Liga dieses Landes absteigt. Dann hast du die Gelegenheit, mit einem neuen Vertrag einen anderen Verein zu trainieren.



Spiel laden

Wähle aus der Liste der gespeicherten Spiele ein bereits gespeichertes Spiel, um es zu laden und fortzusetzen.

Football Fusion

Mit dem Football Fusion-Feature kannst du deine *FUSSBALL MANAGER 2005*-Mannschaft nach *FIFA Football 2005* exportieren und spielen. Du hast dabei drei Möglichkeiten:

- Baue deine Mannschaft die Saison über im *FUSSBALL MANAGER 2005* auf und trainiere sie, während du gleichzeitig in *FIFA Football 2005* an den Spielen deiner Wahl teilnimmst. Das Ergebnis wird aufgezeichnet, und du kannst den Verein im *FUSSBALL MANAGER 2005* weiter trainieren.
- Stelle dein Dream Team zusammen und lass es spielen. Nimm dir in *FUSSBALL MANAGER 2005* die Zeit, die richtigen Spieler einzukaufen und zu trainieren, bis du dir eine Spitzenmannschaft herangezogen hast. Jetzt kannst du deine Weltklassemannschaft nach *FIFA Football 2005* exportieren, um deine Freunde in einer verbesserten 3D-Match-Engine zu schlagen.
- Trainiere in *FUSSBALL MANAGER 2005* Vereine in den unteren Ligen und lass sie dann in *FIFA Football 2005* im "Jetzt spielen"-Modus und Turniermodus antreten.

Wähle Mannschaften aus *FUSSBALL MANAGER 2005*, um sie nach *FIFA Football 2005* zu exportieren, und übernimm die totale Spielkontrolle. Selbst Vereine, die es in *FIFA Football 2005* sonst nicht gibt, können vom *FUSSBALL MANAGER 2005* nach *FIFA Football 2005* exportiert werden und im "Jetzt spielen"-Modus und im Turniermodus antreten.

1. Wähle bis zu zehn Mannschaften aus verschiedenen Ländern, um sie nach *FIFA Football 2005* zu exportieren.
2. Klicke auf EXPORT, beende den *FUSSBALL MANAGER 2005* und starte *FIFA Football 2005*.
3. Wähle im Hauptmenü SPIELMODUS, dann LADEN. Wähle das Fusion-Match, das du spielen möchtest.
4. Kehre zum Hauptmenü zurück und wähle den Modus "Jetzt spielen" oder den Turniermodus und suche deinen Verein auf dem Bildschirm "Verein auswählen" aus der Football Fusion-Liga aus.

Hinweis: In Pokalspielen können keine Rückrunden gespielt werden.

Hinweis: Manche Spielstatistiken sind auf dem Spielstatistikbildschirm nicht sichtbar, nachdem du dein Football Fusion-Ergebnis nach *FUSSBALL MANAGER 2005* importiert hast.

Manager-Extras

Überprüfe die Highscoreliste, besuche die umfangreiche Website von *FUSSBALL MANAGER* oder sieh dir in den Credits an, wer alles hinter dem Spiel steckt.

EA SPORTS™-Extras

Schnuppere in die neuesten Titel von Electronic Arts™.

Zurück zu Windows

Verlasse das Spiel, ohne zu speichern.

Das Spielprinzip

Der Beginn einer glanzvollen Managerkarriere

Hinweise zum Spielstart

Hinweis: Wenn du mehr Informationen zu einem im Handbuch nicht erklärten Spiel-Feature haben möchtest, kannst du von jedem Bildschirm aus auf das Hilfemenü von *FUSSBALL MANAGER 2005* zugreifen.

Individuelle Portraits

Wenn du ein Bild von dir als Portrait deines Managers verwenden möchtest, kopiere vor dem Spielstart deine Portraitdatei in den Ordner **User\Portrait** im Verzeichnis von *FUSSBALL MANAGER 2005*. Verwende eine Bitmap-Datei (.BMP). Klicke im Feld Persönliche Informationen auf den Button **PORTRAIT.BMP** und wähle ein Foto aus, das du benutzen möchtest.

Schwierigkeitsgrad

Hinweis: Du kannst den Schwierigkeitsgrad des Spiels jederzeit im Menü Optionen festlegen (siehe *Optionen* auf S. 13).

EA SPORTS-Tipp: Der Schwierigkeitsgrad beeinflusst die finanziellen Aspekte des Spiels. Auch die Erschöpfung der Spieler nach einem Spiel wirkt sich je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad immer realistischer aus.

Managerfähigkeiten & Fremdsprachen

Die Motivationsfähigkeit ist ein wichtiger Faktor, um die Moral aufrecht zu erhalten und dazu beizutragen, dass die Spieler miteinander auskommen, und sie spielt auch bei den Halbzeitsprachen am Spieltag eine Rolle (siehe *Halbzeitsprachen* auf S. 47).

Trainingsgestaltung und Torwarttraining kommen ins Spiel, sobald es um Trainingseinheiten mit deiner Mannschaft geht, die in verschiedene Trainingsgruppen geteilt werden können – eine davon kannst du als Trainer leiten. Mehr dazu findest du im Abschnitt *Registerkarte Trainingsgruppen* auf S. 34.

EA SPORTS-Tipp: Du kannst, statt Punkte für das Torwarttraining auszugeben, einen Spezialisten für das Torwarttraining einstellen.

Du kannst auch fünf Punkte für eine Fremdsprache ausgeben, um dir einen Wechsel zu einem neuen Verein in einem anderen Land zu erleichtern.

Verantwortungsbereiche

MÄDCHEN FÜR ALLES

Markiere dieses Feld, wenn du alle Arbeitsbereiche im Verein übernehmen möchtest – von der Aufstellung der Mannschaft bis zur Platzierung von Werbebannern. Dies ist etwas für den erfahrenen Manager.

TEAMMANAGER

Bei dieser Einstellung kümmerst du dich vor allem um den finanziellen Bereich und die Transfers. Die meisten Aufgaben im sportlichen Bereich überlässt du deinen Mitarbeitern.

MANAGER

Hier bist du vor allem für den Finanzbereich zuständig und überlässt die sportlichen Entscheidungen deinem Stab.

TRAINER

Konzentriere dich auf die taktischen Entscheidungen, die beim Trainieren einer Fußballmannschaft anfallen, ohne dich mit Vorstandsangelegenheiten herumschlagen zu müssen. Diese Option bietet sich an, wenn du den *FUSSBALL MANAGER* zum ersten Mal spielst.

NICHTS

Lehn dich zurück und lass deine Mitarbeiter den Laden schmeißen. Du kannst jederzeit einschreiten und Änderungen vornehmen.

Mit Verein verhandeln



Wähle einen von drei Vereinen aus, den du managen möchtest. Orientiere dich dabei am jeweiligen Vertragsangebot oder einem anderen Kriterium, das dir wichtig ist.

- Mit einem Rechtsklick auf ein Vereinswappen kannst du ausführliche Informationen zu diesem Verein aufrufen.
- Sobald du jeden Verein überprüft hast, akzeptiere sein Angebot mit einem Klick auf FAIRER 2-JAHRESVERTRAG oder wähle MIT VEREIN VERHANDELN, um auf den Bildschirm Verhandlung über Vertrag zu gelangen:

Verhandlung über Vertrag

Wäge die Punkte des Vereinsangebotes in der Spalte Angebot genau ab.

- Sollte dir eine Klausel nicht zusagen, gib deine eigenen Vorstellungen als Forderung ein.
- Um die Details deines Vertrags zu einzustellen, kannst du den Eintrag im Feld SONDERPRÄMIE ändern. Beachte dabei die Erwartungen des Vorstandes zur Entwicklung des Vereins in der nächsten Saison.
- Klicke auf ANNEHMEN, wenn du mit dem Angebot des Vorstandes einverstanden bist, oder auf VERHANDELN, wenn du eine Klausel geändert hast, damit der Vorstand deinen Vorschlag noch einmal überdenken kann (die Reaktion erscheint dann erneut in der Spalte ANGEBOT). Klicke auf ABBRUCH, um wieder auf den Bildschirm Vereinsauswahl zurückzukehren, ohne ein Angebot zu akzeptieren.

EA SPORTS-Tipp: Der Balken Verhandlungszustand des Präsidenten dokumentiert die Stimmung während der Verhandlung. Mit jeder Verhandlungsrunde kann sich die Stimmung des Präsidenten verschlechtern. Wenn du deine Feilscherei zu weit treibst, verliert der Vorstand die Geduld und zieht sein Angebot ganz zurück.

- Wenn du das Spiel ohne einen Verein starten und auf weitere Angebote warten willst, klicke auf dem Bildschirm Vereinsauswahl auf VERHANDLUNGEN ABBRECHEN.

Hinweis: Wenn du die Saison ohne einen Verein startest, hast du nur begrenzt Zugang auf das Organizermenü. (Siehe Abschnitt *Die drei Hauptmenüs* auf S. 12).

WM-Qualifikation Vertragsverhandlungen

Du hast auch die Option, eine Nationalmannschaft von Anfang an zu trainieren. Möchtest du das nicht (markiere das Feld Keine Nationalmannschaft), bekommst du vielleicht später trotzdem noch einmal ein entsprechendes Angebot – aber wenn du es darauf anlegst, eine der Spitzennationalmannschaften zu trainieren, musst du als Manager schon richtig gut sein. In diesem Fall legen dir die betreffenden Nationalmannschaften ihre Vertragsangebote vor. Diese Angebote kannst du annehmen oder auch ablehnen.

Wenn du dich entscheidest, dich auf der internationalen Bühne zu engagieren und neben deinem Verein eine Nationalmannschaft zu trainieren, verschaff dir einen Überblick über das Potenzial der Nationalmannschaft und nimm genau wie bei deinem Verein Verhandlungen auf.

Deutschland ist als Gastgeber für die WM 2006 automatisch qualifiziert und nimmt daher in den ersten beiden Spieljahren nicht an der Qualifikation teil.

Registrierung für internationale Wettbewerbe

Hat sich dein Team für diesen Wettbewerb qualifiziert, wirst du aufgefordert, 25 Spieler für deine Pokalmannschaft auszuwählen.

- Überprüfe und wähle die Spieler selbst aus (die Namen der ausgewählten Spieler erscheinen in Gelb) oder übertrage die Auswahl deinem Co-Trainer.

Budgetbildschirm

Zu Beginn jeder neuen Saison musst du dich möglicherweise erst mit den Finanzen für die bevorstehende Saison befassen. Bevor die Saison beginnt, erscheint ein Budgetbildschirm, dem du die finanzielle Situation deines Vereins entnehmen kannst. Der Abschnitt *Finanzen* auf S. 37 kann dir dabei helfen, diesen wichtigen Aspekt bei der Leitung eines Clubs in den Griff zu bekommen.

Die drei Hauptmenüs

Die Menüs Organizer, Mannschaft und Verein betreffen die zentralen Aspekte der Vereinsleitung. Links zu diesen wichtigen Menüs findest du unten auf jedem Menübildschirm. Jedes dieser drei Hauptmenüs hat eine Reihe von Untermenüs, auf die du wiederum über Buttons zugreifen kannst. Die Untermenüs teilen sich in weitere Menüs, von denen aus du über Registerkarten auf den jeweiligen Bildschirm zugreifen kannst.



Die **Kopfleiste**, die oben auf jedem Menübildschirm erscheint, zeigt News und kurze Informationen zu deinen letzten und deinen nächsten Gegnern und ermöglicht den Zugang zur Tutorialleiste und dem Kopfmü.

Die **Schnellzugriffsleiste** bietet einen schnellen Zugriff auf fünf wichtige Menüs, um dir das Navigieren durch Untermenüs und Registerkarten zu ersparen: Tabelle, Vorstand, Finanzen, Mannschaft und Training (siehe *Die Schnellzugriffsleiste* auf S. 14).

Der **Nachrichtenticker** hält dich über die Vereinsnachrichten und wichtige Ereignisse rund um die Liga auf dem Laufenden und liefert gelegentliche Tipps.

- Wenn du deine Aufgaben für den Tag erledigt hast, klicke auf FERTIG oder SPIELTAG, um fortzufahren.
- Falls dir diese Ehre zuteil wurde, klicke nach deinem Verein auf NATIONALTEAM, um nun hier weiterzumachen.

Das Kopfmennü



Hinweis: Klicke auf die roten Pfeile auf den verschiedenen Menüleisten, um sie aus- oder einzublenden.

Die Tutorialleiste

- Klicke auf MEINE NÄCHSTE AUFGABE, um dir Tutorial-Tipps anzeigen zu lassen, die dich durch die ca. 40 allgemeinen Aufgaben bei der Leitung deines Vereins führen.
- Klicke auf den Eintrag neben LINK, um auf den entsprechenden Bildschirm zu gelangen.

Home

Du kannst auch grafisch über deine Büroschnittstelle durch das Spiel navigieren, anstatt dich durch Menüs und Registerkarten zu klicken. Verschiedene Gegenstände in deinem Büro bringen dich mit einem Klick direkt in die entsprechenden Menüs.

Hilfe

Im Hilfemenü findest du detaillierte Informationen und Tipps zu den wichtigsten Spieleigenschaften.

Assist.

Hier gelangst du schnell zu deinen wichtigsten Mitarbeitern und kannst ihnen individuelle Aufgaben zuweisen. (Ausführliche Informationen zum Einstellen von Spezialisten findest du im Abschnitt *Mitarbeiter* auf S. 39.)

- Markiere ein Feld, um die beschriebene Aufgabe an einen deiner Mitarbeiter zu delegieren.

Optionen

Allgemein

Hinweis: Führe den Mauszeiger über die jeweiligen Optionen, um dir einen nützlichen Tooltipp anzeigen zu lassen.

In fünf Untermenüs kannst du festlegen, welche Informationen du im Spiel erhalten möchtest: Währung, Allgemein, Wochenablauf, Spieltag und Multiplayer.

Außerdem kannst du SPIELER-NEUEINSTIEG, SPIEL SPEICHERN, HIGHSCORELISTE, SPIEL BEENDEN, NEUES SPIEL STARTEN/LADEN, FOOTBALL FUSION oder KARRIEREENDE wählen.

Persönliche

Wähle deine persönlichen Präferenzen in fünf Untermenüs:

Schwierigkeitsgrad, Vereinsfarben, Lieblingsverein, 'Niemand trainieren würde ich' und Lieblingsspieler.

EA SPORTS-Tipp: Sobald du deinen Lieblingsverein und deinen Lieblingsspieler gewählt hast, besteht eine größere Chance, dass der betreffende Verein bzw. Spieler sich eventuellen Wünschen deinerseits zugänglich zeigt. Anders sieht es aus, wenn du es mit dem Verein zu tun bekommst, den du niemals trainieren würdest.

Technische Einstellungen

Hier kannst du in drei Untermenüs 3D- und Textoptionen einstellen:

3D-Optionen, Renderoptionen und Optionen Textmodus.

Audio

Konfiguriere die Sound- und Musikoptionen und passe sie nach deinen Wünschen an – du kannst sogar deine eigenen Musiktitel importieren.

Regeln

Stelle ein, wie viele Punkte die Teams für einen Sieg erhalten und wie viele Auswechslungen nach den Regeln für die nächste Saison in Freundschaftsspielen erlaubt sind.

Hinweis: Die Parameter der aktuellen Regeln können nicht mehr geändert werden, nachdem die Saison begonnen hat.

Die Schnellzugriffsleiste

Damit gelangst du ohne Umwege auf die fünf wichtigsten Bildschirme.

- Klicke auf einen Menünamen oder bewege den Mauszeiger darauf, um das entsprechende Fenster aufzurufen. Klicke auf den roten Pfeil, um die Leiste aus- oder einzublenden.

Tabelle: Sieh dir die aktuellen Tabellenplätze in der Ligatabelle an.

Vorstand: Wichtige Informationen über deine Reputation im Verein. (Diese werden auch auf der STATUS-Registerkarte im Menü Finanzen angezeigt.)

Finanzen: Hier findest du eine Einschätzung der finanziellen Situation des Vereins. (Diese wird auch auf der Registerkarte KREDITE/ANLAGEN im Menü Finanzen angezeigt).

Mannschaft: Hier siehst du die aktuelle Aufstellung der ersten Mannschaft.

Training: Hier wird der Trainingsplan dieser Woche angezeigt. (Dieser wird auch auf der Registerkarte DIESE WOCHEN im Menü Training angezeigt).

Bildschirm Wochenablauf

Im Verlauf der Woche zeigt dieser Bildschirm die Resultate des geplanten Morgen- und Nachmittagstrainings an. Außerdem findest du hier Teamstatistiken z.B. zu Fitness und Selbstvertrauen. (Informationen über alle Spieler- und Mannschaftsfähigkeiten findest du im Abschnitt *Wesentliche Spielereigenschaften* auf S. 50 und *Andere Eigenschaften* auf S. 53.) Neben anderen Liga-Informationen wird hier auch eine kurze Information zu deinem nächsten Spiel angezeigt.

Im Newscenter findest du alle Ereignisse, auf die du eventuell reagieren solltest. Der Mitteilungszähler zeigt an, um wie viele neue Mitteilungen du dich kümmern musst. Der Bildschirm Wochenablauf wird automatisch unterbrochen, wenn besonders dringende Ereignisse deine sofortige Aufmerksamkeit erfordern.

- Klicke auf PAUSE, um die angezeigten Informationen zu überdenken, und gehe auf das Dropdown-Menü Status, wo du zusätzliche Informationen über die Liga erhalten kannst.
- Klicke auf WOCHEN UNTERBRECHEN, um direkt in das Newscenter zu gelangen, und navigiere wie gewohnt durch die Menüs. Klicke von hier aus auf FERTIG!, um zum Bildschirm Wochenablauf zurückzukehren.

Zeitung über den Wochenablauf

Informiere dich, wer in den Schlagzeilen ist, gehe die Highlights der Woche durch und lies Interviews. Außerdem findest du hier einen Bericht über das letzte Spiel deines Vereins.

- Führe den Mauszeiger auf eine Überschrift, um die Nachricht in einem Pop-up-Fenster anzuzeigen.

Das Organizermenü

News/Kalender

Registerkarte Newscenter

Über das Nachrichtenfenster und deinen PDA kannst du alle Nachrichten und Spieltipps anzeigen, filtern, lesen und löschen.

- Scrolle mit dem PDA durch die Nachrichten des Tages. Klicke auf einen beliebigen rot markierten Verein oder Spielernamen, um die entsprechende Spielerinfo bzw. den allgemeinen Informationsbildschirm aufzurufen.

EA SPORTS-Tipp: Du kannst Nachrichten nach einer bestimmten Anzahl an Wochen automatisch löschen – aber wenn du das Spiel zum ersten Mal spielst, lohnt es sich, sie zunächst einmal alle zu lesen.

Registerkarte Kalender

Setze Freundschaftsspiele, Turniere, Trainingslager oder andere Termine für das Jahr an.

Hinweis: In manchen Turnieren werden rote und gelbe Karten nicht in das nächste Spiel übertragen.

- Wenn du einen Termin festlegen möchtest, klicke auf das markierte Datum, um das Menü Terminvereinbarung aufzurufen, und wähle eine Option.
- Klicke auf FÜR IT-CUP MELDEN, um deinen Verein zukünftige Einladungen zum IT-Cup annehmen zu lassen.

EA SPORTS-Tipp: Eine Veranstaltung wie eine FEIER anzusetzen, stärkt oder hebt die Moral und Stimmung in der Truppe, während am Tag der Jugend junge Talente für deinen Verein angeworben werden können.

EA SPORTS-Tipp: Freundschaftsspiele und Turniere verbessern Fitness und Teamwork deiner Mannschaft. Außerdem haben die Auswechselspieler auf der Bank dabei die Chance zu spielen, um ihre Moral zu heben.

Trainingslager

Trainingslager verbessern die Fitness und heben die Stimmung der Truppe.

1. Klicke auf dem Bildschirm Terminvereinbarung auf TRAININGSLAGERAUSWAHL, um eine Europakarte mit möglichen Standorten für das Trainingslager aufzurufen. Führe den Mauszeiger auf einen Standort, um dir die Kosten und Vorteile anzeigen zu lassen, und wähle einen Standort, der deiner Truppe die meisten Vorteile bringt.
- Wenn du ein Trainingslager außerhalb von Europa organisieren möchtest, klicke im Menü Region auswählen auf den gewünschten Kontinent.
2. Klicke auf das gewünschte Ziel, dann auf OK, um wieder auf den Bildschirm Terminvereinbarung zu gelangen, und stelle dann mit dem Schieberegler ein, wie lange das Trainingslager dauern soll. Die Kosten richten sich nach der Dauer des Trainingslagers und dem jeweiligen Standort.

EA SPORTS-Tipp: Je länger deine Spieler im Trainingslager sind, desto besser sind die Ergebnisse. Die Dauer des Trainingslagers hängt jedoch von der Anzahl freier Tage zwischen Spielen oder anderen Veranstaltungen ab.

- Wenn du ein bereits angesetztes Trainingslager absagen willst, klicke im Kalender auf den ersten Tag dieses Trainingslagers, um auf den Bildschirm Terminvereinbarung zu kommen, und klicke dann auf ABBRECHEN. Jetzt wird das angesetzte Trainingslager aus dem Kalender gelöscht.

