



HANDBALL MANAGER 2010



DEEP SILVER

netmin games

Gesundheitshinweis

DIESE HINWEISE SOLLTEN VOR BENUTZUNG DES SPIELES DURCH ERWACHSENE UND INSBESONDERE DURCH KINDER SORGFÄLTIG GELESEN WERDEN.

Bei Personen die an photosensibler Epilepsie leiden, kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder ähnlichen Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt werden. Computerspiele sind zwar in der Regel für Personen mit Epilepsie nicht zwangsläufig gefährlich, aber auf die Gefahr eines möglichen epileptischen Anfalles bei Benutzung von Computerspielen wird hiermit ausdrücklich hingewiesen.

Es ist nicht ausgeschlossen, dass auch Personen betroffen sein könnten, die bisher nicht unter epileptischen Anfällen gelitten haben. Falls eine Person selbst oder bei einem ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Bewusstseinsstörungen oder epileptische Anfälle) aufgetreten sind, sollte sie sich vor Benutzung von Computerspielen an ihren Arzt wenden. Sollten bei einer Person während der Benutzung eines Computerspieles Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewusstseinsverlust, Desorientierung oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen bzw. Krämpfen auftreten, so sollte das Spiel sofort beendet und ein Arzt konsultiert werden.

Präventivmaßnahmen:

- der Raum wo gespielt wird, sollte gut beleuchtet sein
- nicht zu nahe am Bildschirm aufhalten
- ausreichend Pausen zwischen den Spielen
(pro Stunde Spiel, 15 min Pause)

**Alle Bilder und Sounds auf der DVD sind nur zur Nutzung mit unserem Spiel bestimmt.
Eine sonstige Nutzung ist strengstens untersagt und kann von uns zurückverfolgt werden.**

Installation

Um die Installation zu starten, legen Sie bitte die Spiele DVD-ROM ins DVD-Laufwerk und folgen Sie den Anweisungen des Installationsassistenten.

Falls Autostart auf Ihrem System deaktiviert ist, können Sie die Installation manuell über die **setup.exe** im Hauptverzeichnis der Spiele DVD aufrufen.

3D Konfiguration

Nach Beendigung der Installation startet das 3D-Setup-Programm, dieses können Sie auch später im Programm-Menü über die entsprechende Verknüpfung jederzeit aufrufen. Bei Start des 3D-Setups wird überprüft ob auf Ihrem Rechner eine DirectX-Version installiert ist. Der Handball Manager 2010 benötigt mindestens DirectX7. Sollte kein DirectX oder eine ältere Version vorliegen haben Sie nun die Möglichkeit DirectX von der Spiele-DVD zu installieren.

Weiterhin können Sie im 3D Konfigurationsprogramm Optimierungen für die Darstellung auf Ihrer Grafikkarte vornehmen. Wählen Sie bitte die Einstellung, bei der das Vorschaubild bei Ihnen noch flüssig dargestellt wird. Bei der "hohen Qualität" sind alle Optionen aktiviert. Bei der "mittleren Qualität" sind z.B. der Spiegeleffekt auf dem Hallenboden und weitere weniger wichtige Details deaktiviert. Bei der "niedrigen Qualität" werden zusätzlich noch die Ersatzspieler, Zuschauer, Wappen hinter den Toren und sonstige für die Darstellung nicht unbedingt nötige Details deaktiviert. Sollte die 3D-Engine in allen 3D-Modi nicht laufen oder wenn Sie auf die 3D-Darstellung verzichten möchten haben Sie die Möglichkeit im Spiel unter Spieleinstellungen die 3D-Engine vollständig zu deaktivieren. Der Konfigurator schreibt Ihnen im oberen Bereich ein paar Information raus, die Ihnen bei der Konfiguration helfen sollen. Prinzipiell ist ein aktueller Grafikkartentreiber zu empfehlen. Sofern es Schwierigkeiten bei der Darstellung gibt prüfen Sie dieses bitte zuerst.

1. ALLGEMEINE SPIELKONZEPTE	5
1.1 Bedienung und Spielhilfen	5
1.2 Spielerdarstellung/-eigenschaften	5
1.3 Spielerverträge/Vereinbarungen	7
1.4 Spielerentwicklung/Tendenz	8
1.5 Direkte Verhandlungen	8
1.6 Bewertung mit Symbolen	8
1.7 Trainerfähigkeiten/Termine/Eigentum	8
1.8 Trainerlevel	9
1.9 Prestige, Beziehungen und Derbies	9
2. DIE ERSTE WOCH	9
2.1 "Reale Karriere", "Vereinsauswahl" oder "eigenen Verein gründen"?	9
2.2 Sponsoren/Die erste Verhandlung	10
2.3 Die erste Saisonkalkulation	10
2.4 Worauf ist in der ersten Woche zu achten?	11
2.5 Co-Trainer und andere "Co-Funktionen"	11
3. MANNSCHAFT	11
3.1 Taktik	11
3.1.1 Aufstellung	11
3.1.2 Abwehrtaktik	12
3.1.3 Angriffstaktik	13
3.1.4 Aufgaben	14
3.1.5 Co-Anweisungen	14
3.2 Training	14
3.2.1 Wochenplanung	14
3.2.2 Jahresplanung	15
3.2.3 Einzeltraining	15
3.2.4 Krankenstation	16
3.3 Spielzüge	16
3.3.1 Spielzüge trainieren	16
3.3.2 Spielzüge editieren	16
3.4 Trainingslager	16
3.4.1 Trainingsmaßnahme	16
3.4.2 Motivation	17
3.4.3 Testspiel	17
3.5 Nachwuchs	17
3.5.1 Mannschaft	17
3.5.2 Förderung	17
3.6 Zweite Mannschaft	18
4. MANAGEMENT	18
4.1 Angestellte	18
4.1.1 Co-Trainer	18
4.1.2 Sonstige Angestellte	19
4.2 Transfers	19
4.2.1 Transferliste	19
4.2.2 Vereine absuchen	19
4.2.3 Spieler suchen	20
4.2.4 Beobachtungsliste	20
4.3 Spielerverträge	20
4.3.1 Verträge	20
4.3.2 Kaderplanung	21
4.3.3 Automatische Verlängerung	21

4.3.4 Spielerbewertung	21
4.3.4 Wechsel	21
4.4 Merchandise	21
4.5 Jahresübersicht	21
4.5.1 Übersicht	21
4.5.2 Soll/Ist-Vergleich	22
4.6. Verlauf/Serien	22
4.6.1 Saisonverlauf	22
4.6.2 Serien	22
5. VEREIN	22
5.1. Halle	22
5.1.1 Übersicht Peripherie	22
5.1.2 Übersicht Halle	22
5.1.3 Umzug	22
5.1.4 Ausbau	22
5.1.5 Rundgang	23
5.2 Finanzen	23
5.3 Rahmenprogramm	23
5.4 Öffentlichkeitsarbeit	24
5.5 Sponsoren	24
5.6 Übersicht	24
6. STATISTIK	25
7. PERSON	25
7.1 Privat	25
7.1.1 Übersicht	25
7.1.2 Familie	26
7.1.3 Privatsponsoring	26
7.1.4 Verein suchen	26
7.2 Fähigkeiten	26
7.3 Eigentum	27
7.4 Termine	27
7.5 Aktien	27
7.6 Wettbüro	28
7.7 Karriere / Hall of Fame	28
7.7.1 Erfolge	28
7.7.2 Karriereverlauf	28
7.7.3 Hall of Fame anlegen	28
7.7.4 Hall of Fame ansehen	29
8. NATIONAL	29
8.1 Kader	29
8.1.1 Kader zusammenstellen	29
8.1.2 Vereine absuchen	29
8.1.3 Spieler suchen	29
8.2 Team	29
8.2.1 Aufstellung	29
8.2.2 Aufgaben	29
8.2.3 Teamwerte	29
8.2.4 Training	29
8.3 Turniere	29
8.3.1 Aktuell	29
8.3.2 Historisch	30
8.4 Training	30