Das Organizermenü

Transferliste

Registerkarte Transferliste

Die Transferliste enthält Spieler, die momentan zum Verkauf stehen oder ohne Ablösesumme verfügbar sind. Achte darauf, bis wann das Transferfenster geöffnet ist.

- Klicke auf die Überschriften, um die Spieler nach ihren Daten zu ordnen.

Hinweis: Wenn du mit versteckten Attributen (im Menü Optionen) spielst, stehen dir nicht alle Spielerinformationen zur Verfügung.

Da die Transferliste manchmal ziemlich umfangreich ist, kannst du deine Suche mit Hilfe der Buttons und Dropdown-Menüs unter den Filterüberschriften Anzeige, Nationalität, Position und Ligen eingrenzen.

- Markiere das Feld Realistische Transfers hervorheben, um nur die Spieler anzuzeigen, die an einem Wechsel zu deinem Verein interessiert sind.
- Mit einem Rechtsklick auf einen Spieler ruft du die Spielerinformationen auf.
- Klicke auf einen Spieler, um die Transferverhandlungen einzuleiten. (Siehe Abschnitt *Transferverhandlung* auf S. 16)

Hinweis: Wenn ein Spieler sechs Monate lang auf der Transferliste steht und niemand ein Angebot macht, wird er automatisch von der Liste entfernt. Dann muss er entweder bei seinem derzeitigen Verein bleiben oder – wenn sein Vertrag ausgelaufen ist – in einer Amateurliga einen neuen Vertrag abschließen.

EA SPORTS-Tipp: Steht ein Spieler, für den du dich interessierst, noch unter Vertrag, solltest du darauf achten, wann der Vertrag ausläuft. Das kann sich auszahlen, denn dann hast du die Möglichkeit, den Spieler umsonst abzuwerben, wenn er von seinem Verein ohne Ablöse freigegeben wird. In der Zwischenzeit können sich jedoch auch andere Vereine für den Spieler interessieren und die wollen vielleicht nicht so lange warten ...

Transferverhandlung

Tritt mit einem anderen Verein in Verhandlungen über einen Spieler auf der Transferliste.

Wenn du einen Spieler auf der Transferliste anklickst, hast du vier Optionen:

SPIELERINFO

Gehe auf seinen Spielerinfo-Bildschirm. Manche Informationen stehen dir eventuell nicht zur Verfügung – Nimm den Spieler in diesem Fall in die engere Auswahl und schicke einen Scout los, der sein Potenzial beurteilen soll. (Mehr dazu findest du im Abschnitt Registerkarte Scout auf S. 18.)

INS BLICKFELD NEHMEN

Nimm den Spieler in dein Blickfeld auf und weise einen Scout an, ihn zu beobachten.

VERHANDLUNGEN ABBRECHEN

Den Bildschirm Transferverhandlung verlassen.

ANGEBOT ABGEBEN

Gib dein aktuelles Angebot ab.

1. Wenn du die Verhandlungen fortsetzen möchtest, nachdem du dir die Spielerinformationen angesehen hast, entscheide zuerst (falls möglich), ob du den Spieler kaufen oder ausleihen möchtest, und entscheide dann, wann der Transfer tatsächlich stattfinden soll.
 2. Als nächstes gibst du dein aktuelles Ablöseangebot ab, indem du auf die Pfeile klickst oder den Schieberregler unter 'Ablösesumme' benutzt. Wenn du den Betrag der aktuellen Forderung erreichst, ändert sich der Button ANGEBOT ABGEBEN in EINIGUNG UNTERZEICHNEN.
- Du kannst dein Angebot auch anpassen, indem du den Regler Ablösesumme zusammen mit dem Zusatzzahlungsregler benutzt. Möchtest du z.B. nur eine relativ niedrige Ablösesumme anbieten, versüßt du dein Angebot mit einer Zusatzzahlung an den Verein, die nach einer bestimmten Anzahl an Spielen fällig wird.
 - Wenn du lieber das Risiko eingehen willst, eine Entscheidung abzuwarten, als gleich auf die aktuelle Forderung des anderen Vereins einzugehen, gib ein Angebot ab, das sich dein Verhandlungspartner durch den Kopf gehen lassen kann, und warte auf seine Reaktion (vorher kannst du die Verhandlungen vorzeitig abbrechen, indem du auf den Namen des Spielers in der Transferliste und dann auf ANGEBOT ZURÜCKZIEHEN klickst).

Ablauf des Transfers

Wenn ein Spieler nicht auf der Transferliste steht, sein Vertrag aber nur noch weniger als sechs Monate läuft, kannst du ihn direkt ansprechen.

Allgemein gilt, dass du den Spieler bitten kannst, dein Angebot nicht publik zu machen. Dann bleibt anderen Vereinen dein Interesse an ihm verborgen. Eine Geheimhaltungsvereinbarung schützt dich, denn wenn sie gebrochen wird, kannst du dich aus den Verhandlungen zurückziehen. Ohne Geheimhaltungsvereinbarung wird das Angebot sofort publik (der Spieler verspricht sich davon Vorteile).

EA SPORTS-Tipp: Läuft der Vertrag eines Spielers noch länger als sechs Monate und er steht nicht auf der Transferliste, haben die Regeln des Landes, in dem er unter Vertrag steht, einen wesentlichen Einfluss auf den Ablauf des Transfers.

Englische Regeln

In England, Schottland, Nordirland, Wales und der Republik Irland darfst du dich nicht direkt an einen Spieler wenden, dessen Vertrag noch länger als sechs Monate läuft. Du musst immer mit dem Verein Kontakt aufnehmen.

Hast du dich mit dem Verein geeinigt, kannst du dem Spieler ein Angebot unterbreiten. Je besser das Angebot, desto eher stimmt der Spieler zu. Ist dein Angebot unattraktiv, wirst du eventuell von anderen Vereinen überboten, die dir den Spieler wegschnappen oder dich zwingen, dein Angebot zu erhöhen.

Hinweis: Diese Regel gilt nur in den oben aufgeführten Ländern. Ein Spieler aus dem Ausland kann früher kontaktiert werden, während ausländische Vereine Spieler aus diesen Ländern ebenfalls früher einstellen dürfen.

Internationale Regeln

Auf internationaler Ebene hast du zwei Möglichkeiten:

- Du handelst für einen Spieler mit seinem Verein eine einfache Ablösesumme aus.
- Du wendest dich zuerst an den Spieler, um Einzelheiten des Vertrags zu besprechen.

EA SPORTS-Tipp: Selbst wenn du in einem kleinen Land ein verstecktes Talent entdeckst, kannst du nie wissen, wie der Spieler in seiner ersten Saison bei dir spielt. Sitzt er die meiste Zeit auf der Bank, verliert er schnell sein Selbstvertrauen und seine Spielstärke, auch wenn sie am Anfang noch so hoch sind. Ein geeigneter Scout könnte vor der Vertragsunterzeichnung für dich herausfinden, wie sich der Spieler wahrscheinlich in deiner Mannschaft machen wird.

Geheimhaltungsklauseln

Als Manager hast du das Recht, dich aus vertraulichen Gesprächen zurückzuziehen, wenn der Spieler Informationen über die laufenden Verhandlungen bekannt gibt.

Der Vorteil vertraulicher Gespräche liegt auf der Hand: Wenn die Presse nicht über die laufenden Verhandlungen berichtet, können andere Vereine nicht reagieren. Der Nachteil liegt jedoch in dem damit verbundenen Risiko: Der Handel scheitert, sobald das Angebot öffentlich wird. Spieler deiner Mannschaft, die beunruhigt sind, ob sie ihre Plätze halten können, reagieren entrüstet, wenn deine geheimen Verhandlungen ans Licht kommen.

Bedenke, dass nicht alle Berichte von potenziellen Verhandlungen auf Tatsachen beruhen.

Transfergerüchte entsprechen häufig nicht ganz der Wahrheit ...

Registerkarte Blickfeld

Hier wird eine Liste von Spielern aufgerufen, die momentan im Blickfeld stehen, von einem deiner Scouts beobachtet werden bzw. in Vertragsverhandlung stehen, oder von Spielern aus deiner eigenen Mannschaft, die auf die Transferliste gesetzt wurden.

- Durch einen Rechtsklick kannst du den Spielerinfo-Bildschirm eines ausgewählten Spielers aufrufen, wo du in Verhandlung treten kannst (siehe *Transferverhandlung* auf S. 16).
- Du kannst jeden Spieler auf der Liste mit jedem deiner Mannschaftsmitglieder vergleichen, indem du ihn markierst und dann einen deiner Spieler aus dem Dropdown-Menü unten auf dem Bildschirm selektierst. Klicke auf den Button VERGLEICH MIT, um den Bildschirm Spielervergleich aufzurufen (siehe *Spielervergleich* auf S. 49).

EA SPORTS-Tipp: Bedenke, dass sich ein Spieler, der momentan die gleiche Position besetzt wie ein Spieler, den du im Blickfeld hast, durch dein Interesse an diesem Spieler bedroht fühlen könnte.

Registerkarte Scout

Weise den Scout-Spezialisten, die du eingestellt hast, Aufgaben zu (siehe Abschnitt *Assist.* auf S. 13). Die Beobachtung von Spielern hat zwei Vorteile (abhängig von den Fähigkeiten der Scouts): du erhältst Informationen über den Spieler (z.B. seinen aktuellen Trainingsstatus) und erkennst, wie sich die Stärke eines Spielers durch den Wechsel des Vereins in Zukunft ändern kann. So verhinderst du, Spieler zu verpflichten, die deine Erwartungen nicht erfüllen können.

Hinweis: Ein Scout beobachtet immer die Spieler auf der Beobachtungsliste, solange du ihm keine andere Aufgabe zuweist. Ist die Beobachtungsliste leer, gönnt sich der Scout eine Pause.

- Klicke rechts auf den Namen eines Scouts, um seinen Mitarbeiterinfo-Bildschirm aufzurufen. Dort kannst du ihn zu einem Kurs schicken, um so vielleicht seine Stärke zu erhöhen.
- Klicke auf VORSCHLAG FÜR NEUEN SPIELER, damit deine Scouts die Spieler auf der Transferliste unter die Lupe nehmen. Sie empfehlen den Spieler, der dem Team ihrer Meinung nach im Moment den größten Nutzen bringen könnte.
- Klicke auf NEUE AUFGABE ZUWEISEN, um in das Menü Aufgabe auswählen zu gelangen, wo du dem markierten Scout sechs Aufgaben zuweisen kannst:

BEOBACHTET SPIELER

Lass die Spieler auf deiner Beobachtungsliste durch einen Scout beobachten. Wenn du ein Spiel mit versteckten Attributen gewählt hast, kannst du einige der Attribute anderer Spieler (z.B. Vertragsdetails und Talent) nur entdecken, indem du einen Scout losschickst.

Hinweis: Die versteckten Attribute können über das Menü Optionen EIN- oder AUSgeschaltet werden. Wenn sie eingeschaltet sind, hängt die Genauigkeit der erhaltenen Informationen davon ab, wie gut dein Scout ist.

BEOBACHTUNG DER NÄCHSTEN GEGNER

Hier kannst du Informationen über die Taktik deines nächsten Gegners im Spiel erhalten, indem du die Details ihres Teams auf den Registerblättern TAKTIK 1 und TAKTIK 2 anzeigen lässt.

BEOBACHTUNGSTOUR

Wähle einen Kontinent oder ein Land aus, wo nach neuen Talenten gesucht werden soll.

BEOBACHTUNG VON SPIELEN EINES ANDEREN VEREINS

Wähle eine Mannschaft aus, über die dein Scout dir Informationen verschaffen soll.

SUCHE NACH SPEZIELLEM SPIELER

Wenn du eine bestimmte Art von Talent suchst und bereit bist, die Kosten zu zahlen, macht dich der Scout auf einen Spieler aufmerksam, der die angegebenen Bedingungen erfüllt, sobald er auf die Transferliste gesetzt wird. Wenn du eine Suche beginnen willst:

1. Stelle mit Hilfe der Pfeile neben der Anzahl der Kandidaten ein, wie viele Ergebnisse du erhalten willst. Dies hat Auswirkungen auf die Kosten für die Suche des Scouts.
2. Dann erscheint die Suchmaske, in der du Aspekte eingeben kannst, nach denen gesucht werden soll (siehe Abschnitt *Suchen* auf S. 21 mit weiteren Informationen über die Suche nach einem Spieler).

Karriere

Registerkarte Managerstatus

Stelle fest, ob du in der Welt des Fußballs Eindruck gemacht und das Interesse anderer Vereine geweckt hast, überprüfe deine Sonderziele und sieh nach, wie viele Punkte du brauchst, um den nächsten Managerlevel zu erreichen, spende dem Verein Geld und überprüfe, wie die Fans und der Vorstand deine bisherige Leistung bewerten.

EA SPORTS-Tipp: Sonderziele zu erfüllen und damit einen höheren Managerlevel zu erreichen, hat den Vorteil, dass du Aussicht auf ein besseres Gehalt und verbesserte Managerfähigkeiten hast und dein Verein bessere Spieler anzieht. Du kannst auch auf einen niedrigeren Level zurückfallen, also ruhe dich nicht zu sehr auf deinen Lorbeeren aus.

- Klicke die vier Filterbuttons im Fenster Anforderung an Interessenten an, wenn du nur etwas über das Interesse von Vereinen einer bestimmten Liga oder eines bestimmten Landes erfahren willst.
- Du kannst jederzeit ZWISCHENZEUGNIS anklicken, um deine aktuelle Bewertung durch den Vorstand anzuzeigen.
- Klicke auf MIT DEM VORSTAND SPRECHEN, wenn du der Meinung bist, es sei gut, mit dem Vorstand über die Art und Weise zu reden, wie bestimmte Dinge im Verein laufen.

Mit dem Vorstand sprechen

- Wenn dein Vertrag ausläuft und die Klausel 1 Jahr Option für den Manager enthält, kannst du ihn verlängern – klicke auf OPTION ZIEHEN.
- Wenn dein Vertrag ausläuft und die oben angeführte Klausel nicht enthält, kannst du ihn möglicherweise trotzdem verlängern – klicke auf VERTRAGSVERLÄNGERUNG ANSTREBEN.
- Wenn es nicht gut läuft, bekommst du einmal pro Saison die Chance, die Lage der Dinge zu erklären, um den Vorstand wohlwollender zu stimmen -klicke auf AUSSPRACHE MIT PRÄSIDIUM ..., um es zu versuchen.
- Hältst du es für besser, zu kündigen, klicke auf VERTRAG AUFLÖSEN. Wenn der Vorstand zustimmt, kannst du sofort gehen. Er kann jedoch auch verlangen, dass du deinen Vertrag bis zum Schluss erfüllst.
- Eine andere Möglichkeit wäre, vom Vorstand die FREIGABE zu ERBITTEN. Auch in diesem Fall kannst du gehen, wenn der Vorstand zustimmt.
- Befindet sich der Verein in finanziellen Schwierigkeiten oder braucht eine Finanzspritze, kannst du vielleicht persönlich helfen und eigenes Geld bereitstellen. Vielleicht wirkst du damit sogar Wunder für dein Ansehen beim Vorstand und den Fans.

Wenn du dazu in der Lage bist, wähle über den Scrollbalken VEREIN GELD GEBEN den gewünschten Betrag und klicke auf OK, um einen Betrag deines hart verdienten Geldes zu stiften.

EA SPORTS-Tipp: Die Dankbarkeit des Vorstands gewinnst du nur, wenn du einen beträchtlichen Teil deines Grundgehaltes stiftest; die Beliebtheit bei den Fans kannst du dir schon mit sehr viel weniger Geld erkaufen.

Registerkarte Aktueller Vertrag

Sieh dir die Einzelheiten und Klauseln deines Vertrages an und erinnere dich an die Ziele des Vorstandes.

Registerkarte Visitenkarte

Diese zeigt eine Momentaufnahme deiner aktuellen Position im Verein. Dazu gehören Angaben zum aktuellen Vertrag und zum aktuellen Verein. Wenn du einen Internetanschluss hast, kannst du deine Visitenkarte HOCHLADEN, um deine Leistungen mit denen anderer Manager zu vergleichen, oder ZUR WEBSITE des *FUSSBALL MANAGER* gehen und die ONLINE HIGHSCORES anzeigen lassen.

Registerkarte Statistiken

Dieser Bildschirm bietet einen Überblick über deine Managertätigkeit bei den verschiedenen Vereinen.

Hier kannst du dich entscheiden, deine persönlichen Fähigkeiten in vier Bereichen auszubauen: Motivationsfähigkeit, Trainingsgestaltung, Torwarttraining und Verhandlungsgeschick.

Hinweis: Du kannst dich jedoch immer nur auf eine Fähigkeit konzentrieren.

Du kannst dich auch dazu entschließen, eine neue Sprache zu erlernen, wenn du eine Herausforderung im Ausland in Erwägung ziehst. Deine Chancen sind dort weitaus besser, wenn du die Landessprache beherrschst.

- Im Feld Historie des Vereins kannst du auf jeden beliebigen Verein, den du geleitet hast, rechts klicken, um den Bildschirm Allgemeines für diesen Verein aufzurufen.

Bildschirm Allgemeine Angaben zum Verein

Hier erhältst du alle Informationen über jeden beliebigen Verein aus den sechs Informationsregisterkarten ALLGEMEIN, HISTORIE, MANNSCHAFT, AKTUELLE SAISON, MANNSCHAFTSFOTO und STADION.

Vereinsprestige

Hinweis: Ausführliche Informationen zu diesem Feature findest du im Hilfemenü.

Je höher das Prestige, desto besser die Spieler und desto größer der Erfolg. Das Prestige eines Vereins wird in bis zu 20 Prestigepunkten gemessen.

Registerkarte Spezialmission

Hinweis: Ausführliche Informationen zu diesem Feature findest du im Hilfemenü.

Übernimm Spezialaufgaben des Vorstandes, um Bonus-Managerpunkte zu gewinnen.

Das Organizermenü

Statistiken

Registerkarte Letztes Spiel

Hier kannst du den letzten Spielstatistik-Bildschirm aufrufen. Aus dieser detaillierten Zusammenfassung der Höhepunkte geht hervor, was die einzelnen Spieler leisten; ein Blick lohnt sich also. (Ausführlichere Informationen findest du im Abschnitt *Spieltag – nach dem Spiel* auf S. 47).

Registerkarte Begegnungen

Navigiere durch eine Liste der vergangenen und zukünftigen Liga- und Pokalspiele samt Resultaten.

Registerkarte Tabelle

Informiere dich über eine beliebige Liga in einem beliebigen Land in deinem Spiel und filtere die Ergebnisse im Menü Anzeige.

Registerkarte Nächstes Spiel

Über diesen Eintrag erhältst du kurze Informationen wie z.B. eine statistische Gegenüberstellung deiner Mannschaft und des nächsten Gegners, über prominente verletzte Spieler und die voraussichtlichen Bedingungen am Spieltag.

Registerkarte Statistik

Hier findest du umfassende Statistiken zu allen Spielern und allen Mannschaften in deinem Spiel, von den erfolgreichsten Vereinen über die Torarten bis zu den vereinstreuesten Spielern und den erfolgreichsten Managern. Du hast die Wahl unter Kriterien aus sechs Untermenüs: Tabellen, Mannschaft, Spieler, Verein, Nationalmannschaft und Manager.

Hinweis: Je weiter die Saison voranschreitet, desto genauer und brauchbarer reflektiert die Statistik das Ligageschehen.

Registerkarte Ruhmeshalle

Lass die Legenden und Spitzenleute Revue passieren und sieh dir die Daten zu deinen erfolgreichsten ehemaligen Spielern an.

Das Organizermenü

Suchen

Hinweis: Ausführliche Informationen zu diesem Feature findest du im Hilfemenü.

Hier kannst du nach speziellen Kriterien einen bestimmten Verein, Spieler oder spezialisierten Mitarbeiter suchen.

Das Mannschaftsmenü

Aufstellung/Taktik

Registerkarte Aufstellung

Wäge die Spielerstatistiken ab und wähle deine 1. Mannschaft und deine Reserve.

Hinweis: Gelb markierte Spielernamen in der Aufstellung der 1. Mannschaft weisen darauf hin, dass die Spieler für das nächste Spiel aufgestellt sind, während grün markierte Spieler auf der Ersatzbank sitzen (alle anderen Spieler sind grau markiert).

- Durch einen Rechtsklick auf einen beliebigen Spielernamen auf der Liste oder auf seine Trikotnummer im Fenster Positionen für die Bank kannst du den jeweiligen Spielerinfo-Bildschirm aufrufen.
- Wähle im Dropdown-Filtermenü Ansicht, welche Statistiken des Spielers angezeigt werden sollen, damit du mit der Auswahl deiner Elf beginnen kannst. Mit dem Filter Nächster Gegner kannst du die Statistiken sogar mit denen der Spieler deines nächsten Gegners vergleichen.
- Klicke auf eine beliebige Menüüberschrift, um die Spieler nach dem jeweiligen Aspekt zu sortieren, z.B. Stärke oder Marktwert.

- Mit dem Filter Team kannst du Spieler aus der 1. Mannschaft in die Reserve verschieben, indem du ihre Namen durch Drag & Drop in die Aufstellung der Reservemannschaft ziehst.
- Du kannst jederzeit auf ASSISTENT klicken, um deinen Co-Trainer die Spieler aufstellen zu lassen.










Zuweisung von Aufgaben in einem Spielsystem

1. Wähle auf der Registerkarte AUFSTELLUNG/TAKTIK ein Spielsystem aus dem Dropdown-Menü Aufstellung auswählen.
2. Wenn du einem Spieler auf dem Aufstellungsplatz eine Position zuweisen willst, markiere die entsprechenden Felder im Positionsfilter, damit die jeweiligen Positionstypen in der Kaderliste auch angezeigt werden.
3. Wähle Spieler von der Kaderliste für die markierten Positionen auf dem Aufstellungsplatz bis alle Positionen besetzt sind. Gehe bei den Positionen der Auswechselspieler genauso vor.
- Mit Drag & Drop kannst du die Spieler auf dem Aufstellungsplatz und der Ersatzbank gegeneinander austauschen.
4. Wenn du mit der Auswahl deiner Aufstellung und der Auswechselspieler zufrieden bist, klicke auf die Registerkarte SPIELSYSTEM, um ein voreingestelltes Spielsystem auswählen, das du noch fein abstimmen kannst, oder erstelle selbst eins (ausführliche Informationen hierzu findest du im Abschnitt *Registerkarte Spielsystem* auf S. 23).

Hinweis: Du kannst jederzeit auf den Bildschirm AUFSTELLUNG/TAKTIK zurückkehren, um die Aufstellung der ersten Mannschaft zu korrigieren.

Status-Icons

Die Status-Icons weisen auf besondere Bedingungen hin, die Einfluss darauf nehmen können, ob der Spieler am nächsten Spiel teilnehmen kann:

| | | | |
|--|--------------------------------------|---|---|
|  | Suspendiert |  | Sperre wegen Gelb-roter Karte |
|  | Im Ausland |  | Für Pokal gesperrt – kann nicht am Pokalwettbewerb teilnehmen |
|  | Verletzt |  | Nicht aus Europa stammender Spieler |
|  | Gesperrt (Rote Karte) |  | Nicht aus der EU stammender Spieler |
|  | Sperre wegen zu vieler Gelber Karten | | |

Talent-Icons

Das Talent zeigt an, wie schnell ein Spieler seine Fähigkeitsmerkmale verbessern kann. Je jünger ein Spieler ist, desto schneller kann er sich verbessern.



Das Spielertalent wird durch die Anzahl der markierten Sterne angezeigt.

Form-Icons

Die Form verbessert oder verschlechtert sich je nach der Leistung eines Spielers im Training und im Spiel. Die Richtung eines Formpfeils zeigt an, wie schnell sich die Form des Spielers verbessert oder verschlechtert.



Die Form des Spielers verbessert sich im Lauf der Woche.



Die Form des Spielers verschlechtert sich.



Keine Änderung in der Form des Spielers.

Registerkarte Assistent

Hier kannst du Parameter einstellen, mit denen dein Co-Trainer arbeiten kann, wenn er die Aufstellung der ersten Mannschaft auswählt.

Regeln für die erste Elf / Regeln für die Bank

Stelle die Regler so ein, dass bei der Auswahl der Spieler durch deinen Co-Trainer der Stellenwert jeder Eigenschaft definiert wird. Wenn du z.B. den Frischeregler ganz nach rechts stellst, dann weiß der Co-Trainer, dass Spieler mit hohen Frischewerten bei der Auswahl der Spieler höchste Priorität haben.

Hinweis: Wenn du einen Wert für die minimale Frische für die erste Elf einstellst, werden Spieler mit einem niedrigeren Wert nicht berücksichtigt.

- Wähle im Fenster Regeln für die Bank die Anzahl und Art der Spieler, die der Co-Trainer für die Ersatzbank nominiert. Hier stehen die Zahlen für die Anzahl der:

Torhüter/Abwehrspieler/Mittelfeldspieler/Stürmer

Hinweis: Markiere das Feld 'Spielsystem beim Erstellen einer neuen Aufstellung beibehalten', damit dein Co-Trainer nicht zu dem für seine ausgewählten Spieler optimalen Spielsystem wechselt.

Immer aufstellen / Niemals aufstellen

Um sicherzugehen, dass dein Co-Trainer bestimmte Spieler auf jeden Fall aufstellt – bzw. nicht aufstellt –, achte darauf, dass neben ihren Namen entweder ein Häkchen (immer aufstellen) oder ein Kreuz (niemals aufstellen) steht.

Registerkarte Formation

Du kannst ein Spielsystem auswählen, abstimmen oder individuell gestalten und abspeichern.

- Wähle aus einem Dropdown-Menü ein vorbereitetes Spielsystem aus.
- Verschiebe das Icon eines Spielers durch Drag & Drop auf den Aufstellungsplatz, um das Spielsystem anzupassen.
- Die Spieler können gegeneinander ausgetauscht werden, indem du das Icon eines Spielers durch Drag & Drop auf einen Spielernamen in der Aufstellungsliste ziehst und umgekehrt. Icons auf dem Aufstellungsplatz werden genauso ausgetauscht.
- Klicke auf die Pfeile neben Anzeige unten auf der Aufstellungsliste, um die Informationen zu filtern, die bei jedem Spieler-Icon angezeigt werden.

Hinweis: Die Spielerbilder können durch Markieren des Feldes 'Spielerbilder zeigen' gegen Trikotnummern getauscht werden – dies hat den Vorteil, dass das Spiel auf langsameren PCs beschleunigt wird.

Hinweis: Die Stärke eines Spielers, die bei seinem Icon angezeigt wird, ändert sich je nach der Position, die ihm in einem Spielsystem zugewiesen wird.

- Auf dem Aufstellungsplatz rechts kannst du das Spielsystem abstimmen, indem du für jeden Spieler Zielpositionen einstellst, an die er sich begeben soll, je nachdem welche Seite im

Ballbesitz ist und wo sich der Ball bei einem Match auf dem Platz befindet. (Siehe Abschnitt *Spielsystem abstimmen* unten).

Hinweis: Du kannst die Ergebnisse dieser Einstellung bei einem Spiel sehen, wenn du es im 3D-Spielmodus anschaust.

Spielsystem abstimmen

Wähle die Angriffs- und Verteidigungsoptionen



Gewählter Spielfeldbereich

Klicke auf ANGRIFF, um Zielpositionen für deine Spieler einzustellen, wenn dein Team im Ballbesitz ist. Klicke auf VERTEIDIGUNG, um Zielpositionen für deine Spieler einzustellen, wenn der Gegner im Ballbesitz ist.

- Sobald du den Button ANGRIFF oder VERTEIDIGUNG gewählt hast, stelle auf dem Aufstellungsplatz die Zielpositionen ein, zu denen deine Spieler laufen sollen:
 1. Klicke auf einen Bereich auf dem Platz. Das Fußball-Icon in diesem Bereich ist markiert.
 2. Positioniere die Spieler durch Anklicken und Ziehen, damit sie, sobald der Ball in diesem markierten Bereich ist, versuchen, zu diesen Positionen zu laufen, falls sie nicht durch dringendere Aufgaben wie das Abfangen eines Passes oder ein Tackling davon abgehalten werden.

Hinweis: Wenn du weitere Taktiken festlegst oder individuelle Anweisungen erteilst, richten sich die Spieler sowohl danach als auch nach den Zielpositionen.

Registerblatt Indiv. Anweisungen

Hier kannst du ausgewählten Spielern je nach ihren Stärken spezielle Anweisungen geben, z.B. zu ihrem Passspiel oder ihrer Schussentfernung.

Hinweis: Eine individuelle Anweisung hebt die taktischen Anweisungen für die gesamte Mannschaft auf (siehe Abschnitt *Registerblatt Taktik 1* auf S. 26). Du kannst die Mannschaft z.B. anweisen, kurze Pässe zu spielen, während der Libero lange Bälle spielen soll.

1. Wenn du einem Spieler individuelle Anweisungen geben willst, markiere einen Namen in der Liste der 1. Mannschaft. Rufe durch einen Rechtsklick auf den Spieler seinen Spielerinfo-Bildschirm auf, um festzustellen, wo seine besonderen Stärken liegen.
2. Wähle aus den Dropdown-Menüs seine jeweiligen individuellen Anweisungen aus:
3. Klicke auf SPEICHERN, um dein Spielsystem und die individuellen Anweisungen der entsprechenden Spieler zu speichern.

Individuelle Anweisungen

SPIELWEISE

Wähle für diesen Spieler je nach Spielposition und Fähigkeiten einen allgemeinen Stil aus, von sehr defensiv bis sehr offensiv.

PASSSPIEL

Wenn ein Spieler auf diesem Gebiet besonders gut oder besonders schlecht ist, willst du ihn vielleicht nur solche Pässe spielen lassen, die seinen Fähigkeiten am besten entsprechen.

| | |
|--|---|
| PASSRICHTUNG | Ermutige einen Spieler, den Ball immer in einen bestimmten Bereich auf dem Platz zu spielen. |
| MANNDECKUNG | Wähle hier eine Abwehrmethode gegen Angriffe, von der Raumdeckung bis zur Auswahl eines gegnerischen Spielers, der gedeckt werden soll. Bei deiner Entscheidung, wer – wenn überhaupt – gedeckt werden soll, kannst du zunächst den Gegner beobachten (siehe Abschnitt Scout auf S. 18). |
| EINSATZ | Je nach Fitness und Frische des Spielers kannst du diesen anweisen, sich stärker einzusetzen oder zurückzuhalten als die Mannschaft insgesamt. |
| OHNE BALL | Lege fest, ob der Spieler den Ball führenden Gegner eher früh attackiert oder eine defensive Haltung einnimmt. |
| SCHUSSENTFERNUNG | Lege die maximale Entfernung fest, aus der der Spieler aufs Tor schießt. Verfügt er beispielsweise über eine gute Schussgenauigkeit oder Schusskraft, willst du diese Einstellung vielleicht ändern. |
| DISTANZSCHÜSSE | Der Spieler wird, wann immer möglich, versuchen, mit Distanzschüssen zum Erfolg zu kommen. |
| DRIBBLING | Markiere dieses Feld, damit der Spieler seine Dribblingkünste voll ausspielen kann, anstatt den Ball abgeben zu müssen. |
| MIT BALL LAUFEN | Geeignet für Spieler mit guter Schnelligkeit, Technik und Ballkontrolle. |
| HOHE FLANKEN VERSUCHEN/ BÄLLE FLACH IN STRAfraUM/ BIS GRUNDLINIE DURCHGEHEN | Hiermit definierst du, ob die Spieler hohe Flanken versuchen, die Bälle flach in den Strafraum spielen oder vor dem Flanken bis zur Grundlinie durchgehen sollen. Für Flanken von der Grundlinie eignen sich am besten Spieler, deren Stärken Schnelligkeit, Dribbling oder Flanken sind. |

Hinweis: Du kannst jederzeit **TEAM-TAKTIK BENUTZEN** anklicken, um die individuellen Anweisungen eines Spielers aufzuheben und ihn zur Team-Taktik zurückkehren zu lassen.

Registerblatt Aufgaben

Du kannst Spielern spezielle Aufgaben zuweisen, z.B. Elfmeter schießen oder Freistöße ausführen.

1. Wenn du Aufgaben neu zuweisen willst, wähle als Grundlage zunächst eine vordefinierte Aufstellung und gehe dann über das Feld Erste Mannschaft auf den Spielerinfo-Bildschirm eines Spielers mit seinen jeweiligen Fähigkeiten/Eigenschaften, um dich über den Spieler zu informieren.
2. Wähle im Aufgabenmenü den jeweiligen Aufgabenbutton und klicke ihn zum Zuweisen der Aufgabe an.
3. In der Spielerliste rechts werden die Spieler, die aktuell in deiner Mannschaft stehen, orange markiert. Klicke auf den gewünschten Spieler und ziehe ihn auf den ersten Platz in der Liste. Nun erscheint dieser Spieler unter dem gewählten Aufgabenbutton. Du kannst den Spieler auch auf eine beliebige andere Position der Liste ziehen, um z.B. die Schützen im Elfmeterschießen zu bestimmen.

Registerblatt Taktik 1

Lege die allgemeine Taktik gegen deine nächsten Gegner fest.

- Klicke auf UNDO, um alle Änderungen auf dem Bildschirm zurückzunehmen.

Hinweis: Spielsystem und Taktik hängen eng zusammen. So ist eine Taktik der langen Bälle beispielsweise nur dann praktisch, wenn du für deine Spieler ein Spielsystem anwendest, das diese Taktik unterstützt.

Hinweis: Ein Statuswert neben einem Menüeintrag zeigt, wie gut deine Mannschaft zurzeit in dieser speziellen Fähigkeit ist.

Mit Ball

Definiere die Taktik der Mannschaft, wenn du im Ballbesitz bist.

SPIELZÜGE

Lege je nach deiner bevorzugten Spielweise und der Passstärke der Spieler im Team den Aufbau der Angriffe fest.

SCHUSSENTFERNUNG

Die Schussentfernung beträgt standardmäßig 25 Meter, aber du kannst sie den Schusskünsten deiner Spieler anpassen. Aus dieser Entfernung können deine Spieler aus jeder Position schießen.

SPIELWEISE

Lege den defensiven bzw. offensiven Charakter der Spielweise deiner Mannschaft fest. Du kannst beispielsweise einen oder zwei Bereiche wählen, auf die sich deine Angriffe konzentrieren sollen, indem du die entsprechenden Spielfeldpfeile markierst.

EA SPORTS-Tipp: Es könnte von Vorteil sein, deinen Gegner vor deinem nächsten Spiel von einem Scout beobachten zu lassen, um seine Taktik herauszufinden und so die beste Taktik gegen ihn festzulegen.

Passspiel

Wähle ein Passspiel, das den Passstärken deiner Mannschaft am besten entspricht.

SCHALTSTATION

Wenn einer deiner Spieler die Schlüsselrolle für einen Großteil deines Aufbauspiels übernehmen soll, kannst du ihm hier die Rolle als Schaltstation zuweisen. Wenn er in Form ist, profitiert die Mannschaft davon. Wenn nicht, wird die Leistung der gesamten Mannschaft in Mitleidenschaft gezogen.

Flanken

Lege fest, wie du das Tor des Gegners angreifen willst. Wer gut Kopfbälle spielt, profitiert von HOHEN FLANKEN, wer dagegen einen guten Torrieher hat, zieht FLACHE HEREINGABEN vor, während die Mannschaftstaktik BIS ZUR GRUNDLINIE DURCHGEHEN! sich für schnelle Spieler mit guten Dribblingfähigkeiten eignet.

Konterspiel

Bei einer Konterspiel-Strategie verzichtet man auf das konventionelle Aufbauspiel und fällt stattdessen zurück und lässt den Gegner angreifen, um dann unmittelbar nach einer gegnerischen Attacke zurückzuschlagen. Wenn du diese Taktik anwenden willst, lege fest, wie du dein Konterspiel anlegen willst:

NUR KONTROLLIERTE ANGRIFFE Wende eine konventionelle Ausbauspielstrategie an und versuche, kontrolliert im Ballbesitz zu bleiben, während die Mannschaft nach vorn spielt.

NACH STANDARDSITUATIONEN Verwende eine eingespielte Konterstrategie, wenn ihr dem Gegner nach einer gescheiterten Standardsituation, wie z.B. einem Eckball, den Ball abgenommen habt.

IMMER SCHNELLER KONTER Versuche, den Ball so schnell wie möglich und bei jeder sich bietenden Gelegenheit nach vorn zu spielen, sobald ihr in Ballbesitz seid. Je nach Geschwindigkeit des Angriffs kann es jedoch schwierig werden, dabei in Ballbesitz zu bleiben.

Hinweis: Wenn du das entsprechende Feld unten auf dem Bildschirm markierst, kannst du wählen, nur dann Konter zu fahren, wenn du in Führung gegangen bist.

Registerkarte Taktik 2

Ohne Ball



Lege das Abwehrverhalten deiner Mannschaft fest, wenn der Gegner in Ballbesitz ist.

Die Auswahl reicht von Beton anrühren bis zum Pressing.

- Lege genau fest, wann und wie lange ein von dir definiertes Abwehrverhalten einsetzt, indem du die jeweiligen Felder markierst und die maximalen Minuten pro Spiel angibst.
- Markiere das Feld Abseitsfalle, um diese defensive Taktik anzuwenden, bei der deine Abwehr herausrückt, um den angreifenden Stürmer ins Abseits laufen zu lassen, wenn ihm der Ball zugespielt wird.

EA SPORTS-Tipp: Um die Abwehrfähigkeiten zu stärken, kannst du deine Mannschaft anweisen, sich auf Pressing oder Abwehr sowie die Abseitsfallentaktik zu konzentrieren (je nach deiner bevorzugten Spielweise bzw. nach den Fähigkeiten deiner aktuellen Aufstellung) und sie als Trainingsziele definieren (siehe Abschnitt *Aktuelles Trainingsziel* auf S. 49).

Motivation

Hinweis: Ausführliche Informationen zu diesem Feature findest du im Hilfemenü.

Motiviere dein Team, so dass es 110 % gibt.

Einsatz

Hinweis: Ausführliche Informationen zu diesem Feature findest du im Hilfemenü.

Hier kannst du den Einsatz deiner Mannschaft je nach Spielstand und Moral steuern.

Das Mannschaftsmenü

Mannschaft

Registerkarte Spielerkader

Bevor du ausführliche Vertragsverhandlungen einleitest, überprüfe erst die Informationen zur finanziellen Situation der einzelnen Spieler.

Hinweis: Ein Spieler, dessen Vertrag ausläuft, ist rot markiert. Spieler auf der Transferliste sind mit einem grünen Häkchen gekennzeichnet.

1. Klicke auf den jeweiligen Button unten auf der Spielerliste, um auszuwählen, über welchen Teil deines Kaders Informationen angezeigt werden sollen.
 2. Klicke auf die Pfeile neben Alle Verträge, Nächste Saison oder Übernächste Saison, um die Spielerliste nach den Auslaufdaten der Verträge zu filtern.
 3. Wähle aus, welche Spielpositionen angezeigt werden sollen, indem du die entsprechenden Felder markierst.
- Öffne die Spielerangaben wie immer mit einem Rechtsklick und klicke auf VERTRAG, um dich über die Vertragssituation des Spielers zu informieren (siehe Abschnitt *Vertrag verlängern* auf S. 49).

Hinweis: Es kann gelegentlich vorkommen, dass einer deiner eigenen Spieler dich bittet, seinen Vertrag zu überprüfen – in diesem Fall kommt es zu einer Verhandlung über den Vertrag. Wenn du den Spieler behalten willst, solltest du besser mit ihm verhandeln oder dich um seine wachsende Unzufriedenheit mit dem Verein kümmern.

EA SPORTS-Tipp: Bei einigen deiner Spieler steht bei der Ablöseforderung Unverkäuflich, bei anderen wiederum wird ein Wert angezeigt. Dieser Wert signalisiert anderen Vereinen, dass sie dir den Spieler abkaufen können, wenn sie bereit sind, diesen Betrag zu bezahlen. Du kannst ein Angebot aber immer ausschlagen, auch wenn deine Preisforderung erfüllt wird.

EA SPORTS-Tipp: Wenn du von ständigen Angeboten für einen deiner Spieler belästigt wirst, kannst du dem ein Ende setzen, indem du das entsprechende Feld oben links auf dem Bildschirm markierst.

EA SPORTS-Tipp: Wenn du die Transferaufgaben deinem Geschäftsführer überträgst, kann er die Ablöseforderungen der Spieler reduzieren. Wenn du bestimmte Spieler behalten möchtest, solltest du den Transferstatus deiner Spieler im Auge behalten oder diese Aufgabe selbst übernehmen. Du kannst die Ablöseforderungen von Spielern schnell erhöhen oder reduzieren (und entsprechend auch die Anzahl potentieller Angebote erhöhen oder reduzieren), indem du die Prozentbuttons bei Ablöseforderung ändern (alle Spieler) benutzt. Um sicherzugehen, dass der Vertrag eines bestimmten Spielers *nicht* von deinem Geschäftsführer verlängert wird, gehe über den Infobildschirm auf das Vertragsfenster deines Spielers und markiere das Feld Keine Vertragsverlängerung durch Geschäftsführer.

Einen Spieler auf die Transferliste setzen

1. Führe einen Rechtsklick auf einen Spieler aus, um seinen Spielerinfo-Bildschirm aufzurufen. Klicke auf AUF TRANSFERLISTE SETZEN. (Wenn ein Spieler bereits auf der Transferliste steht, kannst du ihn wieder von der Liste nehmen – klicke dazu auf VON TRANSFERLISTE NEHMEN).
2. Lege fest, ob du ihn verleihen oder verkaufen willst, und stelle bei Bedarf seine Ablösesumme ein. Hier kannst du ihn auch als Unverkäuflich markieren.