9. EINSTELLUNGEN	30
9.1 Spieloptionen	30
9.2 Soundoptionen	30
9.3 Spiel laden/speichern	30
9.4 Highscore	30
9.5 Internet-Highscore	30
10. UNTER DER WOCHE	31
10.1 Verhandlungen mit Spielern	31
10.2 Verhandlungen um Spieler	31
10.3 Ereignisse	31
10.4 Veränderung des Trainerlevels	31
11. SPIEL	31
11.1 Vor dem Spiel	31
11.2 Spielablauf	31
11.3 Auswechslungen	32
11.4 Time-Out	33
11.5 Spielende/Handballwoche	33
12. HANDBALLPARTY 7-METER-ACTIONSPIEL/EDITOR	33
13. TROUBLESHOOTING/SUPPORT	34
14. MITWIRKENDE	35

1. ALLGEMEINE SPIELKONZEPTE

1.1 Bedienung und Spielhilfen

Der Handball Manager 2010 bietet einige Hilfen, die den Einstieg in die Komplexität und Spieltiefe erleichtern. Für Manager-Anfänger sehr hilfreich ist die Online-Hilfe. Durch den Button "Hilfe" im oberen linken Bereich, können Sie sich bei jedem Menüpunkt des Hauptmenüs einen detaillierten Hilfetext über den Bereich im Spiel, in dem Sie sich gerade befinden, aufrufen.

Sollten Sie mit einigen Abkürzungen und Symbolen nicht zurecht kommen, haben Sie die Möglichkeit einen Tooltip aufzurufen. Dies geschieht (sofern Sie die Tooltips nicht in den Optionen ausgeschaltet haben) automatisch, wenn Sie einen kurzen Moment mit dem Mauszeiger auf dem entsprechenden Text oder Symbol verweilen. Der mit einem Fragezeichen versehene Mauszeiger zeigt Ihnen an, wo ein Tooltip verfügbar ist.

Bei Spielern haben Sie die Möglichkeit durch einen Klick mit der rechten Maustaste auf das Bild oder den Namen eine Detailinformation über den entsprechenden Spieler aufzurufen. Hier können Sie auch eine Vielzahl von Einstellungen zum entsprechenden Spieler vornehmen.

Durch einen Klick mit der linken Maustaste auf das Vereinswappen (bzw. auf die Nationalflagge) recht neben dem Hauptmenü, erhalten Sie weitere Informationen über den Verein und vor allem den nächsten Gegner. Durch einen Klick auf das Managerportrait im linken Bereich erhalten Sie alle Informationen zu Ihrem Alter-Ego im Spiel.

Auf dem Startschirm des Handball Manager 2010 erscheint im unteren Bereich ein Ticker mit aktuellen Nachrichten aus der realen Handballwelt. Bitte achten Sie auf die ersten Meldungen im Ticker, hier informieren wir Sie über Updates und sonstige Neuigkeiten zu Ihrem Spiel. Sollte ein Update vorliegen, starten Sie bitte unser Auto-Update-Programm aus dem Programm-Menü.

1.2 Spielerdarstellung-eigenschaften

Die Spieler sind die Hauptakteure im Spiel. Um einen Spieler richtig einschätzen zu können, ist es wichtig, einen Überblick über die Eigenschaften und Fähigkeiten der Spieler zu haben.

Die wichtigsten Eigenschaften eines Spielers sind sein Talent und seine Stärke. Es gibt fünf verschiedene Talentstufen, die sich begrenzend auf die Spielstärke und die besonderen Fähigkeiten auswirken.

Die Spielstärke reicht von eins bis zwölf, in Ausnahmefällen auch darüber, und ändert sich je nach Alter und Leistung des Spielers.

Talent	maximale Spielstärke	maximale Fähigkeit
keines	4	rote Fähigkeit (schlecht)
wenig	6	grüne Fähigkeit (gut)
vorhanden	8	bronzene Fähigkeit (sehr gut)
groß	10	silberne Fähigkeit (klasse)
sehr groß	12	goldene Fähigkeit (weltklasse)

Die besonderen Fähigkeiten werden im Spiel durch kleine Symbole angezeigt und bedeuten, dass der Spieler in einem Trainingsbereich besser bzw. schlechter ist, als es seine Spielstärke vermuten ließe. Für Feldspieler gibt es dabei zehn verschiedene Trainingsbereiche, für Torwarte fünf.

Trainingsbereich	Nutzen
Antritt	Spieler ist effektiver bei Tempogegenstößen
Kondition	Konditionstraining ist effektiver
Spielgestaltung	Mehr Ideen im Angriffsspiel, nützt bei Spielzügen
Zweikampf	Durchsetzungskraft bei Zweikämpfen und Alleingängen
Trickwürfe	Eine aussichtslose Wurfposition ist kein Hindernis
Wurfstärke	Mehr Kraft hinter den Wüfen, bei allen Wüfen wichtig
Blocken	Bessere Abwehr bei Distanzwüfen des Gegners
Sprungkraft	Nützlich bei Distanzwüfen und deren Abwehr
Wurfgenauigkeit	Würfe werden besser platziert, schwerer für den Torwart
Ballkontrolle	Ball wird nicht leichtfertig vergeben, sichere Pässe
Reflexe (TW)	Direkte Würfe können besser pariert werden
Abwurf (TW)	Sichere Pässe zur Mannschaft, Vorteil bei Tempogegenstößen
7m-Töter (TW)	7m-Strafwürfe können besser gehalten werden
Außenabwehr (TW)	Würfe von außen haben weniger Torchancen
Spielübersicht (TW)	Torwart steht immer gut, besonders wichtig bei Distanzwüfen

Ein Spieler hat eine Hauptposition und eventuell eine Nebenposition, wobei sich aus der Hauptposition bereits automatisch eine Nebenposition ergeben kann, die nicht "erlernt" werden muss. Spieler, die auf den Halb- oder Außenpositionen spielen, können ebenfalls auf der gegenüberliegenden Seite spielen, sind dort aber nicht so stark. Wird ein Spieler nicht auf seiner Hauptposition eingesetzt, kann er im Angriff nicht seine volle Stärke ausspielen. Außerdem haben Motivation, Form, Kondition, Frische, Gewicht und Größe des Spielers Einfluss auf Spielweise und -stärke.