Hinweis: Du kannst eine maximale Ablösesumme nicht überschreiten, wenn diese in dem aktuellen Vertrag des Spielers festgelegt ist. Es liegt im Interesse des Spielers, den Maximalbetrag so niedrig wie möglich zu halten, damit er bei Bedarf zu einem anderen Verein wechseln kann, ohne dass du den Transfer mit unrealistischen Forderungen hinauszögerst.

Hinweis: Die Ablösesumme kann auch noch geändert werden, wenn der Spieler bereits auf der Transferliste steht. Sobald jedoch ein Angebot vorgelegt wurde, kannst du nur noch einen Preisnachlass gewähren.

Hinweis: Wenn ein Spieler noch unter Vertrag steht, kannst du ihn nur verkaufen, wenn du die entsprechende Abfindung für den Vertragsbruch zahlst.

Hinweis: Ein Spieler kann seinen Vertrag kündigen, wenn er mindestens 28 Jahre alt ist und der Vertrag bereits zwei Jahre lang gelaufen ist. Ist der Spieler jünger als 28 Jahre, muss der Vertrag mindestens drei Jahre lang gelaufen sein.

Registerkarte Spielergespräche

Hinweis: Ausführliche Informationen zu diesem Feature findest du im Hilfemenü.

Du kannst die verschiedensten Themen mit einem Spieler besprechen, z.B. seinen Vertrag, seine Leistung, seine Mannschaftskameraden oder seine Zukunft allgemein. Du hast pro Woche Zeit für fünf derartige Gespräche – ein Gespräch mit einem Spieler zur rechten Zeit kann wahre Wunder wirken.

Registerkarte Teamstatus

Hier kannst du Informationen über die Beziehungen zwischen deinen Spielern und ihre Einstellungen aufrufen.

- Das Feld Spielerbeziehungen zeigt Freundschaften, Feindseligkeiten etc. zwischen den aufgeführten Spielern an, außerdem Statistiken wie die Moral- und Statuswerte der Spieler.
- Das Feld Spielerstatus enthält einen Überblick über die Probleme in deinem Kader und die aktuelle Kaderdisziplin.

EA SPORTS-Tipp: Manche Co-Trainer haben die besondere Gabe, Streitigkeiten zu schlichten. Sie können sehr nützlich sein, wenn es Probleme in deinem Kader gibt.

Neue Strafen ansetzen

Bei Problemen in deinem Kader hilft es vielleicht, die Strafen für Disziplinerstöße anzupassen.

- Klicke auf NEUE STRAFEN ANSETZEN.

Bei Disziplinerstößen kannst du im Dropdown-Menü Strafe auswählen Strafen in fünf Abstufungen verhängen, von GNÄDIG bis zu EXTREM.

- Markiere das Feld Geldstrafen automatisch verhängen, um einen Co-Trainer die Höhe von Geldstrafen festlegen zu lassen.

EA SPORTS-Tipp: Du kannst einen Spieler im Dropdown-Menü auch zum "Träger Mannschaftskoffer" ernennen. Ab sofort ist dieser Spieler dann für das Tragen des Mannschaftsgepäckes zuständig. Das dürfte der Primadonna der Mannschaft wohl einen deutlichen Denkkettel verpassen ...

Registerkarte Rückennummern

Von der Kaderliste aus kannst du den Spielern neue Rückennummern zuweisen.

- Klicke einen Spielernamen an und ziehe ihn mit Drag & Drop auf ein freies Trikot, um ihm diese Nummer zuzuweisen, oder ziehe ihn mit Drag & Drop auf einen anderen Spieler, um mit diesem die Rückennummer zu tauschen; damit wird nur die Nummer getauscht, nicht die Position.

Registerkarte Aussehen

Du kannst das Erscheinungsbild der Mannschaften bei Heim- und Auswärtsspielen ändern.

1. Entferne das Häkchen beim Feld ORIGINALTRIKOT VERWENDEN.
2. Wähle, ob du zuerst das HEIM- oder erst das AUSWÄRTS-Trikot ändern möchtest.
3. Wähle ein Design für diesen Ausrüstungsartikel.
4. Klicke auf eines der Farbfelder für Shirt-, Hosen- oder Sockendesigns.
5. Klicke auf die Farbpalette und wähle eine Farbe für dieses Feld. Belege die verbleibenden Felder oder fahre mit dem nächsten Ausrüstungsartikel fort.

Hinweis: Wenn du zu den ursprünglichen Farben des Vereins zurückkehren willst, markiere das Feld Originaltrikot verwenden.

Das Mannschaftsmenü

Training

Am effektivsten kannst du die Fähigkeitsmerkmale eines Spielers verbessern, indem du ein wirksames wöchentliches Trainingsprogramm einführt.

Hinweis: Wenn sich durch das Training eines der Fähigkeitsmerkmale eines Spieles verbessert, erscheint neben dieser Fähigkeit ein Pfeil. Auf dem Spielerinfo-Bildschirm werden die Änderungen im Fähigkeitslevel über die letzten sechs Wochen dargestellt.

Registerkarte Grundlagen

Wenn du das Spiel zum ersten Mal startest, ist es einfacher, eine sehr allgemeine voreingestellte Trainingsplanung auszuwählen. Wenn du die Aufgabe des Trainings deinem Co-Trainer übertragen hast (siehe Assist. auf S. 13), kannst du über diesen Bildschirm den Schwerpunkt und die Anzahl der Trainingseinheiten in einen Plan eintragen, den er dann ausführt. Weise jeder Trainingsgruppe Trainingseinheiten aus vier allgemeinen Bereichen zu - Fitness, Fähigkeiten, Taktik und Regeneration. Wenn du dich lieber persönlich um das Training kümmern möchtest, beginne mit der Zusammenstellung eigener detaillierter Trainingspläne. (Siehe Abschnitt Registerkarte Diese Woche auf S. 31).

Trainingseinheiten zuweisen

Hinweis: Du kannst deinem Co-Trainer die Entscheidung überlassen, wo der Schwerpunkt der Trainingseinheiten liegen soll und wie sie über diese vier allgemeinen Bereiche verteilt werden sollen. Markiere das Feld Verteilung der Trainingseinheiten, wenn du ihm diese Aufgabe übertragen willst.

Du kannst den Schwerpunkt der Trainingseinheiten festlegen, indem du verfügbare Zeitfenster auf Fitness-, Fähigkeits-, Taktik- und Regenerationseinheiten verteilst. Die Mannschaftsbewertungen in den Bereichen Frische, Moral, Fitness und Stimmung können dir bei deiner Entscheidung helfen.

1. Vergewissere dich über das Menü Assist., dass du diese Aufgabe deinem Co-Trainer übertragen hast (siehe Abschnitt *Assist.* auf S. 13).
2. Entferne die Markierung beim Feld Co-Trainer verteilt Einheiten, wenn dein Co-Trainer die Trainingseinheiten verteilen soll, die *du* aussuchst. Markiere das Feld, wenn du es ihm überlassen willst, welche Einheiten er ansetzen will.

Hinweis: Dein Co-Trainer ändert deinen Trainingsplan noch nicht in der aktuellen Woche.

3. Lege fest, wie viele Trainingseinheiten in der Woche angesetzt werden, von sehr wenig bis zu völlig übertrieben.

EA SPORTS-Tipp: Eine 'normale' Anzahl Trainingseinheiten ist für ein Training in der laufenden Saison völlig in Ordnung, während in der Vorbereitung eine höhere Anzahl von Einheiten üblich ist. Behalte den Kader und die individuellen Fitnessbewertungen im Auge. Ist der Fitnesslevel niedrig, sind die Trainingsroutinen weniger effektiv. Zu viele Trainingseinheiten können die Erholung verzögern und sogar die Verletzungsgefahr fördern.

4. Wähle eine Trainingsgruppe, um eine allgemeine Trainingseinheitenplanung zu erstellen. Du kannst deinen Plan auf alle Gruppen anwenden oder deinen Co-Trainer Einheiten verteilen lassen.
5. Fülle die Felder zur Verteilung der Trainingseinheiten mit Fußballsymbolen aus, um festzulegen, wo beim Training jeweils der Schwerpunkt gesetzt werden soll. Stellst du beispielsweise fest, dass die Fitness deiner Mannschaft vor der Saison zu wünschen übrig lässt, kannst du viele Fitnessseinheiten ansetzen und den Schwerpunkt später in der Saison, wenn sich die Fitnesswerte deines Kaders verbessert haben, verlagern und dich auf Fähigkeiten und Taktik konzentrieren.
6. Wenn du Taktikeinheiten angesetzt hast, verteile sie auf die sechs verschiedenen Bereiche im Menü Trainingsschwerpunkt Taktik.
7. Gehe weiter zur nächsten Trainingsgruppe, um für diese einen eigenen Trainingsplan zu erstellen, wenn du nicht das Feld Alle Gruppen gleich behandeln markiert hast.

Sobald du den Schwerpunkt und die Anzahl der Trainingseinheiten festgelegt hast und zu deinen Wochenaufgaben übergegangen bist, kannst du auf dem Wochenablauf-Bildschirm die Einheiten sehen, die dein Co-Trainer nach deinen Anweisungen umsetzt (siehe S. 14). Wenn du den Trainingsplan einer Woche im Detail betrachten willst, gehe auf die Registerkarte LANGFRISTIG (siehe S. 33):

- Gehe auf der Registerkarte LANGFRISTIG über die Spalte Trainingswoche mit einem Rechtsklick auf eine beliebige Woche, die mit Co-Trainer gekennzeichnet ist. Nun kannst du die jeweiligen Einheiten betrachten, die dein Co-Trainer in dieser Woche für die einzelnen Trainingsgruppen angesetzt hat.

EA SPORTS-Tipp: Überprüfe alle drei bis fünf Wochen die Ergebnisse deines Trainingsplans und ändere ihn bei Bedarf. Wenn beispielsweise der Fitnesswert des Kaders niedrig ist, setze ein paar zusätzliche Fitnessseinheiten an, indem du die Anzahl der Fußballsymbole in diesem Bereich erhöhst.

Nächste Aufwertung

Hier kannst du sofort sehen, welcher deiner Spieler als nächstes an der Reihe ist, seine zugewiesenen individuellen Trainingsziele zu erreichen. (Siehe den Abschnitt *Individuelle Spieler* auf S. 35).

- Klicke auf die roten Pfeile, um durch den gesamten Kader zu schalten.

Schwerpunkt

Sobald du für eine Gruppe Trainingseinheiten in den Fähigkeiten angesetzt hast, lege fest, auf welche Fähigkeiten sich diese Einheiten konzentrieren sollen. Wenn Trainingsgruppe 2 beispielsweise aus Abwehrspielern besteht, dann solltest du die Trainingseinheiten für die Fähigkeiten vielleicht aufs Tackling konzentrieren.

Hinweis: Jeder Spieler entwickelt *alle* Fähigkeiten gleichzeitig – die ausgewählte Fähigkeit bildet nur den Schwerpunkt.

Trainingsschwerpunkt Taktik / Mannschaftstaktiken

Sobald du für eine Gruppe Trainingseinheiten für das Taktiktraining angesetzt hast, definiere die Art der Taktik, auf die sich diese Einheiten konzentrieren sollen. Das kann sich z.B. nach den Fähigkeiten deines aktuellen Kaders richten, oder vielleicht möchtest du sie auch neue Fähigkeiten erlernen lassen – je nachdem, welche Spielweise du für sie vorziehst.

- Benutze das Feld Mannschaftstaktiken, um festzulegen, auf welche Taktik du dich konzentrieren willst, und um zu beobachten, welche Fortschritte das taktische Training macht.

Registerkarte Diese Woche

Der Trainingswochenkalender bietet dir einen detaillierten Überblick über den Wochentrainingsplan des Kaders und der Reserve sowie über weitere Termine, die du noch abstimmen kannst.



EA SPORTS-Tipp: Markiere das Feld Trainingseinheiten als Text anzeigen, um anstelle der Trainingssymbole einen erläuternden Text anzuzeigen; das erleichtert dir das Zusammenstellen eines Trainingsplans für die Woche, wenn du mit den Symbolen noch nicht vertraut bist.

Fenster Trainingswoche auswählen - Trainingsgruppen

Es zählt sich aus, deinen Kader je nach Fähigkeiten in separate Trainingsgruppen aufzuteilen. Über die Gruppenbuttons über dem Trainingswochenkalender gelangst du schnell zu jeder einzelnen Trainingsgruppe. Wähle auf der Registerkarte TRAININGSGRUPPEN die Spieler für die jeweiligen Gruppen. (Mehr dazu findest du im Abschnitt *Trainingsgruppen* auf S. 34).

TRAININGSFREI NACH SPIELEN Damit deine Spieler sich schneller erholen, kannst du deinen Co-Trainer anweisen, am Tag nach einem Spiel das Training ausfallen zu lassen.

JUGEND UND PROFIS TRAINIEREN GEMEINSAM

Ein Jugendteam kann bei einer gemeinsamen Trainingseinheit einmal pro Woche von den Profis profitieren, auch wenn dieses Training für die Profis nicht ideal sein mag.

Eine Trainingswoche zusammenstellen

Wenn du keinen langfristigen Trainingsplan verwenden möchtest, kannst du eine Trainingswochenplanung erstellen und sie genau auf die Bedürfnisse des Kaders abstimmen:

1. Gehe auf die Registerkarte TRAININGSGRUPPEN, um die Spieler für die jeweiligen Gruppen auszuwählen.
2. Wähle auf der Registerkarte DIESE WOCHE eine Trainingsgruppe aus.
3. Wähle aus dem Dropdown-Menü eine bereits vorbereitete Trainingswoche, die den Bedürfnissen deines Kaders am besten entspricht. (Du kannst diese Wahl auch auf alle Trainingsgruppen anwenden).
4. Nun folgt die Feinabstimmung der gewählten Trainingswoche (siehe Abschnitt *Eine Trainingswoche abstimmen* weiter unten).
5. Sobald du mit deinem Plan zufrieden bist, speichere ihn unter einem speziellen Namen ab, um ihn später wieder laden zu können.
6. Wiederhole dieses Verfahren bei jeder Gruppe.

Hinweis: Beim Speichern eines Trainingswochenplans wird nur der Plan für die aktuell ausgewählte Gruppe gespeichert. Wenn du diesen Plan später wieder lädst, kannst du ihn auf eine individuelle Gruppe oder auf alle Gruppen gleichzeitig anwenden.

EA SPORTS-Tipp: Du kannst verschiedene Trainingswochenpläne mit Einheiten erstellen, die schwerpunktmäßig unterschiedliche Trainingsaspekte angehen. Beispielsweise kannst du separate Pläne erstellen, die spezielle Fähigkeiten (z.B. Torschüsse und Dribbling) kombinieren. Es ist auch praktisch, schon einmal einen leeren Wochentrainingsplan zu erstellen, den du immer dann auswählen kannst, wenn du einen ganz neuen Plan erstellen willst. Einzelnen Gruppen unterschiedliche Trainingspläne zuzuweisen ist eine schnelle, effiziente und einfache Methode, deine Mannschaft zu trainieren. Verwende einen bereits vorbereiteten Plan, der den speziellen Bedürfnissen jeder einzelnen Gruppe entspricht und mit dem du dein Training flexibler gestalten kannst.

Eine Trainingswoche abstimmen:

- Durch einen Rechtsklick auf ein Trainingssymbol (oder den entsprechenden Text) im wöchentlichen Trainingsplan ruft du ein Fenster mit den Vorzügen der betreffenden Art von Trainingseinheit auf.
- Um eine Trainingseinheit festzusetzen, rufe durch einen Klick auf ein leeres Trainingsfeld ein Fenster mit den verschiedenen verfügbaren Typen von Trainingseinheiten auf. Klicke auf ein Symbol, damit diese Trainingseinheit als gefülltes Trainingsfeld im Wochenplan erscheint.
- Durch mehrfaches Anklicken kannst du ein gefülltes Feld wieder freimachen.

Hinweis: Verblasste Symbole stehen für bereits vergangene Tage. Ein angesetztes Spiel wird am jeweiligen Tag durch das Wappen deines Gegners angezeigt.

Hinweis: Das **+**-Zeichen, das bei einem Klick auf ein gefülltes Trainingsfeld unten rechts erscheinen kann, zeigt an, dass du dieses Trainingsfeld als Spezialtraining ausgewiesen hast (siehe *Spezialtraining* im Hilfemenü).

Es gibt zwei besonders effektive Trainingseinheiten:

IND. FÄHIGKEITEN

Jeder Spieler arbeitet individuell an seinen Trainingszielen. Diese Einheit steht für Grundlagenarbeit, die die Spieler in die Lage versetzt, ihre Fähigkeiten sehr schnell zu entwickeln. Dies hat jedoch keinerlei positive Auswirkungen auf die Teamwerte.

STRAFTRAINING

Dies ist angesagt, wenn die Mannschaft eindeutig zu lasch spielt und auf dem Platz zu wenig Kampfgeist zeigt.

Hinweis: Jede Trainingseinheit kann nur eine bestimmte Anzahl von Malen pro Woche ausgeführt werden. Kann eine Trainingseinheit nicht mehr ausgeführt werden, dann kann ihr Symbol nicht mehr gewählt werden.

EA SPORTS-Tipp: Taktikstunden ergeben die besten Resultate bei einem guten Teamwork-Level (siehe Abschnitt *Registerkarte Vergangene Woche* auf S. 35). Der Zeitraum, über den

eine Mannschaft ein bestimmtes Spielsystem spielt, sowie Training und Spielpraxis haben Auswirkungen auf den Teamwork-Level.



Spezialtraining

Hinweis: Ausführliche Informationen zu diesem Feature findest du im Hilfemenü.

Jede Trainingseinheit kann als Spezialtraining ausgewiesen werden. Doch nur die Spieler, die den im Dropdown-Menü gewählten Kriterien entsprechen, nehmen zum festgesetzten Zeitpunkt an dem Training teil.

Besonderes Auge auf

Mit der Funktion Besonderes Auge auf kannst du einen einzelnen Spieler auswählen, den du im Auge behalten und ermutigen möchtest.

Monatliche Trainingseinheit

Wenn du dieses Feature im Menü Optionen aktiviert hast (siehe *Optionen* auf S. 13), hast du nach einer entsprechenden Aufforderung die Gelegenheit, einmal im Monat die Kontrolle über eine vollständige Trainingseinheit zu übernehmen, bei der du Zusammensetzung, Intensität und Dauer verschiedener Einheiten festlegen kannst.

1. Wähle aus, was du genau trainieren möchtest und in welchem Bereich sich die Mannschaft deiner Meinung nach verbessern müsste.
2. Je nachdem, welchen Bereich du auswählst, wird eine Liste verschiedener Trainingsübungen angezeigt, z.B. Passspiel. Suche eine für deine Mannschaft aus.
3. Lege die Übungsintensität fest. Denke daran: je intensiver die Übung, desto mehr muss sich die Mannschaft anstrengen und desto schneller ist sie erschöpft.
4. Bestimme die Dauer einer Übung mit dem Regler 'Übung dauert'. Wie kurz bzw. lang und wie intensiv die Übung durchgeführt wird, hängt natürlich von der jeweiligen Übung ab.
5. Klicke auf ÜBUNG AUSFÜHREN, um die jeweilige Übungseinheit zu starten.

EA SPORTS-Tipp: Der eine oder andere Spieler hat vielleicht das Gefühl, dass ihm das Training etwas bringt, während andere bestimmte Trainingsübungen oder das Wetter frustrierend finden. Achte bei jeder Übung auf die Reaktionen.

6. Wenn die Übung abgeschlossen ist, stelle fest, wie viel Zeit für die Trainingseinheit noch bleibt, wähle für die Mannschaft eine andere Übung aus einem beliebigen Bereich und wiederhole die einzelnen Schritte.

Hinweis: Klicke auf TRAININGSEINHEIT BEENDEN, wenn du die Trainingseinheit stoppen willst.

Registerkarte Langfristig

Erstelle in wenigen Sekunden einen Trainingsplan für mehrere Wochen - oder sogar eine ganze Saison - oder erarbeite sorgfältig einen detaillierten Plan.

Neben anderen relevanten Informationen geht aus der Tabelle hervor, welche Art Trainingswochen dein Co-Trainer jeweils angesetzt hat.

Hinweis: Du kannst jederzeit auf ORIGINALEINSTELLUNGEN VERWENDEN klicken, um zu dem von deinem Co-Trainer vorgeschlagenen Saisontrainingsplan zurückzukehren.

1. Beginne mit der Erstellung eines Saisontrainingsplans, indem du entweder einzelne bereits geplante Wochen abstimmt oder auf TRAININGSPLAN LÖSCHEN klickst, um ganz von vorn anzufangen.
2. Klicke im Fenster Saisonverlauf auf eine Trainingswoche, um sie zu selektieren.

3. Wenn du einen Plan für die selektierte Woche ändern oder auswählen willst, klicke im Fenster Verfügbare Trainingswochen auf eine neue Trainingseinheit. Die Trainingswoche zeigt nun deine Auswahl an, und die nächste Woche ist selektiert.
4. Durch einen Rechtsklick auf die neu aufgerufene Trainingswoche kannst du einen detaillierten Trainingsplan für diese Woche anzeigen, wo du zwischen verschiedenen Trainingsgruppen hin- und herschalten kannst.