Position im Angriff	Spielweise/-stärke
Stammposition	100 %
Nebenposition oder Position auf anderer Seite	80 %
Gegenüberliegende Position der Nebenposition	70 %
Andere Feldposition	50 %

Besonders wichtig für den Trainer ist es, auf welchen Positionen ein Spieler eingesetzt werden kann. Es gibt insgesamt sieben verschiedene Positionen:

Abkürzung	Position	Wurffield
TW	Torwart	egal
RA	Rechtsaußen	links
RR	Rückraum-Rechts	links
RM	Rückraum-Mitte	egal
RL	Rückraum-Links	rechts
LA	Linksaußen	rechts
KR	Kreisläufer	egal

Die Motivation liegt im Bereich um 100 und hängt von der Stimmung in der Mannschaft, der Mannschaftssituation, dem Verhalten des Trainers, der Trainersympathie, der Zufriedenheit mit der Bezahlung und auch der Einsatzhäufigkeit ab. Ein unmotivierter Spieler spielt nicht mit seiner vollen Stärke. Die Form eines Spielers liegt im Bereich von 0 bis 20. Bei guter Spiel- und Trainingsleistung erhöht sich die Form, an-sonsten sinkt sie ab. Ein Spieler in guter Form spielt entsprechend stärker als ein Spieler in schlechter Form.

Die Kondition und auch die Frische der Spieler liegen in Bereichen von 0 bis 100 und hängen allein von Training und Spielen ab. Spieler mit einer hohen Kondition verlieren in Spielen weniger schnell Kraft und können so länger eingesetzt werden, Spieler mit einer hohen Frische zeigen einen höheren Einsatz.

Die Größe des Spielers ist im Angriff für den Rückraum wichtig, da gerade große Spieler einfacher über die Abwehr hinweg werfen können. Bei vielen kleineren Spielern im Rückraum sollte man die Mannschaft nicht zu viele Distanzwürfe versuchen lassen. Kleinere Spieler sind in der Abwehr meistens zweikampfstärker und ausdauernder, weil sie fehlende Größe durch mehr Laufarbeit kompensieren müssen. Das Gewicht kann einen positiven Einfluss auf die Durchsetzungskraft am Kreis haben, auf der anderen Seite sinkt tendenziell die Laufgeschwindigkeit des Spielers (z.B. bei Tempogegegnstößen).

Es kommt vor, dass jüngere Spieler in der Abwehr etwas besser spielen, während ältere Spieler im Abwehrbereich nachlassen. Daher kann ein Spieler einen Abwehrbonus oder ein Abwehrdefizit haben, der in Prozent angegeben ist und sich direkt auf die Abwehrstärke auswirkt.

Achten Sie darauf, dass die Trainersympathie möglichst hoch ist, damit der Spieler nicht den Verein wechselt. Ebenfalls hilfreich kann es sein, dem Spieler den eigenen Verein als Lieblingsverein ans Herzen zu legen. Etwas im Hintergrund, aber oftmals wichtig, sind der Charakter und die Eigenschaften der Spieler. Es gibt einige unterschiedliche Charakterausprägungen und Eigenschaften, deren Auswirkungen bis zur Spielerstärke reichen können. Wenn ein Allrounder im Team ist, kann dieser auf allen Feldpositionen mit mindestens 70 % seiner Spielstärke spielen, ein fairer Spieler bekommt weniger Strafen und ein fauler Spieler hat es mit dem Training etwas schwieriger.

Alle Informationen über einen Spieler können Sie durch einen Rechtsklick auf das Spielerbild oder auf das Spieler-Trikot bzw. den Spielernamen erhalten. Wenn Sie eine Abkürzung oder ein Symbol für eine kurze Weile mit der Maus überfahren erscheint ein Tooltip, der die Abkürzung bzw. das Symbol erläutert.

1.3 Spielerverträge/Vereinbarungen

Zwischen einem Spieler und einem Verein kann entweder ein Vertragsverhältnis oder eine Vereinbarung vorliegen. In Profiligen können mit Spielern nur Verträge abgeschlossen werden. Diese sind auf einen Zeitraum begrenzt. Innerhalb dieses Zeitraums kann der Spieler den Verein nur mit Einverständnis des Vereins verlassen.

In Nicht-Profiligen können Verträge abgeschlossen werden, allerdings ist das teurer als eine Vereinbarung. Vereinbarungen gelten zeitlich unbegrenzt, der Spieler kann den Verein aber jederzeit verlassen, wenn er unzufrieden ist oder ein besseres Angebot eines anderen Vereins erhält. Das Spiel verzichtet auf Wartefristen nach Spielerwechseln, allerdings sind direkte Spielerwechsel daher nur bis zum 15. Januar innerhalb der Saison möglich. Danach kann der Wechsel erst zur nächsten Saison durchgeführt werden. Gleiches gilt für das Leihen von Spielern.

Man kann über die entsprechende Funktion dem Spieler das Interesse an einer Verpflichtung mitteilen. Dies kann man z.B. auf dem Infoschirm, der nach einem rechten Mausklick auf den Spieler erscheint. Wenn man einem Spieler sein Interesse angezeigt hat und der eigene Verein entsprechend attraktiv ist, wird der Spieler seinen Vertrag nicht vorschnell verlängern, sondern auf ein entsprechendes Angebot von Ihnen warten.

1.4 Spielerentwicklung/Tendenz

Am 15. Dezember und 15. Juni einer Saison werden die Stärken der Spieler angepasst. Im Spiel wird die Wahrscheinlichkeit der Stärkeanpassung eines Spielers häufig als Tendenz bezeichnet. Ist diese positiv, steigt die Stärke mit dieser Wahrscheinlichkeit; ist diese negativ, sinkt die Stärke mit dieser Wahrscheinlichkeit ab.

1.5 Direkte Verhandlungen

Im Spiel kommt es häufiger zu Verhandlungen mit den unterschiedlichsten Parteien. Die Art und Weise der Verhandlung folgt dabei stets nach dem gleichen Muster. Auf der linken Seite wird die Stimmung des Verhandlungspartners dargestellt, zusätzlich hört man den Puls des Verhandlungspartners. Je schneller der Puls geht, desto zufriedener ist der Verhandlungspartner, dies kann man dem Verhandlungspartner im Gesicht ansehen. Wird der Puls zu langsam oder ist eine gewisse Verhandlungszeit bei Verhandlungen mit Spielern vergangen, wird die Verhandlung abgebrochen, auch dies steht dem Partner deutlich ins Gesicht geschrieben.

Auf der rechten Seite sind die einzelnen Vertragsunterpunkte zu sehen. Im einfachen Verhandlungsmodus klickt man den Vertragspunkt an, um den man verhandeln will und wartet auf die Reaktion des Verhandlungspartners. Solange der Puls noch vorhanden ist bzw. der Verhandlungspartner noch nicht "richtig sauer" aussieht, hat man jederzeit die Möglichkeit das Ergebnis zu bestätigen und so die Verhandlung positiv abzuschließen.

Im Experten-Modus besteht die Möglichkeit, die Beträge selbst zu bestimmen. Dies hat den Vorteil, dass unterschiedliche Verhandlungserfolge einzelner Vertragspunkte untereinander kompensiert werden können. Das Risiko eines Verhandlungsabbruchs erhöht sich jedoch gleichermaßen.