EA SPORTS-Tipp: Sobald du mit dem Zuweisen von Trainingswochen für die Saison fertig bist, klicke auf TRAININGSEINSTELLUNGEN SPEICHERN, um deinem Saisontrainingsplan einen Namen zu geben und ihn zu speichern, damit du ihn später erneut laden und benutzen kannst.

Hinweis: Jede eingerichtete Trainingswoche kann wie immer über die Registerkarte DIESE WOCHE detailliert bearbeitet werden.

Registerkarte Trainingsgruppen

Der Vorteil, Spieler in einzelne Trainingsgruppen aufzuteilen, besteht darin, dass Spieler mit ähnlichen Fähigkeiten diese zusammen trainieren und verbessern können. Du kannst es jedoch auch deinem Co-Trainer übertragen, sich um den gesamten Kader zu kümmern. Du kannst außerdem jeden der vordefinierten Gruppierungsbuts unten in jedem Trainingsgruppenfeld benutzen.

Hinweis: Um mit drei verschiedenen Gruppen trainieren zu können, brauchst du zwei Co-Trainer sowie ein ausreichend großes Vereinsgelände und Einrichtungen (die nicht in jedem Verein von Anfang an zur Verfügung stehen). Die Zahl der Spieler, die du einer Gruppe zuteilen kannst, ist nicht begrenzt.

- Klicke auf einen Spielernamen, um ihn auf ein Trainingsgruppenfeld zu ziehen und Spieler verschiedenen Gruppen zuzuteilen, oder klicke auf einen der fünf Trainingsgruppenbuttons.

Trainingsgruppen

GRUPPE 1 (CHEF PERSÖNLICH)

Je nach deinen Fähigkeiten zur Trainingsgestaltung kannst du entweder den überwiegenden Teil des Kadertrainings selbst übernehmen oder die meisten oder alle Spieler deinem Co-Trainer überantworten.

GRUPPE 2

Reserviert für einen Co-Trainer.

GRUPPE 3

Reserviert für einen Co-Trainer.

TORHÜTERGRUPPE

Reserviert für Torhüter.

REHABILITATIONSGRUPPE

Der Schwerpunkt liegt auf einem vorsichtigen Training, bei dem die Fitness aufgebaut werden soll. Jeder Spieler mit einem Fitnesswert unter 30 kommt in diese Gruppe, wo er sich schneller erholt als in einer anderen Gruppe.

VERLETZTE SPIELER

Verletzte Spieler kommen automatisch in diese Gruppe und nehmen erst wieder am Training teil, wenn sie sich bis zu einem gewissen Grad wieder erholt haben.

Vordefinierte Trainingsgruppen-Buttons

Jeder Button sortiert Spieler je nach ihrer primären Rolle auf dem Platz in Trainingsgruppen:

A Abwehrspieler

M Mittelfeldspieler

S Stürmer

FITNESS Für Spieler mit ähnlichen Fitnesswerten für maximale Verbesserung.

FRISCHE Für Spieler mit ähnlichen Frischewerten für maximale Verbesserung.

Registerkarte Individuelle Spieler

Hier kannst du individuellen Spielern Trainingsziele zuweisen, an denen sie arbeiten sollen, damit sie diese spezielle Fähigkeit und damit ihre Stärke verbessern. Diese Ziele kommen zu den wöchentlichen Trainingseinheiten hinzu.

Halte zusätzlich zu den verschiedenen Spielerstatistiken den Fortschritt jedes Spielers bei seinem aktuellen Trainingsziel sowie dessen Auswirkung auf die Stärke des Spielers im Auge.

- In der Spalte Trainingsziel kannst du rechts und links auf das aktuelle Ziel eines Spielers klicken, um ihm eine individuelle Anweisung zu geben.

Die Spalte Fortschritt bezeichnet die bisherige Verbesserung des Spielers in dieser Fähigkeit insgesamt. Wenn die Fortschrittsleiste 100 % erreicht, wird diese Fähigkeit um eins verbessert. Die anderen beiden Spalten zeigen die Fortschritte in der Stärke des Spielers in der aktuellen und letzten Saison an.

Registerkarte Vergangene Woche

Überprüfe die Trainingseinheiten der vergangenen Woche und analysiere, wie sich das Training der vergangenen Woche bei deinem Kader ausgewirkt hat. Anhand der hier angezeigten Informationen kannst du deine Trainingsprioritäten anpassen.

Das Mannschaftsmenü

RESERVE

Registerkarte Aufstellung (Reserve)

Genau wie bei der Aufstellung deiner 1. Mannschaft kannst du den Kader der Reserve genauso trainieren wie den Kader deiner 1. Mannschaft (siehe *Registerkarte Aufstellung* auf S. 21).

Registerkarte Spielsystem (Reserve)

Wähle für den Kader der 2. Mannschaft das gleiche Spielsystem wie für die 1. Mannschaft (siehe *Registerkarte Aufstellung* auf S. 23).

EA SPORTS-Tipp: Du kannst für die Reserve das Spielsystem der 1. Mannschaft übernehmen, damit die Spieler schon an das Spielen und Trainieren nach diesem System gewöhnt sind, wenn sie in die erste Mannschaft kommen. Oder du kannst das Spielsystem nach den besten Positionen der Spieler festlegen. (Ausführliche Informationen zu den besten Positionen eines Spielers findest du im Abschnitt *Der Spielerinfo-Bildschirm* auf S. 48).

Registerkarte Status (Reserve)

Sieh dir eine Zusammenfassung der Informationen über den Reservekader sowie den besten Spieler und die Tabelle der Reserve an.

Registerkarte Letztes Spiel (Reserve)

Schau dir Zusammenfassung des letzten Spiels der Reserve in ihrer Liga an, um zu sehen, wie sie abgeschnitten hat.

Hinweis: Hat die Mannschaft in der vergangenen Woche kein Spiel bestritten, ist dieser Bildschirm nicht verfügbar.

Das Mannschaftsmenü

Jugend

Ein gut geführtes Jugendteam kann bei relativ geringen Kosten für den Verein zur Talentschmiede für die Stars der Zukunft werden. Überlege dir, ob du in einen guten Jugendtrainer investieren willst.

Hinweis: Zusätzliche Hinweise zum Umgang mit der Jugendmannschaft findest du im Hilfemenü.

Registerkarte Jugendmannschaft

Rufe die Menüs Jugendmannschaft und Jüngere Spieler auf, um dir die Spielerstatistiken anzusehen. Achte dabei insbesondere auf den Talentwert und das aktuelle Trainingsziel sowie die bisher erzielten Fortschritte. Je größer das Talent, desto schneller erlernt der Spieler neue Fähigkeiten.

EA SPORTS-Tipp: Die grün markierten Spieler spielen in ihrer letzten Saison in der Jugendmannschaft. Wenn du talentierte Spieler nicht verlieren willst, achte darauf, ihnen persönlich einen Jugend- oder Profivertrag anzubieten.

- Rufe durch einen Rechtsklick auf einen Spieler sein Spielerprofil auf:

AKTUELLES TRAININGSZIEL Besonders wichtig für einen Jugendspieler ist es, dass er sich hauptsächlich auf Schnelligkeit und Technik konzentrieren kann. Aber auch die Entwicklung anderer Fähigkeiten ist von Vorteil.

MENTOR Übertrage einem älteren Spieler die Aufgabe, die Entwicklung eines Jugendspielers im Auge zu behalten und ihm Tricks und Fähigkeiten beizubringen. Ein Profispieler kann jeweils nur einen Jugendspieler unter seine Fittiche nehmen.

EA SPORTS-Tipp: Versuche, den Jugendspielern die erfahrensten Spieler als Mentoren zur Seite zu stellen. Es ist außerdem wichtig, dass der Mentor selbst die entsprechenden Fähigkeiten besitzt, so dass er sie anderen beibringen kann (von großer Bedeutung ist dabei seine Stärke).

PRIVATLEHRER ANSTELLEN Stelle einen Privatlehrer an, wenn die Schulnoten des Jugendspielers zu wünschen übrig lassen und du ihn behalten willst. Eltern haben etwas gegen schlechte Schulnoten, wenn ihre Söhne erst 15 Jahre alt oder jünger sind. Sie können einem Jugendspieler sogar das Training verbieten.

AMATEUR-/PROFIVERTRAG ANBIETEN Biete dem Jugendmannschaftsspieler einen Amateur- oder Profivertrag an. Ein Amateurvertrag bindet den Spieler für die Laufzeit des Vertrages an deinen Verein. So kannst du die Fortschritte des Spielers zunächst einmal vorsichtig im Auge behalten; dieses Vorgehen spart Moralpunkte, wenn du später zu dem Schluss kommst, dass der Spieler es doch noch nicht ganz in die erste Reihe schafft.

Hinweis: Du kannst einem Spieler erst dann einen Vertrag anbieten, wenn er 16 wird.

Registerkarte Status (Jugend)

Hier erhältst du eine Zusammenfassung der Informationen zum Jugendkader:

SPIELSYSTEM JUGEND Zunächst legt der Trainer der Jugendmannschaft ein Spielsystem fest und wählt aus dem Jugendkader junge Spieler mit den erforderlichen Fähigkeiten für diese Positionen aus. Du kannst das Spielsystem einer aktuellen Saison nicht ändern.

AKTUELLE SAISON

SPIELSYSTEM JUGEND Wenn du den Jugendtrainer anweist, für die kommende Saison ein Spielsystem deiner Wahl anzuwenden, wird er die richtigen Jugendspieler finden, um die entsprechenden Positionen auszufüllen.

KOMMENDE SAISON

EA SPORTS-Tipp: Wie bei der Reserve kannst du auch für die Jugend das Spielsystem der ersten Mannschaft übernehmen.

Jugend-Trainingslager

- Klicke auf den Button JUGENDTEAM INS TRAININGSLAGER SCHICKEN, um ein Jugend-Trainingslager einzurichten.
- 1. Klicke auf einen Ort neben Ausgewähltes Trainingslager, um mögliche Zielorte anzuzeigen.
- 2. Wähle einen Ort, der der Jugendmannschaft deiner Meinung nach den höchsten Nutzen bringt. (Weitere Informationen zur Auswahl eines Zielortes findest du im Abschnitt Trainingslager auf S. 15).

3. Wenn du das gewünschte Ziel gewählt hast, lege die Dauer fest.

Hinweis: Je länger die Spieler im Trainingslager sind, desto besser sind die Ergebnisse. Doch wie lange du dafür ansetzen kannst, hängt davon ab, wie viele Tage zwischen Spielen oder anderen Terminen frei sind und was die Eltern dazu sagen. Hast du ein Jugend-Trainingslager erst einmal angesetzt, kannst du es nicht wieder absagen.

Registerkarte Int. Jugendcamps

Hinweis: Ausführliche Informationen zu diesem Feature findest du im Hilfenmenü.

Errichte Jugendcamps im Ausland, um ausländische Talente für den Verein zu gewinnen.

Das Vereinsmenü

Finanzen

Registerkarte Status

Verschaffe dir eine Übersicht über die Ziele des Vorstands für den Verein, deine bisherigen Ausgaben sowie deinen Status beim Vorstand in Bezug auf Sportliches und Finanzen, woraus hervorgeht, wie gut du diese beiden wichtigen Managementbereiche handhabst. Mach dir klar, dass dich der Vorstand 'freistellt', sobald eine der Statusanzeigen auf Null geht.

Hinweis: Die Häkchen und Kreuze neben den einzelnen Zielen oder Ausgaben zeigen an, ob du diese Aufgabe bereits erfüllt hast.

EA SPORTS-Tipp: In jeder Saison eine der finanziellen Zielsetzungen zu vernachlässigen, hat keine allzu schlimmen Konsequenzen. Du kannst den Verlust immer noch durch einen Jahresnettoprofit wieder gutmachen.

EA SPORTS-Tipp: Vor dem Ende der laufenden Saison wird man dich nicht aus finanziellen Gründen entlassen. Damit das nicht geschieht, wenn die Saison zu Ende geht, achte darauf, dass deine Ausgaben das vom Vorstand gebilligte Budget nicht überschreiten – sonst musst du Spieler verkaufen oder andere Kosten reduzieren, um dich aus dem finanziellen Engpass zu retten. Überprüfe deinen Status regelmäßig! Die Budgets können sich auch während der Saison noch ändern.

Hinweis: Du wirst nicht entlassen, wenn du am Anfang des Spiels die Option Ohne Entlassungen spielen gewählt hast.

EA SPORTS-Tipp: Sobald du dich ein paar erfolgreiche Saisons lang bewährt hast, kann der Vorstand das Budget erhöhen, um dir mehr Freiraum zu geben.

Registerkarte Kredite/Anlagen

Nimm einen Bankkredit auf, um deinen Traumspieler zu kaufen, behalte die Tilgung vorhandener Kredite im Auge oder lege einen Teil des Vereinsvermögens eine Weile lang an und streiche die Gewinne ein.

KONTOSTAND

Die Grafik dokumentiert deine finanzielle Situation in den vergangenen Wochen, wobei die beiden Werte den höchsten und niedrigsten Kontostand in diesem Zeitraum verkörpern.

Hinweis: 'Gebäude' steht für den aktuellen Wert des Vereinsgeländes (siehe Abschnitt *Stadionumfeld* auf S. 44), während das Vereinsvermögen die Höhe aller aktuellen Anlagen dokumentiert. Die maximalen Investitionen bezeichnen die maximale Höhe des Betrags, den du ausgeben kannst (einschließlich der möglichen Schulden).

VORHANDENE KREDITE

Zeigt alle von dir aufgenommen Kredite einschließlich der Angaben zur Tilgung an.

VORHANDENE ANLAGEN

Zeigt die ursprüngliche Menge der von dir erworbenen Anlagen einschließlich der Laufzeit und der Zinsen an, bei denen investiert wurde.

Einen Kredit aufnehmen:

1. Klicke auf **AUFNEHMEN** und dann auf die Pfeile oder klicke den Regler unter der Kreditsumme an und ziehe ihn auf den gewünschten Betrag. Beachte die sich ändernde Zinsrate, die du je nach Höhe und Laufzeit des Kredits zahlen musst.
2. Stelle die Laufzeit des Kredits ein.
3. Klicke auf **UNTERSCHRIFT**, um den Kredit zu bestätigen.

Hinweis: Um einen Kredit in einer einmaligen Zahlung zu tilgen, markiere den Kredit und klicke auf **AUSGEW. KREDIT TILGEN**.

Vereinsvermögen anlegen:

1. Klicke auf **GELD ANLEGEN** und stelle mit den Pfeilen oder dem Regler unter dem Anlagebetrag einen Betrag aus dem Vereinsvermögen zum Anlegen ein.
2. Lege unter dem Anlagezeitraum fest, für wie lange du diesen Betrag investieren möchtest. Je länger die Laufzeit, desto höher die Zinsen und desto mehr Geld streicht der Verein bei Fälligkeit ein.
3. Klicke auf **UNTERSCHRIFT**, um die Investition zu bestätigen.

Hinweis: Du kannst deine Investition jederzeit zurückfordern, indem du sie markierst und dann auf **ANLAGE AUFLÖSEN** klickst. In diesem Fall wird jedoch möglicherweise eine Zinsgebühr fällig, weil du dein Kapital vor der Zeit entnimmst.

Registerkarte Einnahmen/Ausgaben

Überprüfe die Quellen der Vereinsausgaben und -einnahmen; in zwei Spalten werden für jede Quelle die Profite (in Grün) und Verluste (in Rot) dargestellt.

- Schalte mit den Pfeilen durch jede Spalte, um die Vereinsfinanzen mit verschiedenen Filtern zu prüfen und zu vergleichen:

AKT. KALKULATION

Aktueller Zustand der Vereinseinnahmen und -ausgaben. (Kann im Verlauf der Saison geändert werden).

KALK. SAISONBEG.

Kalkulation der Finanzen zu Beginn der Saison. (Kann nur vor der Saison geändert werden). Vergleiche diese Zahl mit der aktuellen Kalkulation.

AKTUELLE EINNAHMEN

Das aktuelle Verhältnis zwischen Reingewinn und Verlust des Vereins.

EINNAHM. L. SAISON

Die Finanzen am Ende der letzten Saison.

PROGN. SAISONENDE

Geschätzte Zahlen, ausgehend von der aktuellen finanziellen Position des Vereins und den hochgerechneten Gewinn- und Verlustzahlen, voraussichtliche Bilanz des Vereins am Ende der aktuellen Saison. (Kann im Lauf der Saison geändert werden.)

EA SPORTS-Tipp: Wenn du größere Ausgaben in der nächsten Zukunft planst, solltest du überschlagen, wie sich diese auf die Gewinn- und Verlustzahlen auswirken werden:

Du kannst für jede der Einnahmen-/Ausgabenquellen die berechneten Werte jederzeit anpassen, indem du auf den Betrag klickst, den du ändern möchtest, und eine neue Zahl ein gibst. Dabei werden die hochgerechneten Zahlen entsprechend geändert.

Lizenz (nur deutsche Vereine)

Hinweis: Ausführliche Informationen zu diesem Feature findest du im Hilfemenü.

Wer einen deutschen Verein leitet, muss beim Verband nachweisen, dass er in der Lage ist, seine Spieler in der kommenden Saison zu bezahlen. Der Bildschirm Lizenz hält dich über das Lizenzierungsverfahren auf dem Laufenden.

Registerkarte Buchungsjournal



Hinweis: Ausführliche Informationen zu diesem Feature findest du im Hilfenü.
Behalte sämtliche Einnahmen und Ausgaben dieser Saison Monat für Monat genau im Auge.

Registerblatt Börsengang

Hinweis: Ausführliche Informationen zu diesem Feature findest du im Hilfenü.
Wenn der Verein Bedarf an umfangreichem zusätzlichem Kapital hat und bestimmte strenge Auflagen erfüllt, kannst du ihn an die Börse bringen und Aktien ausgeben.

Das Vereinsmenü

Mitarbeiter

Informiere dich in einem Überblick über die beim Verein angestellten spezialisierten Mitarbeiter und sieh dich auf dem Arbeitsmarkt nach momentan verfügbaren spezialisierten Mitarbeitern um.

Registerkarte Aktuelle Mitarbeiter

Eine verfügbare Stelle für einen spezialisierten Mitarbeiter wird von einem unbezahlten 'ehrenamtlichen' Mitarbeiter besetzt, bis du stattdessen einen Spezialisten einstellst, also brauchst du nicht sofort alle Stellen mit spezialisierten Mitarbeitern zu besetzen. Wenn du Arbeit an diese Mitarbeiter delegieren möchtest, weise ihnen im Menü Assist. Aufgaben zu (siehe *Assist.* auf S. 13); anderenfalls fallen diese Aufgaben in deinen Verantwortungsbereich.

- Durch einen Rechtsklick auf den Namen eines Mitarbeiters gelangst du zu seinen allgemeinen Daten oder kannst ihn auf einen Lehrgang schicken (siehe unten).
- Klicke auf einen deiner Mitarbeiter, um seine Position im Verein anzuzeigen:

FEuern!

Manchmal möchtest du vielleicht einen Mitarbeiter vor Ablauf seines Vertrages entlassen. In diesem Fall musst du ihm allerdings eine Abfindung zahlen.

VERTR. VERLÄNGERN!

Mit dieser Option kannst du einen guten Mitarbeiter für ein weiteres Jahr verpflichten, bevor sein Vertrag ausläuft.

- Klicke auf ALLE AUF LEHRGANG SCHICKEN (BIS LEVEL 4), um deinen Mitarbeitern (bis Level 4) einen Fortbildungskurs zu finanzieren, damit sie ihre Besonderheit effektiver einsetzen können (je mehr Mitarbeiter du zur Fortbildung schickst, desto teurer wird es).

Nicht immer stehen alle Arten spezialisierter Mitarbeiter zur Verfügung. Wenn du eine ganz bestimmte Stelle besetzen möchtest, kannst du genau angeben, wonach du suchst:

- Klicke auf das Dropdown-Menü Bei passendem Mitarbeiter auf der Kandidatenliste EA-Mail senden, um eine zu besetzende Position auszuwählen.
- Wähle die Minimum-Stärke für den Kandidaten.

Du wirst informiert, sobald auf dem Arbeitsmarkt ein passender Kandidat verfügbar wird.

EA SPORTS-Tipp: Wenn du eine Geschäftsstelle baust oder erweiterst, kannst du mehr Mitarbeiter einstellen.

Registermarke Arbeitsmarkt

Hier findest du alle spezialisierten Arbeitskräfte, die momentan auf dem Arbeitsmarkt zur Verfügung stehen, sowie ihr Level und ihre Besonderheit. Je höher ihr Level, desto effizienter können sie ihre Besonderheit einsetzen.

Hinweis: Dein Verein muss über entsprechende Einrichtungen verfügen, um bestimmte Spezialisten einstellen zu können.

Wenn du deinen Mauszeiger auf einen Spezialisten fñhrt, erscheinen unter Aktuell... unten auf dem Bildschirm kurze Angaben zu jedem Spezialisten dieses Typs.