1.6 Bewertung mit Symbolen

Um Vergleiche und Einschätzungen zu vereinfachen, benutzt das Spiel ein Wertsystem mit den Abstufungen Bronze (schlecht) - Silber (mittel) - Gold (gut). Wird beispielsweise die Fan-Anzahl mit zwei bronzenen und einem silbernen Symbol dargestellt, ist die Anzahl der Fans nur mittelmäßig. Würden dagegen zwei bronzene, zwei silberne und zwei goldene Symbole angezeigt, spräche das für eine hohe Anzahl an Fans. Zur einfacheren Darstellung wird hierbei häufig nur das Symbol dargestellt, welches am stärksten vorliegt, weshalb z.B. eine Mannschaft mit einem silbernen Ball besser ist, als eine Mannschaft mit fünf bronzenen Bällen. Bei den Talentsternen und den Fähigkeiten wird folgende Abstufung von schlecht nach sehr gut analog verwendet: Rot - Grün - Bronze - Silber - Gold.

1.7 Trainerfähigkeiten/Termine/Eigentum

Es gibt im Spiel einige Möglichkeiten durch Trainerfähigkeiten, Termine oder Eigentum, Vorteile zu ergattern. Um die Übersicht möglichst einfach zu gestalten, werden auf einer Karte, die Vor- und Nachteile jeweils kurz zusammengefasst. Trainerfähigkeiten können nur einmal genutzt werden. Termine können pro Monat nur in einer gewissen Anzahl wahrgenommen werden.

Abhängig ist dies auch vom sonstigen privaten Zeitinvestment. Das erworbene Eigentum bringt Ihnen einen permanenten Vorteil.

1.8 Trainerlevel

Der Trainerlevel liegt im Bereich von 1 bis 10. Ist man als Trainer und Manager erfolgreich, erhöht sich der Level, im Umkehrfall sinkt der Trainerlevel. Je höher der Level ist, desto besser kann die Mannschaft trainiert und eingestellt werden. Außerdem hat man mit jedem Level die Möglichkeit, bessere Trainerfähigkeiten zu bekommen. Auch private Sponsoren werden sich ab einem bestimmten Level für Sie interessieren.

1.9 Prestige, Beziehungen und Derbies

Der Handball Manager 2010 hat ein System, dass die langfristigen Erfolge des Vereines bewertet und in Prestige umwandelt. Dabei liegt der Maximalwert bei 100 und viele Vereine haben noch kein internationales Prestige erringen können. Dabei wird auch die Stellung des Landes im dem die aktuelle Mannschaft spielt berücksichtigt. Eine Meisterschaft in einem Handball Entwicklungsland bringt weniger Prestige als eine Meisterschaft in Deutschland oder Spanien. Das Prestige ist ein sehr wichtiger Wert, da Spitzenspieler, Sponsoren, Fans, das Medienumfeld, das Finanzumfeld, etc. sehr darauf achten, sich in einem Verein zu engagieren, der auch ein gutes Prestige genießt.

Im Spiel gibt es diverse Lieblings- bzw. Hassvereine. Sowohl jeder Spieler als auch der Manager entwickeln Sympathien und Antipathien zu Vereinen. Diese Werte haben einen großen Einfluss darauf, wie sich Spieler bei Angeboten der entsprechenden Vereine verhalten. Sehr wichtig ist auch das Verhältnis zwischen Trainer und Spieler, dieses wird im Spiel durch die Trainersympathie simuliert.

Jeder Verein hat 2 Derby-Gegner. Dies sind jeweils die Vereine in der derzeitigen Liga, die dem Verein auf der Landkarte am nächsten liegen. Derbies sind besondere Spiele sowohl für die Zuschauer, die Fans als auch den Vereinsvorstand.

2. DIE ERSTE WOCHE

2.1 "Reale Karriere", "Vereinsauswahl" oder "eigenen Verein gründen"?

Zunächst können Sie wählen, ob Sie als Manager im Herren- oder Damenhandball arbeiten möchten. Nach dem Klick auf den Button "Neues Spiel" können Sie Ihren Namen und Ihren Geburtstag eingeben. Weiterhin haben Sie die Möglichkeit, Ihre Position als Spieler auszuwählen, falls Sie als Spielertrainer bei den Spielen Ihrer Mannschaft mitmischen wollen. Weiterhin haben Sie die Möglichkeit ein vorgegebenes Managerportrait auszuwählen oder Ihr eigenes Bild im Spiel zu verwenden. Sie können hier jedes beliebige .jpg-Bild ins Spiel integrieren. Verwenden Sie hierfür die entsprechenden Buttons. Profis können auch ein .tga-Bild mit schwarzem Hintergrund und Alphakanal verwenden. Außerdem haben Sie die Möglichkeit Ihre Lieblingsvereine und die Vereine, die Sie weniger mögen einzustellen. Von einem Lieblingsverein werden Sie im Spiel eher ein Angebot erhalten. Von einem Hassverein ist ein Angebot sehr unwahrscheinlich. Ebenso können Sie Ihr Lieblingsnationalteam wählen, auch von diesem werden Sie dann eher ein Angebot erhalten.

Im unteren Bereich können Sie wählen, ob Sie Ihren ersten Verein auswählen, eine reale Managerkarriere starten oder einen eigenen Verein gründen wollen.

Wenn Sie Ihren Verein direkt auswählen (und optional eine Nationalmannschaft auswählen), werden Sie dort direkt und ohne Vertragsverhandlungen angestellt. Der Trainerlevel, mit dem man beginnt, hängt von der gewählten Mannschaft ab, wird aber selten höher als bei drei liegen. Durch einen Hacken im Feld "Vertrag unkündbar" wird man vom Verein nicht entlassen werden und kann ohne Druck spielen. Die Unkündbarkeit kann im Spiel unter dem Menüpunkt Person auch aufgehoben werden.

Wenn Sie eine reale Managerkarriere starten erhalten Sie zum Saisonbeginn Angebote mehrerer in der Regel niedrigklassiger Vereine.

Sie können mit einem der Vereine einen Verhandlungstermin festlegen. Sie kommen dann zunächst auf den Übersichtsbildschirm, auf dem Ihre Möglichkeiten aufgrund keiner Traineranstellung noch begrenzt sind. Wenn Sie dort die Woche beginnen, in dem Sie auf den Pfeil unten rechts klicken, vergeht die Zeit und Sie kommen Ihrem Verhandlungstermin immer näher.

Wenn Sie die Verhandlung erfolgreich beenden, haben Sie ab der folgenden Woche die Möglichkeit, Ihren neuen Verein anzusehen, das Training festzulegen und die Mannschaft aufzustellen. In diesem Fall hat der Verein schon alle Vorbereitungen getroffen, die Sponsorenverträge sind auch schon geschlossen. Die Saisonkalkulation führen Sie in diesem Fall nur durch, wenn Sie bereits zu Saisonbeginn einen Vertrag mit einem Verein hatten. Sie beginnen mit Trainerlevel 1.

Wenn Sie einen eigenen Verein gründen wollen gelangen Sie zu einem Menü, in dem Sie genauere Einstellungen zu Ihrem Verein vornehmen können. Neben dem Vereinsnamen, weiteren Daten des Vereins und der Position auf der Karte können Sie die Startinvestitionen in unterschiedliche Bereiche des Vereins festlegen. Je nach Aufteilung der Investitionen ändern sich die Startbedingungen für den Verein.

Weiterhin haben Sie die Möglichkeit, beim Namenspool Namen einzugeben, die dann in der Jugend- und Amateurabteilung ihres Vereins auftauchen werden. Wenn Sie alles eingegeben haben wird der Verein mit einem Klick auf "Verein gründen" gegründet. Der Verein beginnt in der untersten Liga des Stammlandes und Sie können als Teamchef des Vereins nicht gekündigt werden.