- Lass dir mit einem Rechtsklick auf einen Spezialisten Kurzinformationen zu ihm anzeigen.
- Klicke auf einen Spezialisten, um die Vertragsverhandlungen einzuleiten.
- Klicke auf die jeweiligen Pfeile, um dein konkretes Angebot festzulegen, zu sehen, was der Anwrter davon hlt, und ihm dein Vertragsangebot vorzulegen. Du wirst  ber den Bildschirm Wochenablauf informiert, wenn ihm ein weiteres Angebot unterbreitet wird.

EA SPORTS-Tipp: Je lnger die von dir vorgeschlagene Vertragsdauer ist, mit desto weniger Jahresgehalt gibt sich der Mitarbeiter zufrieden. Denke daran, dass andere Vereine ebenfalls die Dienste eines Spezialisten brauchen – wenn du an einem Kandidaten besonders interessiert bist, solltest du ihm deshalb ein gro z giges Angebot machen, sonst riskierst du, dass dir jemand zuvorkommt.

Das Vereinsmen 

Karten/Fans

Registerkarte Eintrittskarten

Hier kannst du jedem Block in deinem Stadion Ticketkategorien zuweisen und die Vereinnahmen pro Blockabschnitt festlegen.

EA SPORTS-Tipp: Du kannst versuchen, die Einnahmen aus den Kartenverkufen zu maximieren, indem du beispielsweise die Kartenpreise f r ein Spiel unter der Woche reduziert, um mehr Fans anzulocken, oder die Kartenpreise f r ein spannendes und daher vermutlich ausverkauftes Match erh hst.

Auf der linken Seite des Bildschirms wird der Blockplan f r die Tickets dargestellt und auf der rechten Seite die jeweiligen Spiele und Karteninfos. Saisonkarten werden immer ab vier Wochen vor Beginn der Saison verkauft. Das dadurch erzielte Einkommen wird als Statistik Tageseinnahmen ... im Fenster Besondere Preise angezeigt.

Stadionbl cke in neue Kategorien einteilen

Du kannst den Stadionbl cken neue allgemeine Ticketkartenkategorien zuweisen:

- Klicke auf einen Block, um ihn als NORMALEN, DAUERKARTEN- oder GSTEBLOCK einzustufen.

Hinweis: Du musst immer mindestens einen Block f r Dauerkarteneinhaber und einen f r Gste haben.

Eintrittskartenpreise pro Block ndern

Jeder Block verf gt  ber unterschiedliche Preiskategorien, die du ndern kannst:

- Mit einem Rechtsklick auf den Eintrittspreis kannst du die Preise f r die Steh- und/oder Sitzpltze in diesem Block ndern und die voraussichtlichen Einnahmen f r diesen Block bei Kartenausverkauf anzeigen.

Eine schnelle Methode zur Maximierung der Einnahmen aus Kartenverkufen besteht darin, in der Spalte 'Kat.' im Fenster Spiele in dieser Saison ein Kartenpreisniveau festzulegen.

-  berpr fe zunchst die erw nschte Zuschauerzahl und den m glichen Verkauf und entscheide dann, ob du die Kartenpreise anpassen willst. Klicke auf eine Begegnung, um durch die Ticketkategorien zu bltern:

| | |
|------|-----------------------|
| – | Normaler Kartenpreis |
| ERM. | Erm gter Kartenpreis |
| TOP | H chster Kartenpreis |

Die Zahlen in den Spalten M gl. Verkauf und Erw. Zusch. ndern sich je nach deiner Festlegung der Kartenpreise.

EA SPORTS-Tipp: Wenn du den Ticketpreis in unteren Ligen oder bei schlecht spielenden Vereinen senkst, lockst du mehr Fans ins Stadion. Wenn ein Spiel gegen einen ausgezeichneten Gegner ansteht, dürften selbst erhöhte Kartenpreise den Umsatz nicht beeinträchtigen.



Besondere Preise

- Markiere das Feld Autom. Topzuschl., um den besten Mannschaften in der Liga automatisch die höchsten Ticketpreise zuzuweisen, und wähle aus, für wie viele Mannschaften das gelten soll.
- Klicke auf die Pfeile neben Rabatt bei Freundschaftsspielen, um den Kartenpreis für Freundschaftsspiele festzulegen und Fans ins Stadion zu locken.

Registerkarte Fans

Behalte die Stimmung unter den Fans im Auge. Letzten Endes sind sie es, die den Ausschlag über dein Schicksal im Verein geben, denn wenn es nicht gut läuft, muss der Vorstand reagieren.

EA SPORTS-Tipp: Wenn du das Gefühl hast, dass deine Beliebtheit bei den Fans ein bisschen besser sein könnte, versuche sie mit kostenlosen Tickets und Transportmöglichkeiten für dich einzunehmen oder eine Autogrammstunde zu arrangieren. Auch die Einstellung eines Fanbetreuers kann sich auszahlen.

Das Vereinsmenü

Sponsoren/Fanartikel

Registerkarte Bandenwerbung

Überprüfe alle vorhandenen Verträge mit Stadionsponsoren, werte neue Angebote von Sponsoren aus oder engagiere eine Agentur, die dir beim Verkauf von Werbeflächen helfen soll.

Hinweis: Du kannst diesen Aspekt der Vereinsleitung an den Stadionmanager delegieren.

Unter Vorhandene Verträge werden alle Firmen aufgeführt, die bereits Bandenwerbung in deinem Stadion gebucht haben; Einzelheiten dazu findest du im Fenster Übersicht Bandenwerbung. Das Fenster Neue Angebote zeigt Firmen, die gerne einen Sponsoringvertrag mit dir aushandeln würden.

Übersicht Bandenwerbung

Klicke auf einen Stadionblock und seinen Bandenring, um dir eine Übersicht über die belegten und freien Werbeflächen im Stadion zu verschaffen.

EA SPORTS-Tipp: Je mehr Bandenringe es in einem Block gibt, desto mehr Werbefläche kannst du verkaufen und desto höher fallen deine Einnahmen aus. Ein Ausbau deines Stadions ist eine gute Methode, um mehr Werbeeinnahmen zu erzielen.

Vorhandene Verträge

Überprüfe, wie hoch die Einnahmen aus den einzelnen Sponsorenverträgen über ihre Laufzeit sind.

- Klicke auf den Namen eines Sponsors, um zu sehen, wo seine Bandenwerbung ist.

Neue Angebote

Wenn du keine Agentur beauftragst, kannst du die Angebote interessierter Sponsoren hier unterzeichnen oder über sie verhandeln. Achte darauf, wie viele Banden du noch verkaufen kannst.

- Wenn du versuchen möchtest, einen Sponsor zu einem besseren Angebot zu bewegen, klicke auf VERHANDELN; wenn du das Angebot annehmen willst, klicke auf UNTERSCHREIBEN.

Hinweis: Wenn du in den Verhandlungen zu weit gehst, könnte eine interessierte Firma aussteigen. In einem solchen Fall wird das Unternehmen rot markiert und steht für weitere Verhandlungen nicht mehr zur Verfügung. Wenn ein Geschäft mit einem Sponsor scheitert, gehen deinem Verein wertvolle Einnahmen verloren.

Sobald du alle Banden verkauft hast, werden alle verbleibenden Angebote aus der Liste gelöscht. Wenn du noch Banden zu verkaufen hast, können im Verlauf der Saison in regelmäßigen Abständen weitere Angebote eingehen.

- Wenn du sehen willst, wo sich die Bande eines Sponsors befindet, klicke im Fenster Übersicht Bandenwerbung auf den Block des Stadions oder im Fenster Bestehende Verträge auf den Namen des aktuellen Sponsors.

Werbeagenturen

Du kannst auch eine Werbeagentur damit beauftragen, an Werbung interessierte Firmen zu finden. Mit einer Agentur gelingt es dir zwar wahrscheinlich eher, an allen Banden Werbung unterzubringen, aber sie behält 10 % der durch den Bandenverkauf erzielten Einnahmen für sich.

Hinweis: Ein Vertrag mit einer Werbeagentur kann jederzeit gekündigt werden.

Registerkarte Fanartikel

Hinweis: Ausführliche Informationen zu diesem Feature findest du im Hilfemenü.

Übernimm die Bestellung und den Verkauf von Fanartikeln deines Vereins.

Hinweis: Die Kontrolle über diesen Aspekt des Vereinsmanagements kannst du an den Marketingmanager delegieren.

Registerkarte Verkaufsstatistik

Hinweis: Ausführliche Informationen zu diesem Feature findest du im Hilfemenü.

Hier kannst du dir einen Überblick darüber verschaffen, wie sich die einzelnen Fanartikel deines Vereins im Laufe der Zeit verkauft haben.

Das Vereinsmenü

Stadion/Vereinsgel.

Registerkarte Überblick

Hier erhältst du einen Gesamtüberblick über die Stadiondaten einschließlich seiner Gesamtkapazität und kannst einen möglichen Baufortschritt und besondere Extras überprüfen.

Registerkarte Stadionrechte

Hier kannst du ein Angebot für die Austragung von Spielen abgeben oder die Rechte am Stadionnamen verkaufen, um die Finanzen des Vereins aufzubessern.

- Klicke das entsprechende Feld unter 'Bewerbung für die Austragung von Spielen' an, um dich für die Austragung eines großen Finales zu bewerben.

Hinweis: Damit dein Stadion als Austragungsort für ein großes Spiel in Betracht gezogen werden kann, muss dein Stadion eine Zuschauerkapazität von mindestens 40.000 sowie dein Club einen hohen Vereinsprestigewert besitzen (siehe *Vereinsprestige* auf S. 20).

- Um den Stadionnamen an einen interessierten Sponsor zu verkaufen, stelle zunächst fest, welche Einnahmen sich dadurch für den Verein ergeben. Schalte durch die Optionen für den neuen Stadionnamen, lege dann die Laufzeit des neuen Vertrages von 1 bis 10 Jahren fest und klicke auf STADION UMBENENNEN, um den Namen des Stadions zu ändern.

EA SPORTS-Tipp: Je länger die Laufzeit des Vertrages, desto weniger zahlt der Sponsor pro Jahr. Die Fans sind über den Verkauf derart emotionsgeladener Werte nicht gerade begeistert. Du musst dich also zwischen Cash und Popularität entscheiden.

Registerkarte 3D-Ansicht Stadion

Sieh dich in deinem Stadion um, damit du einen möglichen Ausbau besser planen kannst.

- Klicke rechts und ziehe die Maus in jede beliebige Richtung, um deinen Blickwinkel zu ändern, und bewege dich dann mit den Tasten **W**, **S**, **A** und **D** über das Gelände.



Registerkarte Stadionausbau

Plane und baue ein Stadion für die Fans und verbessere damit den Status deines Vereins. Wenn es die finanziellen Mittel erlauben, kannst du dein Stadion allmählich ausbauen oder ein vollkommen neues Stadion errichten. Ein Ausbau geht am einfachsten, indem du einen Architektenvorschlag einholst, der automatisch verschiedene Stadionänderungen festlegt.

Hinweis: Wenn du Hilfe zu einem Feature benötigst, führe den Mauszeiger auf die Menüs, um einen Tooltipp anzeigen zu lassen, oder wähle eine Änderung aus und klicke auf **AKTUALISIEREN**, um das Ergebnis im 3D-Modell zu begutachten.

Architektenvorschlag

Du kannst alle Änderungen bis ins Detail selbst bestimmen, aber falls du vorher lieber einige Vorschläge einholen möchtest:

1. Klicke auf **ARCHITEKTENVORSCHLAG**. Wähle aus den beiden Dropdown-Menüs die Gesamtkapazität und die Art der Ausstattung.
2. Klicke auf **ENTWURF ERSTELLEN**, um zum Bildschirm Stadionentwurf zurückzukehren, und achte auf die Kosten für den Umbau, die neue Kapazität und andere Einzelheiten dieses Ausbauvorschlags.
 - Du kannst Einzelheiten beim Stadion oder einen Block auch selbst ändern. Jede Änderung wirkt sich auf die Zahlen der 'Kosten letzte Änderung' und 'Kosten für den Umbau' aus. Wenn du deine Änderungen zu irgendeinem Zeitpunkt verwerfen möchtest, klicke auf **ZURÜCKSETZEN**. (Informationen zur Anpassung verschiedener Blockoptionen findest du im Abschnitt *Entwurfstipps* unten).
 - Du kannst jederzeit auf **AKTUALISIEREN** klicken, um zu sehen, wie die geplanten Änderungen aussehen werden, oder auf **VOLLBILD**, um durch ein 3D-Modell des gesamten Stadions zu navigieren. Du kannst deine Entwürfe in jedem Abschnitt des Entwurfsverfahrens speichern und laden.
3. Wenn dir der Entwurf zusagt und die finanziellen Mittel es erlauben, klicke auf **STADION BAUEN**, um mit dem Bau zu beginnen, sobald du deine Wahl bestätigt hast.
 - Auf dem Bildschirm Überblick kannst du dich über die Bauzeit und weitere Einzelheiten des Vorhabens informieren.

Du kannst auch die gesamte Kontrolle über den Stadionumbau selbst übernehmen, ohne einen Architektenvorschlag einzuholen:

Entwurfstipps

- Lege ein Budget für deinen großartigen Entwurf und die geplante Stadionkapazität fest. Es hat keinen Sinn, den Fans großzügig ein fantastisches neues Stadion hinzustellen, wenn du nicht einmal das jetzige voll bekommst.
- Wähle, welcher Block als erster ausgebaut werden soll. Unter Ausgewählter Block und Ebenen ändern sich die zugehörigen Informationen, wenn du darauf klickst.
- Wähle mit den Dropdown-Menüs unter 'Stadion', 'Ausgewählter Block' und 'Ebenen' die verschiedenen Bauoptionen für den markierten Block aus. Mit den Pfeilen kannst du deine Wahl genauer bestimmen, z. B. den Rundungswinkel der ausgewählten Überdachung oder den Neigungswinkel der Tribüne.
- Wenn du einen Entwurf auf alle Blöcke anwenden willst, klicke auf **EINSTELLUNGEN FÜR ALLE BLÖCKE ÜBERNEHMEN**, sobald du die Änderung(en) ausgewählt hast.
- Klicke auf **DETAILS**, um einen Blockentwurf weiter zu bearbeiten.

Registerkarte Stadionumfeld

Dieser Eintrag ruft eine Liste aller vorhandenen Einrichtungen des Vereins auf, einschließlich der Angaben zum jeweiligen Level und den Unterhaltungskosten.

Hinweis: Du kannst die Einrichtungen des Vereins erweitern, indem du verschiedene Baumöglichkeiten nutzt und dem Verein damit finanziellen Gewinn verschaffst oder das Leistungsvermögen der Mannschaft auf dem Feld steigert.

Hinweis: Eine gelb markierte Einrichtung wird auf einen neuen Level ausgebaut, während grau markierte Einrichtungen noch nicht gebaut sind.

- Klicke auf eine Einrichtung, um das Informationsfenster dazu zu öffnen. Schalte durch die Pfeile unter 'Ausbaustufe einstellen', um die verbleibenden Ausbaustufen und die Vorteile jeder Stufe sowie die Bau- und Unterhaltungskosten und die Bauzeit anzuzeigen.
- Wenn du Geld sparen musst, klicke bei einer Einrichtung, bei der dies möglich ist, auf DEAKTIVIEREN, um ihre Unterhaltungskosten einzusparen. Durch einen Klick auf ihre aktuelle Stufe kannst du sie jederzeit wieder aktivieren.
- Klicke auf AUSBAUEN, wenn du die Einrichtung (falls möglich) erweitern möchtest. Beachte die Kosten für Gebäude und Instandhaltung sowie die Bauzeit.

Hinweis: Wenn du eine Einrichtung um mehrere Stufen gleichzeitig ausbaust, werden die Effekte addiert – d.h., du profitierst von den Vorteilen jeder Ausbaustufe, nicht nur von der letzten.

Hinweis: Vergiss nicht, dass nach dem Bau einer Einrichtung Instandhaltungskosten anfallen, die mit jeder neuen Stufe zunehmen.

Registerkarte 3D-Ansicht Vereinsg.

Sieh dir deine Nachbarschaft zusammen mit deinem Vereinsumfeld und deinem Stadion an:

- Klicke die linke Maustaste und halte sie gedrückt, während du dich mit der Maus durch die Umgebung bewegst.
- Klicke die rechte Maustaste und halte sie gedrückt, während du die Maus nach links oder rechts führst, um die Ansicht zu drehen.
- Klicke auf beide Maustasten und halte sie gedrückt, während du die Maus nach oben oder unten führst, um deinen Betrachtungswinkel zu ändern.
- Drücke W, S, A und D zum Bewegen, sobald du mit der Maus deinen Blickwinkel gewählt hast.

Spieltag - Anpfiff

Hinweis: An einem Spieltag ändert sich der Button FERTIG in SPIELTAG.

Spieltyp

Wenn du mit den letzten Einstellungen in Taktik und Vorgehen fertig bist, hast du die Wahl unter vier Optionen, um dein eigenes Spiel - sowie bis zu zwölf Spiele eines Tages - zu betrachten.

- Klicke rechts auf einen Vereinsnamen oder ein Wappen, um auf den Bildschirm mit den entsprechenden allgemeinen Informationen zu gelangen.
- Klicke rechts auf eine andere Spalte, um auf den Bildschirm Teamvergleich zu gelangen.

Dein Spiel

Achte darauf, dass der Button AUSGEWÄHLTE 3D-SPIELE markiert ist, und klicke dann auf die Begegnung deines Vereins unter Ihr Spiel, um das Menü Zeige einzelnes Spiel aufzurufen:

Spiele deine Begegnung in *FIFA Football 2005*. Das Spiel wird so gespeichert, dass du es exportieren kannst. Starte *FIFA Football 2005* und wähle als Spielmodus LADEN um eine Liste der verfügbaren Football Fusion Spielstände angezeigt zu bekommen. Zur Identifizierung werden die Spielstände mit den ersten 5 Buchstaben der Heimmannschaft des jeweiligen Matches ausgegeben. Wenn du das Match beendet hast, lade erneut *FUSSBALL MANAGER 2005* und wähle das als 'Fusion.tcm' gespeicherte Spiel, um das Managen deines Vereins fortzusetzen.

3D-HIGHLIGHTS

Du kannst dir eine Spielberichterstattung als Text anzeigen lassen oder anhören und dir die wichtigsten Highlights im 3D-Vollbildmodus ansehen. Die Art der Highlights (z.B. Vergebene Chancen) kannst du im Spielmenü Optionen einstellen.

GANZES 3D-SPIEL

Koste das Spiel Minute für Minute aus und rufe deinen Spielern deine Anweisungen von der Interaktiven Coaching-Zone aus zu (siehe S. 7).

SOFORTBERECHNUNG

Mit dieser Option gelangst du direkt zum Ergebnis. Wenn du dich für die Anzeige der Halbzeitanfragen entschieden hast, kannst du vor dem Schlusspfiff auf diesen Bildschirm zugreifen.

Hinweis: Du kannst deine Einstellungen jederzeit ändern, bevor du FERTIG klickst.

Andere Spiele

Du kannst dir weitere Topspiele in den Ligen ansehen, die du über das Menü Begegnungen gewählt hast:

AUSGEWÄHLTE 3D-SPIELE

Betrachte bis zu zwölf Begegnungen in 3D. Du kannst detailliert einstellen, wie du ein Spiel betrachten möchtest, indem du es auswählst und das Menü Zeige einzelnes Spiel aufrufst.

FERNSEHSHOW

Wähle zwischen vier und zwölf Spielen aus, um die Berichterstattung als Text verfolgen oder als Sprachausgabe anhören zu können und dir die Highlights im 3D-Modus anzuschauen. Stelle im Menü für die Spieloptionen selbst ein, welche Highlights (z.B. Vergebene Chancen) du sehen willst.

TEXTMODUS

Hier erhältst du eine vollständige Zusammenfassung der Geschehnisse direkt vom Spielfeld in Textform. (Mehr dazu findest du im Abschnitt *Textmodus* auf S. 47).

SOFORTBERECHNUNG

Die Ergebnisse aller Spiele werden gemeldet, und du erhältst zu jedem Spiel eine Zusammenfassung in Textform. (Siehe *Spieltag - nach dem Spiel* auf S. 47).

Die interaktive Coaching-Zone

Wähle GANZES 3D-SPIEL im Menü Zeige einzelnes Spiel, um Anweisungen zu erteilen und deine Taktik zu ändern, während du das Spiel aus der interaktiven Coaching-Zone beobachtest und dabei die Tore in anderen Ligaspielen im Auge behältst.

Alle Taktikänderungen, die du vornimmst, werden sofort auf dem Spielfeld umgesetzt. Selbst die Qualität bestimmter Spieler aus einer höheren Liga wird sofort offensichtlich. Hat die Mannschaft ein Problem mit der Fitness, schlägt sich auch das auf dem Spielfeld nieder.

- Wenn du das 3D-Spiel vorzeitig verlassen willst, drücke **ESC** und sieh dir die Spielstatistik mit den Ergebnissen an.



Menüs Taktik und Auswechslung

Kontrolle!

Dropdown-Menü Statistik

Nachrichtenticker

Aktuelles Manager-Kommando

Du hast zwei Möglichkeiten, um deine Taktik im Spiel zu ändern: Gehe in das Menü Taktik oder in das Menü Auswechslung oder rufe deiner Mannschaft Manager-Kommandos von der Seitenlinie zu.