2.2 Sponsoren/Die erste Verhandlung

Wenn Sie die Spielmodi "Vereinsauswahl" oder "eigenen Verein gründen" gewählt haben stehen als nächstes die Verhandlungen mit den Sponsoren an. Verhandeln Sie mit dem Sponsor durch einen Klick auf dessen Banner. Wenn sich die Verhandlungsdialogbox öffnet, sehen Sie sich die Verhandlungspunkte auf der rechten Seite an. Klicken Sie auf den nebenstehenden Auswahlball, um über diesen Vertragsbestandteil zu verhandeln. Im "einfachen Verhandlungsmodus" genügt ein Klick auf den Ball um diesen Punkt zu verändern im "Expertenmodus" können Sie die einzelnen Erhöhungen bzw. Senkungen genauer durch die untere Leiste (z.B. mit Geldbeträgen) festlegen.

Nun sollten Sie so lange verhandeln, bis der Verhandlungspartner nicht mehr "ganz so glücklich" aussieht. Übertreiben Sie es aber nicht, sonst scheitert die Verhandlung. Wenn Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind bestätigen Sie dieses durch einen Klick auf O.K.. Diese Art der Verhandlung wird an vielen Stellen im Spiel verwendet und verläuft immer auf diese Weise.

Es gilt einen Hauptsponsor- und 2 Nebensponsorenverträge auszuhandeln. Diese wählen Sie durch einen Klick oben auf die Karteireiter aus. Außerdem gilt es einen Agenturvertrag für weitere Werbepartner abzuschließen. Weiterhin können Sie die Beiträge für den Sponsorenpool festlegen und die kalkulierte Poolteilnehmerzahl festlegen. Beachten Sie dabei aber, dass ein zu hoher Betrag potentiell interessierte Sponsoren abschreckt. Verlassen Sie anschließend die Dialogbox Sponsoren.

2.3 Die erste Saisonkalkulation

Ihre Aufgabe ist es, den Verein in eine finanziell abgesicherte Zukunft zu führen, dazu ist es sinnvoll die Saison genau zu planen, dazu dient die Kalkulation.

Klicken Sie in der Kalkulationsansicht nun auf den Zuschauerbereich. Dort können Sie die Preise für die Eintrittskarten und den kalkulierten Zuschauerschnitt ändern. Beachten Sie, dass höhere Kartenpreise nicht zwingend zu höheren Einnahmen führen, da Fans Ihres Vereins nicht mehr so zahlreich zu den Heimspielen kommen werden. Schauen Sie sich ruhig auch die anderen Kalkulationspunkte an und versuchen Sie sinnvolle Einstellungen zu machen, wenn Sie nicht sofort alles verstehen, macht dies nicht, die wichtigste Einstellung haben Sie vorgenommen.

Das Einstellen eines Co-Trainers kann sehr hilfreich sein, da dieser Ihnen viele Aufgaben abnimmt.

Wenn Sie einen Co-Trainer oder einen Torwart-Trainer engagieren wollen, können Sie das im Bereich

"Angestellte" tun. Es öffnet sich eine Dialogbox, in welcher der Button "Trainer suchen" angeklickt werden kann. Daraufhin werden verfügbare Trainer mit ihren Gehaltsvorstellungen, ihrer Kompetenz und ihrem Ruf angezeigt. Wählen Sie einen davon aus und verhandeln Sie, analog zu Menüpunkt 2.2. Sie können eine Einstellung aber auch später im Hauptmenü vornehmen (Person-Angestellte-Co-Trainer).

2.4 Worauf ist in der ersten Woche zu achten?

In der ersten Woche der Saison sollten Sie darauf achten, dass Sie das Training für die gesamte Saison schon mal vorab planen. Wählen Sie in der Hauptübersicht den Trainingsbereich (Mannschaft - Training) aus und gelangen Sie so in die Trainings-Jahresplanung. Dort können Sie die nächste Trainingswoche mit den Buttons unten links festlegen. Nach der Festlegung springt die Auswahl automatisch zur nächsten Trainingswoche, so dass Sie nur durch Klicks auf die angebotenen Trainingswochen das Training in der gesamten Saison festlegen können.

Schauen Sie sich die Mannschaftswerte wie Frische und Kondition aber auch Stimmung, Siegeswille und Eingespieldheit an. Sind einige der Werte zu niedrig, überlegen Sie, ob Sie durch bestimmte Trainingseinheiten, Trainingslager oder Motivationsmaßnahmen Besserung erzielen können. Für die letzten beiden Punkte gibt es den Menüpunkt Trainingslager ebenfalls unter Training.

Ist der Siegeswille zu niedrig, wählen Sie unter Training-Trainingslager ein Turnier aus und legen Sie per Drag & Drop den Termin für das Turnier fest. Wenn das Turnier stattfindet, steigt der Siegeswille Ihrer Mannschaft. Wenn Sie das nötige Geld besitzen, können Sie auch eine teurere Variante eines Termins wählen, um die Wirkung zu erhöhen.

Sie erhalten zu Beginn eine oder mehrere Trainerfähigkeiten. Gehen Sie in den Bereich Person und wählen Sie "Fähigkeiten" aus. Schauen Sie sich die Fähigkeiten im unteren Bereich an. Wenn Sie eine davon ausprobieren wollen, klicken Sie darauf und legen Sie in der folgenden Dialogbox wenn nötig noch den Spieler fest, auf den die Fähigkeit wirken soll.

2.5 Co-Trainer und andere Co-Funktionen

Der Co-Trainer kann Ihnen auf Wunsch Aufgaben abnehmen. Zunächst kann der Co-Trainer die Aufstellung der Mannschaft durchführen. Dazu können Sie bei der Aufstellung direkt auf den "Co"-Button klicken. Bei der Aufstellung nach speziellen Kriterien ist es ebenfalls möglich, den Trainer die Aufstellung und das Abwehrsystem festlegen zu lassen.

Bei der Angriffs- und Abwehrtaktik kann der Co-Trainer über den "Co"-Button die Taktik festlegen. Außerdem ist es möglich, das Jahrestraining durch den Co-Trainer bestimmen zu lassen. Viel Arbeit kann der Co-Trainer bei den Spielen sparen, wenn man ihn anweist, automatische Auswechselungen durchzuführen. Dazu gibt es einen Button oben links.

Sie können einen Co-Trainer und einen Torwarttrainer unter dem Menüpunkt MANAGEMENT - Angestellte - Co-Trainer einstellen. Über die Funktion Mannschaft - Co-Anweisungen und den Button Spezial unter MANNSCHAFT - Taktik können Sie dem Co-Trainer genaue Anweisungen geben.

Außerdem gibt es im Spiel einen Co-Eventmanager unter VEREIN - Rahmenprogramm und einen Co-Personalmanager unter VEREIN - Angestellte. Beide sollen Ihnen die Einstellungen unter dem entsprechenden Menüpunkt erleichtern.

3. MANNSCHAFT

3.1 Taktik

3.1.1 Aufstellung

Bei der Mannschaftsaufstellung kann die Angriffs- und Abwehraufstellung und das Abwehrsystem festgelegt werden. Das Abwehrsystem wird mit den Buttons unten rechts ausgewählt. Das System "defensive Spieler: offensive Spieler" beschreibt das Verhältnis der Mannschaftsspieler in Abwehr- oder Angriffspositionen. Beispielsweise bedeutet das Verhältnis "6:0", dass alle Feldspieler defensiv

eingestellt sind. Die Positionen der Feldspieler verändern sich direkt durch Ihre Auswahl auf dem Spielfeld. Die Auswirkungen Ihrer Einstellungen im Abwehrsystem können Sie über den Menüpunkt "Abwehrtaktik" nachvollziehen. In der Spielerliste finden Sie alle Spieler Ihrer Mannschaft mit entsprechenden Informationen. Um noch einen größeren Überblick zu bekommen, können Sie durch einen Klick auf "mehr Infos" zusätzliche Informationen abrufen. Um einen Spieler aufzustellen, klicken Sie auf den Namen in der Liste und ziehen Sie per Drag & Drop das erscheinende Spielerinfofeld auf die gewünschte Position. Wenn Sie das Feld über eine bestimmte Position halten, sehen Sie direkt, welche Stärke der Spieler auf dieser Position hätte. Um einen bereits aufgestellten Spieler auf eine andere Position zu setzen, müssen Sie diesen nicht extra aus der Liste auswählen. Sie können diesen auch direkt auf dem Spielfeld auswählen und auf eine andere Position ziehen.

Prinzipiell haben Sie die Möglichkeit die Abwehr- und Angriffspositionen unterschiedlich zu besetzen, was z.B. bedeuten kann, dass ein Linksaußen-Abwehrspieler im Angriff in die Kreisläuferposition wechselt. Setzen Sie das Spielerinfofeld dafür per Drag & Drop auf die gewünschte Position in der Abwehr/dem Angriff. Wenn Sie dies in den Einstellungen nicht festlegen, nimmt ein in der Abwehr aufgestellter Spieler im Angriff automatisch die gegenüberliegende Position ein und umgekehrt. Wenn Sie einen Spieler aus der Aufstellung entfernen wollen, wählen Sie diesen an und ziehen das Spielerinfofeld über die Spielerliste und setzen den Spieler dort ab.

Wenn Sie die Aufstellung nicht manuell vornehmen wollen, können Sie auch nach speziellen Kriterien aufstellen, die sich hinter dem Button "Spez" verbergen. Der Button "Auto" füllt die Aufstellung automatisch auf. So können Sie automatisch die Bank mit den besten Spielern besetzen lassen.

Wenn der Verein einen Co-Trainer angestellt hat, ist ebenfalls ein "Co"-Button vorhanden. Auf diese Weise stellt der Co-Trainer schnell und unkompliziert auf.

In der Spielerliste finden Sie alle wichtigen Informationen über die Spieler. Spieler, die bereits voll aufgestellt sind, werden in blau dargestellt. Spieler, die nur im Angriff eingesetzt sind, erscheinen hellgrün. Die Ersatzspieler werden in weiß dargestellt, nicht aufgestellte Spieler in grau.

Durch ein Umschalten auf die "zweite Wahl" können Sie für jeden Spieler einen direkten Wechselspieler festlegen. Dieses bewirkt, dass der entsprechende Spieler nur gegen den Wechselspieler getauscht wird (sofern dieser verfügbar ist).

Im linken unteren Bereich wird die Eingespieltheit angezeigt, diese wird tendenziell im Saisonverlauf durch das Spielen und Trainieren höher. Wichtig für diesen Wert ist außerdem, dass es nicht zu viele Spielerwechsel gibt, damit sich die Mannschaft einspielen kann.

Weitere Funktionen zu den einzelnen Spielern können mit der rechten Maustaste (klick auf den entsprechenden Spieler) aufgerufen werden.

3.1.2 Abwehrtaktik

Sie können zwischen sechs verschiedenen Abwehrsystemen wählen. Umso defensiver die Mannschaft eingestellt ist, desto einfacher können Ihre Gegner mit Distanzwürfen Erfolg haben. Gegen eine defensive Abwehr ist es allerdings schwerer, mit Zweikämpfen oder Spielzügen Erfolg zu haben. Wenn Sie eine Mannschaft mit körperlich großen Spielern haben, von denen einige noch die Fähigkeit "Blocken" besitzen, und die Spieler eventuell auch konditionell schwach sind, bietet sich ein defensives Abwehrsystem an.

Mit einer offensiven Abwehr macht die Mannschaft es dem Gegner schwerer, über Distanzwürfe zum Torerfolg zu kommen. Wenn die Spieler konditionell stark sind, können sie auch Alleingänge von Spielern und Spielzüge verhindern. Auf diese Weise können sie auch einem starken Angriff Paroli bieten. Da eine solche Spielweise gerade die offensiven Spieler viel Kraft kostet, ist es auch von Vorteil, starke Spieler auf der Bank zu haben, die man bei Bedarf einwechselt.

Sie können Spieler des gegnerischen Angriffs auch Manndecken lassen, in dem Sie einen Ihrer Abwehrspieler per Drag & Drop auf diesen ansetzen. Ein so gedeckter Angriffsspieler kann sich im

Angriffspiel nicht mehr voll einbringen. Allerdings steht der Abwehrspieler der Mannschaft nicht für andere Aktionen in der Abwehr zur Verfügung und verliert schnell Kraft. Ein Wechsel des Abwehrsystems führt automatisch zur Auflösung aller eingestellten Manndeckungen. Die Manndeckung eines Spielers bietet sich vor allen Dingen an, wenn die eigene Mannschaft stark unterlegen ist oder der Gegner nur einen herausragenden Spieler besitzt.

Links unten können Sie einstellen, mit welchem Einsatz Ihre Mannschaft spielen soll, mit welcher Härte gespielt werden soll und mit welcher Häufigkeit Tempogegenstöße versucht werden sollen.

Als Hilfe bei diesen Einstellungen dienen die Vergleiche einiger Mannschaftswerte mit denen des Gegners. Anhand der Werte können Sie einschätzen, welche Einstellungen notwendig sind, um mit der Abwehr erfolgreich zu sein.

Je höher der Einsatz der Mannschaft ist, desto besser ist Ihre Chance, auch als unterlegene Mannschaft ein Spiel für sich zu entscheiden. Andererseits kostet ein hoher Einsatz viel Kraft. Sollte der Siegeswille Ihrer Mannschaft im Vergleich mit dem des Gegners sehr niedrig sein, ist ein etwas höherer Einsatz eine taktische Option.

Wenn Ihre Mannschaft mit einer höheren Härte spielt, ist Ihre Mannschaft zweikampfstärker, gleichzeitig ergibt sich die Gefahr, mehr Zeitstrafen und damit einen Nachteil im Spiel zu haben.

Wenn Ihre Mannschaft eine hohe Kondition hat und Ihr Gegner Ihnen in diesem Bereich unterlegen ist, bietet es sich an, viele Tore durch Tempogegenstöße zu erzielen. Bei geringer Kondition sollte auf diese Möglichkeit eher verzichtet werden.

Zur besseren Einschätzung wird die Spielstärke der eigenen Abwehr mit der des Angriffs verglichen. Haben Sie einen Co-Trainer, gibt es einen "Co"-Button, der die Einstellungen automatisch vornimmt.