Hinweis: Wenn du in das Menü Taktik oder Auswechslung gehst, wird das Spiel angehalten.

Menüs Taktik und Auswechslung

- Über das Taktikmenü gelangst du auf die Registerkarten AUSWECHSLUNG, INDIV. ANWEISUNGEN, AUFGABEN, TAKTIK 1 und TAKTIK 2, wo du während des Spiels die Taktik im Detail einstellen kannst. (Die jeweiligen Beschreibungen findest du im Abschnitt *Aufstellung/Taktik* auf S. 21).
- Über das Menü Auswechslung gelangst du ohne den Umweg über das Taktikmenü sofort auf die Registerkarte AUSWECHSLUNG. Die Markierung der Spielernamen in Gelb oder Rot zeigt an, ob diese Spieler eine Verwarnung erhalten haben. Hier wird auch durch ein Symbol angezeigt, dass sich ein Spieler verletzt hat.

Manager-Kommandos

- Du kannst durch Drücken der entsprechenden Tasten der Mannschaft Kommandos zurufen (z.B. VOLLER ANGRIFF) und sogar bestimmte Kommandos kombinieren (z.B. RAUSRÜCKEN und BALL HALTEN). Das entsprechende Kommandosymbol bzw. die Kommandosymbole erscheinen auf dem Bildschirm und gelten, so lange sie dort zu sehen sind.
- Drücke dieselbe Taste, um das Kommando zu deaktivieren.

Hinweis: Wähle im Dropdown-Menü Statistiken TASTATURKOMMANDOS, um dir alle Kommandos mit den entsprechenden Tasten anzeigen zu lassen, oder lies den Abschnitt *Steuerung* auf S. 7).

EA SPORTS-Tipp: Eine allzu aktive Beteiligung der Trainer am Spielgeschehen wird nicht von allen Schiedsrichtern gern gesehen. Informiere dich über die Registerkarte *Nächstes Spiel* vor dem Anpfiff über den Charakter des Schiedsrichters.

Dropdown-Menü Statistiken

Blättere durch die Untermenüs, um einen Eindruck davon zu bekommen, ob deine Spieltaktik erfolgreich ist.

(DEINE MANNSCHAFT) &
(GEGNERISCHE MANNSCHAFT)

Halte ein Auge auf die wechselnden Stärke-, Bewertungs- und Fitnessstatistiken der einzelnen Spieler beider Mannschaften während des Spiels.

TABELLE

Sieh nach, auf welchem Tabellenplatz sich deine Mannschaft gerade befindet.

LETZTE TORE

Sieh dir die im aktuellen Spiel erzielten Tore an.

SPIELSTATISTIKEN

Betrachte eine fortlaufende Textanalyse des bisherigen Spiels.

TASTATURKOMMANDOS

Tastaturkommandos für Kommandos im 3D-Spiel und andere Befehle.

Kontrolle!



Auf dieses Feld kannst du immer dann zugreifen, wenn deine Mannschaft die Kontrolle im Spiel übernehmen kann, ob sie nun in Führung liegt, entschlossener oder einfach nur besser ist.

Wenn du dieses Feld markierst, hat das drei Auswirkungen:

- Die Mannschaft, die das Spiel kontrolliert, verausgabt sich weniger, bleibt also frischer.
- Verringerte Torchancen für beide Mannschaften.
- Wesentlich verringerte Kontergelegenheiten für den Gegner.

Hinweis: Ändern sich die Bedingungen für die Kontrolle im Spiel, wird der Button automatisch deaktiviert. Das wird deutlich, wenn du deine Mannschaftsbewertung verringerst, indem du Spieler von ihren Positionen entfernst.

Hinweis: Wenn eine computergesteuerte gegnerische Mannschaft die Kontrolle übernimmt – oder bei einer Aktivierung durch deinen Co-Trainer – erhält der Button einen gelben Rand.

Halbzeitsprachen

Hier kannst du während der zehnminütigen Halbzeitpause einzelne Spieler oder die komplette Mannschaft anfeuern oder kritisieren.

- Du kannst auf einen Spieler unter **‘Mit individuellem Spieler sprechen’** klicken und unter den Optionen Loben, Kritisieren oder Anfeuern wählen. Hier kommt deine Motivationsfähigkeit ins Spiel. Beachte, dass jede Aktion eine bestimmte Zeit benötigt, du aber nur 10 Minuten für Einzel- und Mannschaftsgespräche hast.
- Klicke auf einen der acht Buttons unter **‘Teamansprache’**, um der gesamten Mannschaft etwas mitzuteilen. Dies nimmt den Rest der verbleibenden Zeit in Anspruch. Dann gehst du direkt zur Registerkarte AUSWECHSLUNG, wo du taktische Änderungen zur Vorbereitung auf die zweite Halbzeit vornehmen kannst (siehe Menü Taktik und Auswechslung auf S. 46). Klicke auf FERTIG, um mit dem Spiel fortzufahren.

Sobald das Spiel zu Ende ist, werden dir die Höhepunkte und der Bildschirm Spielstatistik angezeigt. (Siehe den Abschnitt *Spieltag – nach dem Spiel* weiter unten).

Textmodus

Hier kannst du einen detaillierten Textkommentar über das Spiel anzeigen lassen, während gleichzeitig Meldungen über die in anderen Ligaspielen erzielten Tore hereinkommen.

- Du kannst die gleichen taktischen Buttons wie im 3D-Spiel benutzen.
- Klicke im Feld Spielübersicht auf die entsprechenden Buttons, um zwischen dem laufenden Spielbericht und den wichtigsten Spielmomenten hin- und herzuschalten.

Sobald das Spiel zu Ende ist, wird der Bildschirm Spielstatistik angezeigt.

Spieltag – nach dem Spiel

Auf dem Bildschirm Spielstatistik werden die Leistungen beider Mannschaften in einer Statistik dargestellt.

- Klicke auf SPIELBERICHT ANZEIGEN, um dir die Höhepunkte des Spiels im Feld Spielereignisse anzeigen zu lassen. Klicke auf das Feld mit den SPIELSTATISTIKEN, um zur Übersicht zurückzukehren.
- Du kannst diese Information filtern und dir nur jeweils einen Spieler anzeigen lassen, indem du im Dropdown-Menü **‘Text einschränken’** einen Spieler wählst. Das ist eine gute Methode, die Leistung eines Spielers im Spiel zu analysieren.
- Klicke auf ein Ereignis im Feld Wichtige Ereignisse, um eine Beschreibung dieses Ereignisses im Feld Spielereignisse anzuzeigen.

- Klicke auf das Wappen eines Vereins, um auf den entsprechenden Bildschirm mit den allgemeinen Informationen zu gelangen.
- Klicke auf einen der vier Buttons unten auf dem Bildschirm, um zu erfahren, wo dein Verein in der Liga steht und wie sich deine Spieler im Vergleich zu ihren jeweiligen Gegenspielern machen:

TABELLEN

Hier kannst du dir die Ligatabellen im Spiel ansehen.

TORJÄGERLISTE

Sieh dir an, wer in Spitzenform ist.

MANNSCHAFT DES TAGES

Informiere dich über die besten Spielerleistungen und über die Zuschauerzahlen des letzten Spiels. Das Spielsystem zeigt die Spieler mit den besten Leistungen auf den jeweiligen Positionen in der Liga.

VERLETZ./SPERREN

Hier wird zusammengefasst, wer verletzt ist und wer rote oder gelbe Karten bekommen hat.

Der Spielerinfo-Bildschirm

In den meisten Fällen reicht ein Rechtsklick auf den Spielernamen, um auf den entsprechenden Spielerinfo-Bildschirm zu gelangen. Klicke auf die Informationsbuttons unten auf dem Bildschirm, um dir weitere Informationen über diesen Spieler anzeigen zu lassen.

Bildschirm Allgemein

Hier findest du Informationen wie die Staatsangehörigkeit eines Spielers, seine besten Positionen, seine Stärke, seine Fähigkeiten/Eigenschaften, sein aktuelles Trainingsziel, seinen Spielerstatus (z.B. Angaben zur Fitness und zur taktischen Ausbildung) sowie Charaktereigenschaften.

- Mit einem Rechtsklick auf das Ländersymbol eines Spielers kannst du Informationen zur Nationalmannschaft dieses Landes aufrufen.

Fähigkeiten

Diese wesentlichen Fähigkeiten eines Spielers (bewertet mit einer Zahl von 0 - 99) sind die wichtigsten Statistikdaten zur Beurteilung eines Spielers.

- Klicke auf das Spielersymbol unten rechts im Feld, um zwischen den Fähigkeiten von Torhütern und Feldspielern hin- und herzuschalten.

Fähigkeiten erwerben

Je jünger und talentierter ein Spieler, desto schneller erwirbt er neue Fähigkeiten; ein älterer Spieler dagegen kann sich nicht mehr so leicht verbessern. Je älter ein Spieler wird, desto wahrscheinlicher wird es, dass sich seine Schnelligkeit und sein Antritt verschlechtern.

Beste Positionen

Jeder Spieler eignet sich vorwiegend für bis zu drei Spielpositionen, wo er seine Fähigkeiten optimal einsetzen kann und seine Stärke daher ihren größten Wert hat. Möglicherweise kann er auch noch auf bis zu drei weiteren Positionen eingesetzt werden, für die er sich ebenfalls eignet, auf denen er jedoch weniger effektiv ist. (Mehr Informationen zur Stärke findest du im Abschnitt *Wesentliche Spielereigenschaften* auf S. 50).

Die beste Position für einen Spieler ist die, auf der er Woche für Woche spielt und trainiert. Je mehr Zeit er damit verbringt, desto mehr lernt er über seine Aufgabe. Du kannst die beste Position eines Spielers ändern, indem du ihn bittest, regelmäßig auf einer neuen zu spielen.

Hinweis: Denke daran, dass manche Spieler talentierter oder anpassungsfähiger sind als andere und neue Positionen schneller lernen können.

Spielerstatus

Hier bekommst du einen schnellen Überblick über den aktuellen Zustand des Spielers. (Mehr dazu findest du im Abschnitt *Wesentliche Spielereigenschaften* auf S. 50).

Charakter

Viele Spieler besitzen bestimmte Charaktereigenschaften, die sich wiederum auf ihre Qualifikationen auswirken. (Mehr dazu findest du im Abschnitt *Wesentliche Spielereigenschaften* auf S. 50).

Aktuelles Trainingsziel

Hier kannst du die Fortschritte sehen, die der Spieler bei seinem Ziel (eingestellt über die Registerkarte INDIVIDUELLE SPIELER) gemacht hat und das Ziel ändern (siehe Abschnitt *Registerkarte Individuelle Spieler* auf S. 35).

Vertrag verlängern

Wenn der Spieler daran interessiert ist, kannst du auf dem Bildschirm Spielerverhandlung in Vertragsverhandlungen mit ihm treten.

Hinweis: Wenn der Spieler eine Option hat, die Laufzeit seines aktuellen Vertrages nach deinem Ermessen zu verlängern, zeigt dieser Button OPTION ZIEHEN an. Wenn er kurzzeitig über einen Vertrag mit dem Verein verhandelt, zeigt der Button ANGEBOT VERBESSERN an.

1. Schätze die zukünftige Aufgabe des Spielers in deiner Mannschaft ein und informiere ihn darüber. Du kannst jederzeit seine SPIELERINFO anklicken, um dir noch einmal seine Statistiken durch den Kopf gehen zu lassen. Klicke auf SPIELERROLLE, um eine auszuwählen. Wenn du deine Versprechen ihm gegenüber nicht erfüllst, macht sich bei ihm Unzufriedenheit breit.
 2. Entscheide, ob du diese Verhandlungen lieber geheim halten möchtest. Du kannst den Spieler bitten, nicht über Angebote zu reden. Dann bleibt anderen Vereinen dein Interesse verborgen. (Mehr dazu findest du im Abschnitt *Geheimhaltungsvereinbarung* auf S. 17.)
 3. Berücksichtige die Details seines aktuellen Vertrages, insbesondere sein Grundgehalt, die Vertragsdauer und seine aktuelle Aufgabe, und ergänze dein Angebot in der nebenstehenden Spalte.
 4. Klicke auf KLAUSELN, wenn du dein Angebot mit einer speziellen Klausel versüßen willst.
- EA SPORTS-Tipp:** Die Ansichten des Spielers über die Vor- und Nachteile deines Vereins haben Einfluss darauf, was der Spieler beim Aushandeln eines Vertrages mit dir zu akzeptieren bereit ist.
- Berücksichtige vor dem Vorlegen deines Angebots die Überlegungen des Vorstands und des Spielers.
5. Klicke auf ANGEBOT ABGEBEN, um das Angebot vorzulegen und die Reaktion abzuwarten, oder auf VERHANDLUNGEN ABBRECHEN, um auszusteigen.

Vertrag auflösen

Wenn du einen Spieler entlassen möchtest, könnte es sich lohnen, zu warten, bis sein Vertrag ausläuft, sonst kann eine hohe Abfindung fällig werden. Willst du die Entlassung dennoch durchdrücken, könntest du Probleme mit dem Vorstand bekommen.

Transferstatus

Du kannst den Spieler zum Verkauf oder zum Verleihen anbieten. Mehr dazu findest du im Abschnitt *Einen Spieler auf die Transferliste setzen* auf S. 28.

Spielervergleich

Hier kannst du zwei Spieler miteinander vergleichen.

Hinweis: Einer der beiden Spieler muss zu deinem Kader gehören.

- Der ausgewählte Spieler erscheint links, der Vergleichsspieler rechts. Blättere mit den Buttons SPIELER VOR und SPIELER ZURÜCK durch die Spieler.

- Über die Buttons ABSOLUT und RELATIV kannst du einstellen, wie diese Angaben angezeigt werden. Bei ABSOLUT werden die Spielerdaten ganz normal angezeigt, bei RELATIV dagegen werden die Unterschiede zwischen den beiden Spielern gekennzeichnet.

Spitznamen festlegen

Irgendwann hat jeder im Kader einen...

Vertragsbildschirm

Hier kannst du den aktuellen Vertrag des Spielers prüfen, dich um seine versprochene Rolle in der Mannschaft kümmern, die Faktoren überprüfen, die sich auf seine Moral auswirken, nachsehen, ob er im Blickfeld eines anderen Vereins steht, oder eine Versicherung für ihn oder den Rest der Mannschaft abschließen. Du kannst sogar verhindern, dass dein Geschäftsführer den Vertrag eines bestimmten Spielers erneuert (wenn du diese allgemeine Aufgabe an ihn übertragen hast).

Hinweis: Ein Versicherungsvertrag wirkt sich bei einer Verletzung eines Spielers aus; in diesem Fall wird das Gehalt von der Versicherungsgesellschaft übernommen. Wenn du eine gekündigte Versicherung erneuern willst, musst du damit bis zum Monatsende warten.

Statistikbildschirm

Beobachte die Moral, Fitness, Frische und Form eines Spielers im Lauf der Saison und sieh dir seine wichtigsten Beiträge in jedem Spiel, an dem er teilgenommen hat, an.

- Klicke auf den Button neben dem Diagramm, um die Entwicklung dieser Statistik anzuzeigen.

Karrierebildschirm

Hier kannst du die Vereinsgeschichte und den internationalen Werdegang des Spielers sowie andere aussagekräftige Informationen über seinen Lebenslauf nachlesen.

Wesentliche Spielereigenschaften

Spielerstärken

Der wichtigste Vorzug eines Spielers für seine Mannschaft ist seine Stärke. Diese unterscheidet sich von seinem Talentwert, der etwas darüber aussagt, wie schnell ein Spieler seine Fähigkeiten im Laufe seiner Karriere verbessert. Ein Spieler erhöht seine Stärke, indem er seine Fähigkeiten ständig durch Training und durch Einsätze verbessert.

EA SPORTS-Tipp: Die Stärke eines Spielers ist ein guter Anhaltspunkt aber keine Garantie für seine Leistungsfähigkeit.

Stärke




Zur Berechnung der tatsächlichen Stärke eines Spielers an einem bestimmten Tag geht man von dem Potenzial des Spielers aus und bezieht dann Faktoren wie Fitness, Form, Moral, Frische und Eingespieldtheit auf seiner aktuellen Position ein.

Potenzial

Der Potenzialwert zeigt die theoretische Qualität eines Spielers bei perfekter Fitness, Form und Moral. Das Potenzial ist das wichtigste Kriterium bei der Berechnung des Wertes eines Spielers auf dem Transfermarkt.

Form

Die Form eines Spielers berechnet sich vorwiegend aufgrund seiner Bewertungen in den letzten fünf Spielen, wobei die zuletzt stattgefundenen Spiele etwas stärker ins Gewicht fallen als die früheren. Sie lässt sich nach Beschaffenheit und Farbe seines Formsymbols beurteilen (grün = gut, rot = schlecht, weiß = durchschnittlich). Auch die Richtung des Pfeils hat eine Bedeutung: ein Pfeil nach oben zeigt an, dass sich die Form seit der vergangenen Woche verbessert hat, ein Pfeil nach unten zeigt eine Verschlechterung der Form an und ein waagerechter Pfeil weist darauf hin, dass die Form stabil geblieben ist. Je steiler der Pfeil nach oben oder unten zeigt, desto stärker hat sich die Form des Spielers verbessert bzw. verschlechtert.

| | |
|--|--|
|  | Die Form hat sich seit der letzten Woche verbessert. |
|  | Form stabil. |
|  | Die Form hat sich seit der letzten Woche verschlechtert. |

Die Stärke eines Spielers wird stark von seiner Form und in geringerem Maße auch von seiner Moral beeinflusst. Ein Spieler mit einem niedrigeren Form- oder Moralwert reizt sein Potenzial nicht voll aus.

Wenn ein Spieler verletzt ist, wird seine Form von Woche zu Woche schwächer (ein Verbandssymbol in der Statusspalte des Spieles weist auf seine Verletzung hin). Nach einer langen Verletzungsperiode dauert es ein paar Spiele, bis der Spieler zu seiner ursprünglichen Form zurückgefunden hat.

Moral

Die Moral wird gemessen in Zahlen von 0 - 100. Die Moral eines Spielers wird hauptsächlich dadurch bestimmt, ob er für ein Spiel aufgestellt wurde. Wird ein Spieler nicht aufgestellt, kann sich bei ihm Frust breitmachen (das ist umso wahrscheinlicher, je besser ein Spieler ist). Auch Vertragsverhandlungen, Antworten auf Interviewfragen und allgemeine Ereignisse spielen dabei eine Rolle. Auch die Rolle, die du einem Spieler bei seiner Verpflichtung oder nachträglich versprochen hast, spielt mit hinein.

Ein Spieler mit einer schlechten Moral geht unmotiviert ins Training, und seine Form verschlechtert sich sehr schnell. Doch selbst er kann sich an einem Spieltag anstrengen, um andere Vereine auf sein Talent aufmerksam zu machen.

Die Moral deiner Mannschaft berechnet sich aus dem durchschnittlichen Moralwert der einzelnen Spieler und einer Reihe von Mannschaftswerten:

- Bewertung der Gegner.
- Gespräche mit Spielern unter der Woche und zur Halbzeit.
- Charaktereigenschaften.
- Stimmung in der Mannschaft.

EA SPORTS-Tipp: Wenn du einen Spieler aus der ersten Mannschaft in die zweite Mannschaft versetzt, verliert er sofort Moralpunkte. Umgekehrt wirkt es sich positiv auf seine Moral aus, wenn er aus der zweiten in die erste Mannschaft berufen wird.

Fitness

Die Fitnesswerte bewegen sich zwischen 0 und 100. Bei einem Spiel hängt die Fähigkeit der Spieler, dranzubleiben und auf dem Platz ihr Bestes zu geben, natürlich von ihren Fitnesswerten ab. Die Fitness der Mannschaft wird durch Training und Spiele beeinflusst. Der Fitnesswert einer Mannschaft ist der Durchschnitt aus den Fitnesswerten aller ausgewählten Spieler in der Mannschaft.

Die Fitnessbewertungen werden sowohl im 3D- als auch im Textmodus angezeigt. Ist die Fitnessbewertung eines Spielers sehr niedrig, erholt er sich etwas schneller und wird schneller wieder fit.

EA SPORTS-Tipp: Die zusätzliche Eigenschaft 'Einstellung' hat eine besondere Auswirkung auf die Fitness eines Spielers. Spieler mit einer guten Einstellung kämpfen weiter, auch wenn sie müde sind.

Frische

Der Frischewert eines Spielers zeigt, ob er müde ist oder nicht. Die Frischewerte der Spieler variieren von 0 bis 100. Ein Spieler wird immer müder durch intensive Fitnesstrainingseinheiten und wenn er in kurzer Zeit zu viele Spiele bestreiten muss.

EA SPORTS-Tipp: Eine gute Methode zur Verbesserung des Frischewertes eines Spielers besteht darin, ihn bei einem Spiel pausieren zu lassen und ihn in die Regenerationstrainingsgruppe zu schicken, so lange es nötig ist.