Sie haben auch die Möglichkeit, für jede Abwehrposition individuell ein Abwehrverhalten vorzugeben. Durch einen Klick auf den Button "Abwehrverhalten" verändern sich die Spielerinfelder und es ist nun zu sehen, wie sich die einzelnen Spieler in der Abwehr verhalten sollen. Durch einen Klick auf die Leiste in der Mitte des jeweiligen Feldes können die Spieler frei zwischen besonders offensiv und besonders defensiv eingestellt werden. Bei einem Spielerwechsel übernimmt der neue Spieler die vorgegebene Einstellung für die Position. Mit dem Button "zurückstellen" werden die Einstellungen wieder auf den Standard zurückgestellt.

3.1.3 Angriffstaktik

Sie können auswählen, wie Ihre Mannschaft im Angriffsspiel versuchen soll, Tore zu erzielen. Sie haben hier die grundsätzliche Auswahl zwischen freiem und gebundenem Spiel. Im freiem Spiel entscheiden die Spieler aufgrund Ihrer Vorgaben selbst, wer wann welchen Abschluss suchen soll. Beim gebundenen Spiel definieren Sie genauer welche Spieler in welchen Situationen Ihre Chance suchen werden.

Deshalb nehmen Sie beim freien Spiel die Einstellungen jeweils für die ganze Mannschaft vor, im gebundenen Spiel hingegen, werden die Angriffs-Parameter je Spieler bzw. Position vorgegeben. Sie können jeweils die Häufigkeit von Distanzwürfen, Zweikämpfen und Spielzügen festlegen. Wichtig ist dabei das Verhältnis zueinander. Wenn Sie alles auf die maximale Stufe einstellen, hat das im Spiel die gleiche Wirkung wie eine Einstellung aller Punkte auf die minimale Stufe.

Schauen Sie sich die speziellen Fähigkeiten Ihrer Angriffsspieler und der Abwehrspieler, das Abwehrsystem des Gegners und den Trainingsvergleich mit dem Gegner an. Haben Sie zum Beispiel Spieler mit guter Sprungkraft und der Gegner ein defensives Abwehrsystem, bietet es sich an, Priorität auf Distanzwürfe zu legen. Sie können die Positionen der Angriffsspieler untereinander per Drag & Drop austauschen. Wenn Sie einen Co-Trainer angestellt haben, können Sie diese Einstellungen über den angezeigten "Co"-Button vornehmen.

Unabhängig ob Sie freien oder gebundenes Spiel spielen lassen, können Sie definieren, mit welchen Spielzügen Ihre Mannschaft arbeiten soll. Dabei gilt es zu beachten, wie komplex der Spielzug ist. Wenig komplexe Spielzüge werden schneller im Training erlernt, bieten aber auch eine geringere

Aussicht auf Erfolg. Komplexe Spielzüge brauchen länger bis sie einstudiert sind, werden im Spiel aber eine größere Torquote erreichen als einfache Spielzüge.

Mit einem Klick wählen Sie ob der Spielzug im Spiel von Ihrer Mannschaft verwendet wird (goldener Ball) oder nicht (bronzener Ball). Gewisse Spielzüge können nicht gegen ein 6:0 Abwehrsystem gespielt werden, wenn der Gegner mit diesem System spielt, stehen diese nicht zur Verfügung. Wie genau Spielzüge trainiert werden und auch wie man eigene Spielzüge erstellt, erfahren Sie unter dem entsprechenden Menüpunkt 3.3..

Außerdem haben Sie die Möglichkeit die schnelle Mitte zu aktivieren. Die schnelle Mitte erhöht die Chance relativ schnell viele Tore zu erzielen. Es kostet Ihre Mannschaft allerdings eine Menge Kraft und sollte deshalb vorsichtig eingesetzt werden. Häufig ist es sinnvoll die schnelle Mitte nur in bestimmten Spielabschnitten zu aktivieren.

Eine weitere taktische Option ist das Spielen mit 2 Kreisläufern. Auch dieses ist etwas kraftintensiver als ein normales Spiel. Die höhere Durchsetzungskraft am Kreis bezahlt man bei 2 Kreisläufern mit einer Schwächung des Rückraumes.

3.1.4 Aufgaben

Im Spiel gibt es verschiedene Aufgaben, die je ein Spieler übernehmen muss. Bei den Spielaufgaben können Sie eine Rangfolge dafür festlegen. Sie können die Rangfolgen für den Mannschaftskapitän, die 7m-Schützen, den Torwart, der bei 7m eingesetzt wird, und die Freiwurfschützen festlegen. Der Mannschaftskapitän hat mit seinem Charakter und seiner Fähigkeit zusätzlichen Einfluss auf die Mannschaft, gerade wenn die Stimmung oder der Siegeswille niedrig sind und die Mannschaftsatmosphäre angespannt ist.

Bei den 7m-Schützen, den Freiwurfschützen und dem Torwart sollten Sie auf die besonderen Fähigkeiten und die Spielstärke achten. Bei den 7m-Schützen kann es durchaus sein, dass auch mal der 2. oder 3. der Liste wirft, je nach Spielsituation.

3.1.5 Co-Anweisungen

Sie können eine Vielzahl von Einstellung durch einen rechten Mausklick auf den Spieler auf der dann folgenden Spielerdetail-Dialogbox vornehmen.

Um Ihnen die Übersicht über die dort erfolgten Einstellungen zu erleichtern und um schnellen Zugriff auf die Co-Trainer-Anweisungen und Spielergespräche zu haben, dient dieser Menüpunkt.

Über die entsprechenden Haken können Sie festlegen, dass der Co-Trainer den entsprechenden Spieler nur auf der Hauptposition aufstellen soll (auch wenn dieser auf einer alternativen Position vielleicht stärker ist als ein anderer Spieler), ob ein Spieler immer oder nie spielen soll. Außerdem können Sie über den entsprechenden Button Spieler festlegen, die nur im Angriff oder in der Abwehr vom Co-Trainer eingesetzt werden.

In bestimmten Abständen (abhängig von der Sympathie des Spielers) können Sie Gespräche mit den Spielern führen um das Wohlbefinden und sonstige Verhalten des Spielers zu beeinflussen.

3.2 Training

3.2.1 Wochenplanung

In der Wochenplanung sehen Sie alle geplanten Trainingseinheiten der folgenden Woche. Die Anzahl der verfügbaren Trainingseinheiten hängt von der Spielklasse ab, in der Ihre Mannschaft spielt. Sie können hier die eingestellte Trainingswoche oder einzelne Trainingseinheiten ändern. Klicken Sie auf eine Trainingseinheit, um in die Auswahl-dialogbox der Trainingseinheiten zu gelangen.

Die mit "frei" gekennzeichneten Trainingswochen sind frei editierbar. Sie können mit einem Rechtsklick auf den Button umbenannt werden. Änderungen an einzelnen Trainingseinheiten bleiben bei Auswahl einer der drei Trainingswochen bestehen und werden mit dem Spielstand gespeichert.

So können Sie individuelle Trainingswochen erstellen und auch in der Jahresplanung verwenden. Durch die entsprechenden Buttons können Sie Trainingswochen auch speichern und laden (sogar in anderen Spielständen).

Im oberen Bereich sehen Sie einen Vergleich der Konditions- und Frischewerte Ihrer Mannschaft mit denen des nächsten Gegners. Sollte Sie der Vergleich nicht zufrieden stellen, können Sie kurzfristig Änderungen in der Trainingswoche vornehmen.