Charaktereigenschaften

Jede Charaktereigenschaft (dargestellt auf dem Spielerinfo-Bildschirm des Spielers) wirkt sich unterschiedlich auf die Fähigkeit eines Spielers aus:

| | |
|-----------------------|--|
| ANPASSUNGSFÄHIGKEIT | Keine Integrationsprobleme in einem neuen Verein. |
| EHRGEIZIG | Will unbedingt Titel gewinnen, fühlt sich aber in einem Durchschnittsteam nicht wohl. |
| EINSTELLUNG | Gibt niemals auf und strengt sich an, selbst wenn er erschöpft ist. |
| GELASSEN | Ist gern in deiner Mannschaft und nicht besonders ehrgeizig. |
| KONSTANT | Kaum Schwankungen in der Form. |
| PUBLIKUMSLIEBLING | Die Fans stehen immer hinter ihm. |
| FLEXIBILITÄT | Beherrscht bemerkenswert rasch eine neue Position. |
| HÄRTE | Erhält vermutlich mehr gelbe Karten als andere Spieler. |
| VEREINSTREU | Identifiziert sich stark mit dem Verein. |
| POSITIONSGEBUNDENHEIT | Kann sich nur schwer mit einer neuen Position anfreunden. |
| TRAININGSFLEISSIG | Training wirkt sich stärker aus. |
| UNBESTÄNDIG | Starke Formschwankungen. |
| INTROVERTIERT | Sondert sich ab, steht nicht gern im Rampenlicht. |
| SPRACHGENIE | Keine Sprachprobleme beim Umzug in ein neues Land. |
| TRAINIERT UNGERN | Training wirkt sich weniger aus. |
| FÜHRUNGSQUALITÄT | Nimmt seine Gegner ernst. Kann bei einem Spiel die Wende herbeiführen. |
| LEGIONÄR | Wechselt wahrscheinlich zu einem neuen Verein, sobald ihm ein besserer Vertrag angeboten wird. |
| MEDIENGEWANDT | Kann gut mit den Medien und ist gut bei Interviews. |

Heldenstatus



Um ein Held zu werden, braucht ein Spieler gute Charaktereigenschaften (wie Führungsqualitäten und Kameradschaft). Außerdem muss er mindestens eine ganze Saison lang sehr gute Leistungen zeigen. Wenn er die Voraussetzungen erfüllt, wird ihm der Heldenstatus in Bronze, Silber und schließlich Gold zuerkannt (dargestellt auf seinem Spielerinfo-Bildschirm), wodurch die ganze Mannschaft Auftrieb erhält.

Andere Eigenschaften

Disziplin

Hinweis: Ausführliche Informationen zu diesem Feature findest du im Hilfemenü.

Es ist sehr wichtig, in deinem Kader von Anfang an auf Disziplin zu achten. Harte Strafen mögen sich zunächst sehr negativ auswirken, dürften aber Wiederholungstaten verhindern (oder zumindest abschreckend wirken). Sind deine Strafen dagegen zu mild, bleibt die Moral zunächst zwar hoch, doch später wirst du dafür ernste Probleme bekommen.

Taktische Ausbildung

Die taktische Ausbildung bestimmt, wie schnell ein Spieler die Mannschaftstaktiken wie Abseitsfalle oder kurze Pässe erlernt.

Erfahrung

Die Erfahrung wirkt zwar sich nicht auf die Stärke eines Spielers aus, erweist sich in manchen Spielsituationen jedoch als sehr wertvoll, da sie dem Spieler hilft, seine Form zu halten.

Stimmung

Bei allen Spielern wirkt sich die Stimmung auf die Moral aus, sobald sie zu gut (Spieler wird leichtsinnig) oder zu schlecht wird (das Spielen macht keinen Spaß). Vor allem wird die Stimmung von den letzten Ergebnissen beeinflusst. Gehe auf die Registerkarte VERGANGENE WOCHE, um diese und andere Mannschaftsstärken zu überprüfen.

Teamwork

Wie lange der aktuelle Kader zusammengespelt hat, wirkt sich auf den Teamwork-Level in deines Kaders aus.

Selbstvertrauen

Gehe am Spieltag auf den Teamvergleich-Bildschirm, bevor das Spiel beginnt (siehe *Spieltyp* auf S. 44), um das Selbstvertrauen beider Mannschaften einzuschätzen. Das Selbstvertrauen wird von den Ergebnissen der letzten Begegnungen und der Qualität deines Gegners am Spieltag beeinflusst.

Nationalmannschaft

Begib dich auf die Bühne des internationalen Fußballs und trainiere deine Nationalmannschaft. Ob du dich schon zu Beginn des Spiels dafür entschieden oder dir die Ehre erst verdient hast - hier kommst du in den Bereich der Nationalmannschaft.

Hinweis: Die Menüs der Nationalmannschaft funktionieren genauso wie die der Vereine.

Das Mannschaftsmenü

Sieh dir eine Liste der besten Spieler deines Landes an und nominiere Vereinsspieler für die Nationalmannschaft. Außerdem erfährst du hier, wer sich vor kurzem von der internationalen Bühne verabschiedet hat.

Nominierung

- Benutze im Menü Spieler auswählen die Filterbuttons Spielerposition mit den Filtern Mindesttalent und Maximales Alter, um im Feld „Beste Spieler ...“ eine Liste mit Spielern zu erstellen, die deinen Auswahlkriterien entsprechen. Markiere die Felder „ZEIGE SPIELER IM INLAND“ und „ZEIGE SPIELER IM AUSLAND“, wenn du deine Spielersuche verfeinern möchtest.
- Wenn du rechts auf einen Spieler klickst, werden die zugehörigen Informationen angezeigt. Klickst du links auf einen Spieler, wird er für die Nationalmannschaft nominiert. Er erscheint daraufhin rechts im Feld „Nominierte Spieler“ neben den anderen bereits nominierten Spielern.

Hinweis: Du kannst maximal 18 Feldspieler und zwei Torhüter nominieren.

- Klicke im Feld Nominierte Spieler rechts auf einen Spieler, um ihn aus der Auswahl zu entfernen oder klicke auf UNDO, wenn du die Änderungen verwerfen und von vorn anfangen möchtest.
- Klicke auf CO-TRAINER, wenn er die Auswahl der nominierten Spieler treffen soll.

Zurückgetretene Spieler

Du kannst versuchen, einen Spieler, der sich kürzlich aus dem internationalen Geschäft zurückgezogen hat, zu einem triumphalen Comeback zu überreden. Unter Umständen lässt sich der Spieler davon aber nicht beeindrucken und bleibt bei seiner Entscheidung.

- Klicke rechts auf einen Spieler, um die zugehörigen Informationen anzuzeigen. Klicke dann links auf den Spieler, um ihn zur Rückkehr in die Nationalmannschaft zu bewegen.

Das Verbandsmenü

Verträge / Arbeitsmarkt

Hier kannst du die Verträge mit den Mitarbeitern der Nationalmannschaft einsehen und neues Personal einstellen - du hast ein festes Budget für das Einstellen von Mitarbeitern und die damit verbundenen Gehälter.

Hinweis: Wenn dir die Belastung, eine Nationalmannschaft zu trainieren, zu groß wird, rufst du das Menü Karriere auf und klickst auf KARRIERE BEENDEN, um eine Auszeit zu nehmen.

Hinweise & Tipps



- Die Tutorialleiste führt dich durch die täglichen Pflichten eines Vereinsmanagers.
- Nutze das Hilfemenü, um detaillierte Informationen zu den wichtigsten Features des Spiels aufzurufen. Nützliche Tipps zu den Feinheiten des Spiels findest du gelegentlich auch im Newscenter.
- Wenn du einen Internetanschluss hast, solltest du auch die *FUSSBALL MANAGER*- Website im Auge behalten: <http://www.fm2005.de>. Dort findest du regelmäßig interessante neue Informationen rund um das Spiel.

Speichern und laden

Speichern

- Du kannst den Fortschritt deiner aktuellen Karriere speichern und deine Karriere später wieder aufnehmen. Gehe dazu auf das Menü Optionen und wähle SPIEL SPEICHERN. Wähle einen Speicherplatz (benenne ihn um, wenn du willst) und klicke erneut auf SPEICHERN.

Hinweis: Du kannst alte gespeicherte Daten überschreiben. Nach dem Speichern kannst du hier auch gespeicherte Spiele löschen.

- Am Spieltag kannst du dein Spiel in *FIFA Football 2005* speichern, indem du die Option *Fusion FIFA 2005* wählst (siehe Abschnitt *Spieltyp* auf S. 44).

Laden

- Wenn du eine zuvor gespeicherte Karriere laden willst, wähle im Hauptmenü SPIEL LADEN und wähle das entsprechende gespeicherte Spiel. Wenn du während des Spiels ein anderes gespeichertes Spiel laden möchtest, gehe ins Menü Optionen und wähle NEUES SPIEL STARTEN/LADEN.

Hinweis: Muss noch ein ausstehendes Ergebnis eines Fusion-Spiels von *FIFA Football 2005* importiert werden, erhältst du vor dem Laden eine entsprechende Meldung – du kannst das Spiel dennoch normal laden und das Ergebnis wird importiert, so dass du mit der Leitung deines Vereins fortfahren kannst.

- Um ein ausstehendes Football Fusion-Spielergesultat von *FIFA Football 2005* zu laden und mit der Leitung deines Vereins fortzufahren, wähle im Hauptmenü SPIEL LADEN und wähle das entsprechende Spiel, das als 'Fusion.tcm' gespeichert wurde.

Probleme mit der Software?

Wenn Probleme bei der Installation oder der Verwendung der Software auftreten, möchten wir dir gerne helfen. Es gibt Möglichkeiten, sicherzustellen, dass die neuesten Spiele auch auf deinem Computer laufen. Diese Möglichkeiten sind unten aufgeführt und sollten die häufigsten Probleme, die beim Spielen der neuesten Spiele mit DirectX auftreten können, beheben.

Abstürze

Beim Spielen unter Verwendung der aktuellsten DirectX-Version musst du sicherstellen, dass du die aktuellsten Treiber für deine Grafikkarte installiert hast. Durch die Installation der aktuellsten Grafikkarten-Treiber können Abstürze vermieden werden.

Lade dir zuerst die aktuellsten Treiber von der Website des Herstellers deiner Grafikkarte herunter. Im Folgenden findest du eine Liste der Websites bekannter Hersteller:

| | |
|----------------|---|
| Asus: | http://www.asus.com |
| ATI: | http://www.ati.com |
| Creative Labs: | http://www.europe.creative.com |
| Guillemot: | http://www.guillemot.com |
| Hercules: | http://www.hercules.com |

Wenn dadurch die Leistung noch nicht verbessert wird, solltest du dir auch die aktuellsten Treiber des Herstellers des Grafikkarten-Chipsatzes herunterladen. Der Chipsatz deiner Grafikkarte ist der für die Grafikübertragung zuständige Chip, der sich auf deiner Grafikkarte befindet. Bekannte Grafikkarten-Chipsätze sind z.B. Radeon (ATI) und GeForce (nVidia). Im Folgenden findest du eine Liste der Websites bekannter Hersteller:

| | |
|-----------|---|
| nVidia: | http://www.nvidia.com |
| ATI: | http://www.ati.com |
| Power VR: | http://www.powervr.com |
| Matrox: | http://www.matrox.com |
| S3: | http://www.s3graphics.com |
| Intel: | http://www.intel.com |
| SIS: | http://www.sis.com |

Soundprobleme

Wenn es zu unregelmäßigem oder stockendem Sound kommt, solltest du dir die aktuellsten Treiber für deine Soundkarte herunterladen und installieren. Im Folgenden findest du eine Liste der Websites bekannter Soundkarten-Hersteller:

| | |
|----------------|---|
| Creative Labs: | http://www.europe.creative.com |
| C-Media: | http://www.cmedia.com.tw |
| Diamond: | http://www.diamondmm.com |
| ESS: | http://www.esstech.com |
| Videologic: | http://www.videologic.com |
| Yamaha: | http://www.yamaha.com/service.htm |

Lizenzbedingungen

Das vorliegende Handbuch sowie die darin beschriebene Software einschließlich ihrer Verpackung sind urheberrechtlich geschützt. Alle Urheber- und Leistungsschutzrechte vorbehalten. Electronic Arts behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Verbesserungen und Änderungen an der hier beschriebenen Software vorzunehmen.

Gestattete Nutzung

Die Software darf nur durch den autorisierten Handel verkauft werden. Durch den Erwerb dieser Original-Software bist du berechtigt, die Vertragsssoftware für die ausschließlich private Nutzung in jedem kompatiblen Computer einzusetzen, vorausgesetzt, dass sie jeweils nur in einem Computer eingesetzt wird und du im Besitz einer Original-Dokumentation sowie der dazugehörigen Original-Software bist. Im Übrigen finden hinsichtlich der Nutzungsrechte die unabdingbaren Bestimmungen des Urheberrechtsgesetzes ergänzende Anwendung.

Unzulässige Nutzung

Jede andere Nutzung der Vertragsssoftware oder der Dokumentation, insbesondere die unautorisierte Vermietung, öffentliche Vorführung oder sonstige Darbietung (z.B. in Schulen oder Universitäten), die Vervielfältigung, Mehrfachinstallation oder Überspielung und jeder Vorgang, durch den die Vertragsssoftware oder Teile davon der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird (insbesondere über das Internet oder andere Online-Systeme), ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung von Electronic Arts untersagt. Ohne schriftliche Genehmigung von Electronic Arts bist du ferner nicht berechtigt, Dritten eine Lizenz an der Software zu erteilen oder die Software in nicht ausdrücklich gestatteter Weise Dritten zur Verfügung zu stellen, die Software oder Dokumentation zu ändern, zu modifizieren oder anzupassen (dieses Verbot gilt unter anderem auch für das Übersetzen, Abwandeln und Weiterverwenden des Produkts in Teilen). Die Bestimmungen des Urheberrechts finden auch hier ergänzende Anwendung. Die Dekompilierung der Software ist ausdrücklich untersagt. Jede Beschädigung, Veränderung oder Nachdruck des Titels oder Teilen davon ist als Urkundenfälschung strafbar. Zuwiderhandlungen werden zivil- und strafrechtlich verfolgt. Ferner ist die Erstellung von Sicherungskopien der gesamten Software oder Teilen davon, auch zum rein privaten Gebrauch, nicht gestattet.

Garantie

Electronic Arts übernimmt für die von ihr vertriebenen Produkte eine Garantie von 24 Monaten ab Kaufdatum (Kassenbonn). Innerhalb der Garantiezeit beseitigt Electronic Arts unentgeltlich Mängel des Produktes, die auf Material- oder Herstellungsfehler beruhen, durch Reparatur oder Umtausch.

Als Garantienachweis gilt der Kaufbeleg. Ohne diesen Nachweis kann ein Austausch oder eine Reparatur nicht kostenlos erfolgen.

Im Garantiefall gibst du bitte den vollständigen Datenträger in der Originalverpackung mit dem Kassenbonn und unter Angabe des Mangels an deinen Händler.

Der Garantiefall ist ausgeschlossen, wenn der Fehler des Datenträgers offensichtlich auf unsachgemäße Behandlung des Datenträgers durch den Benutzer oder Dritte zurückzuführen ist.

Nach der Garantie

Electronic Arts gewährt nach Ablauf der Gewährleistungsfrist eine beschränkte Garantie von weiteren 12 Monaten auf das Produkt. Sollte das Produkt innerhalb dieses Zeitraums einen Mangel oder Fehler aufweisen, so wird Electronic Arts gegen Zahlung einer Bearbeitungsgebühr von 10 € für PC- (15 € im Falle einer Doppel-CD), 15 € für PSX- und PS2- bzw. 35 € für N 64- sowie 25 € für Game Boy Advance- und Game Boy Color- und 15 € für Xbox- und GameCube-Produkte den defekten Teil des Produktes nachbessern oder das Produkt nach eigenem Ermessen umtauschen, sofern das Produkt noch erhältlich ist. In diesem Fall ist das Originalprodukt, eine detaillierte Beschreibung des Defekts, der Kaufnachweis (Quittung) sowie ggf. ein Eurocheck über 10 €, 15 €, 25 € bzw. 35 € an: **Electronic Arts GmbH, Customer Service, Triforum Cologne, Innere Kanalstr. 15, D-50823 Köln** zu senden.

Gleichzeitig benötigen wir für eine schnelle Bearbeitung Namen, Anschrift sowie die Telefonnummer, unter der du tagsüber zu erreichen bist.

Hotline

Die Servicenummern für Kunden aus Deutschland:

0190 – 77 66 33

(€ 1,24 pro Minute)
für technische Fragen zu
EA Produkten
erreichbar Mo.-Sa.
von 11-20 Uhr
mit persönlicher Betreuung

Die Servicenummern für Kunden aus Österreich:

0900 – 37 37 61

(€ 1,08 pro Minute)
für technische Fragen zu
EA Produkten
erreichbar Mo.-Sa.
von 11-20 Uhr
mit persönlicher Betreuung

Die Servicenummern für Kunden aus der Schweiz:

0900 – 55 40 20

(CHF 2,00 pro Minute)
für technische Fragen zu
EA Produkten
erreichbar Mo.-Sa.
von 11-20 Uhr
mit persönlicher Betreuung

0190 – 75 44 64

(€ 1,24 pro Minute)
für spielerische Fragen zu
EA Produkten
erreichbar 24 Stunden täglich
Mo.-Sa. von 11-20 Uhr
mit persönlicher Betreuung

0900 – 37 37 62

(€ 1,08 pro Minute)
für spielerische Fragen zu
EA Produkten
erreichbar 24 Stunden täglich
Mo.-Sa. von 11-20 Uhr
mit persönlicher Betreuung

0900 – 77 66 77

(CHF 2,00 pro Minute)
für spielerische Fragen zu
EA Produkten
erreichbar 24 Stunden täglich
Mo.-Sa. von 11-20 Uhr
mit persönlicher Betreuung

Technischer Kundendienst - Können wir helfen?

Probleme? Fragen? Wir sind da, um dir zu helfen. Wenn du Probleme mit deinem Spiel hast, können wir dir auf verschiedene Weise weiterhelfen:

Online-Dienste

Wenn du über einen Internetzugang verfügst und technische Probleme mit der Spielesoftware hast, schau dir bitte zuerst die FAQs unter nachfolgend aufgeführtem Link an: www.support.electronic-arts.de

Dort sind die bekanntesten Probleme mit der Spielesoftware und deren zugehörige Lösungen aufgeführt.

Dieser FAQ-Bereich wird regelmäßig aktualisiert und ist stets auf dem aktuellsten Stand.

Wenn die FAQs dir bei deinem spezifischen Problem nicht weiterhelfen konnten, kannst du dich nach einer kurzen Registrierung über den Button "Fragen an EA" direkt an einen Supportmitarbeiter wenden.

Die Beantwortung deines Anliegens sollte werktags nach spätestens 48 Stunden erfolgt sein.





© 2004 Electronic Arts Inc. All rights reserved. Electronic Arts, EA SPORTS, the EA SPORTS logo and "if it's in the game, it's in the game" are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved.

The FA Premier League Logo © The Football Association Premier League Limited 1992. The FA Premier League Logo is a trade mark of the Football Association Premier League Limited and the FA Premier League Club logos are copyright works and trade marks of the respective Clubs. All are used with the kind permission of their respective owners. Manufactured under licence from the Football Association Premier League Limited. No association with nor endorsement of this product by any individual player is intended or implied by the licence granted by the Football Association Premier League Limited to Electronic Arts. Also contains material that is the copyright and database right of The Football League Limited. All rights reserved. The Football League logo is the registered trade mark of The Football League Limited in the United Kingdom. © The Football Association Ltd 2004. The FA Crest and FA England Crest are official trade marks of The Football Association Limited and are the subject of extensive trade mark registrations worldwide.

Manufactured under licence by Electronic Arts Inc. All SPL League Marks are trademarks of Scottish Premier League Limited. All SPL Club logos are trademarks of the respective Clubs and are used with the kind permission of the respective owners. Manufactured under license from the

SPL. All Bundesliga Club logos, DFL and DFB logos are trademarks of the respective clubs/organisations and are used with the kind permission of the respective owners. Manufactured under license from the DFL Deutsche Fußball Liga GmbH and the DFB. Campeonato Nacional de Liga 2004/2005. Primera/Segunda División. Producto bajo Licencia Oficial de la LFP. © Real Federación Española de Fútbol - 2004 Licensed by B.R.B. Internacional S.A. © 2004 Ligue de Football Professionnel TM. The logos of K-League and all affiliated clubs are the trademark and brand of each club and have been licensed for this game. Player names and likenesses used under license from The International Federation of Professional Footballers (FIFPro), national teams, clubs, and/or leagues.

Jean-Pierre Buffi, Stade Velodrome de Marseille © ADAGP, Paris and DACS, London 2004

Roger Taillibert, Parc des Princes © ADAGP, Paris and DACS, London 2004

Estadio da Luz used with kind permission of HOK Sport + Venue + Event

Dolby, Pro Logic and the double D-symbol are trademarks of Dolby Laboratories. All sponsored products, company names, brand names, logos, stadia, sponsor's names and other trademarks are the property of their respective owners. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand.

EAD08004464MT