Im unteren Bereich haben Sie die Möglichkeit alle Ihre Trainingswochen zu speichern oder zu laden. Somit können diese auch unabhängig vom Spielstand verwendet werden.

3.2.2 Jahresplanung

Sie können für jede Woche der Saison eine Trainingswoche festlegen. Dazu haben Sie auf der rechten Seite die Übersicht über die Wochen. Die Darstellung ist zweigeteilt, so dass Sie auf den Pfeil darunter klicken müssen, um sich die zweite Jahreshälfte anzusehen. Markieren Sie eine Woche und bestimmen Sie mit den linken Buttons das entsprechende Trainingsprogramm der entsprechenden Woche.

Möchten Sie den vorhandenen Jahresplan löschen, klicken Sie auf den Button "Training löschen". Wenn Sie einen Co-Trainer angestellt haben, kann dieser das Training für das Jahr ausarbeiten, indem Sie auf den Buttons "Co-Trainer" klicken.

Das dunkelblaue Trainingsdiagramm zeigt Ihnen Veränderungen der Frische und Kondition Ihrer Mannschaft über die Zeit. Über den Button oberhalb des Diagramms haben Sie die Möglichkeit auf den Terminkalender in der entsprechenden Woche umzuschalten. So können Sie genau einschätzen welche Belastungen auf die Spieler in der entsprechenden Woche zukommen. Im oberen Bereich finden Sie Buttons um Ihre Trainingspläne zu laden und zu speichern. Die Trainingspläne können dann in allen Spielständen genutzt werden.

3.2.3 Einzeltraining

Die Spieler Ihrer Mannschaften können im Training an einer Verbesserung ihrer besonderen Fähigkeiten arbeiten. In der Darstellung sind die Spieler oben in einer Reihe zu sehen. Unterhalb des Spielers wird die Fähigkeit angezeigt, an der der Spieler gerade im Training arbeitet. Wenn ein Spieler für keine spezielle Fähigkeit arbeitet, ist dort ein Stern zu sehen.

Neben der angezeigten Fähigkeit ist ein Fortschrittsbalken zu sehen. Wenn der Fortschrittsbalken bis zum Ende der Zeile reicht, erhält der Spieler die neue Fähigkeit. Durch einen Klick auf den Spieler können Sie unten auswählen, an welcher Fähigkeit dieser arbeiten soll. Ein Wechsel zu einer anderen Fähigkeit kostet einen großen Teil des Fortschritts, der bei der vorher ausgewählten Fähigkeit erarbeitet wurde. Daher muss ein Wechsel der zu trainierenden Fähigkeit durch einen Klick auf "Neu ausgewählte Fähigkeit trainieren" bestätigt werden.

Wenn keine Fähigkeit ausgewählt ist, arbeitet der Spieler an allen Fähigkeiten. Mit der Zeit wechselt die Farbe des Sterns bis hin zu gold (gelb). In diesem Fall kann durch entsprechende Auswahl sofort eine neue besondere Fähigkeit erworben werden. Dieser Vorgang dauert bedeutend länger als das direkte Lernen einer Fähigkeit, bietet sich aber bei älteren Spielern an, die Fähigkeiten verlieren können.

Unter der aktuell trainierten Fähigkeit wird die Position angezeigt, die der Spieler zur Zeit als Neben- oder Hauptposition erlernt. Diese kann beim individuellen Training nicht eingestellt oder verändert werden, sie ergibt sich einfach, wenn ein Spieler auf anderen Positionen als der Hauptposition eingesetzt wird. Der Lernfortschritt wird ebenfalls durch einen Fortschrittsbalken dargestellt. Wenn dieser am Ende der Zeile angekommen ist, erhält der Spieler die Position als neue Neben- oder Hauptposition. Dabei muss beachtet werden, dass ein Rechtshänder die Positionen Rückraum-Rechts und Rechtsaußen nicht erlernen kann, gleiches gilt umgekehrt für einen Linkshänder.

Wird ein Rechtshänder, dessen Hauptposition Rückraum-Links ist, auf Rechtsaußen eingesetzt, führt das zur Erlernung der Außenposition des Rechtshänders, also Linksaußen.

3.2.4 Krankenstation

In der Krankenstation sehen Sie welche Spieler zurzeit verletzt oder erkrankt sind und welcher Art die Erkrankung ist. Wenn Sie dem Spieler eine Freude machen wollen, können Sie ihn besuchen und so seine Sympathie gewinnen. Es ist nur ein Besuch pro Woche möglich.

3.3 Spielzüge

3.3.1 Spielzüge editieren

Unter diesem Menüpunkt können Sie eigene Spielzüge entwerfen, die Sie dann im Training einüben und später im Spiel anwenden können. Nachdem Sie den zu editierenden Spielzug ausgewählt haben, sollten Sie dem Spielzug einen Namen geben.

Auf der rechten Seite sehen Sie eine schematische Darstellung Ihrer Mannschaftsoffensive (mit den spiel-üblichen Abkürzungen). Der silberne Ball zeigt den Spieler an der im Ballbesitz ist. Im unteren Bereich können Sie nun zwischen verschiedenen Aktionen wählen - z.B. Abspielen oder Kreuzen. Wenn Sie eine Aktion gewählt haben, werden Ihnen im oberen Bereich mögliche Partner für die Aktion angezeigt. Wählen Sie den gewünschten Mitspieler durch einen Klick auf den Button.

Wenn Sie diese Einstellung vorgenommen haben, können Sie die Listbox oben rechts jetzt um einen Schritt weiterstellen (in diesem Fall Schritt 2). Nun wiederholen Sie diesen Vorgang im Schritt 2 - nicht alle Aktionen erfordern einen Partner um ausgeführt zu werden. In manchen Fällen reicht ein Klick auf einen der Auswahlbuttons unteren rechts.

Im Schritt 3 können Sie eventuell schon entscheiden, ob der Abschluss vorgenommen werden soll, oder ob noch eine weitere Aktion erfolgen soll. Die Abschlussmöglichkeit wird beim entsprechenden Spieler durch einen goldenen Ball angezeigt. Häufig haben auch mehrere Spieler die Möglichkeit abzuschließen, in diesem Fall müssen Sie einen der Spieler, die einen goldenen Ball haben, auswählen. Wenn Sie noch keinen Abschluss wünschen, wählen Sie eine weitere Aktion und legen den Abschluss im 4. Schritt fest.

Wenn Sie mit dem Spielzug zufrieden sind, sollten Sie diesen im Spiel speichern. Sie haben auch die Möglichkeit Spielzüge "extern" zu speichern um diese auch in anderen Spielständen verwenden zu können.

3.3.2 Spielzüge trainieren

Hier haben Sie die Möglichkeit Spielzüge zu trainieren. Dabei gilt wenig komplexe Spielzüge werden zwar schneller erlernt, bieten aber ein geringere Aussicht auf Erfolg.

Komplexe Spielzüge brauchen länger bis sie einstudiert sind, werden im Spiel dafür in der Regel eine größere Torquote erreichen als einfache Spielzüge. Gewisse Spielzüge können nicht gegen ein 6:0 Abwehrsystem gespielt werden.

Über die Buttons neben dem Spielzug können Sie nun wählen welche Spielzüge derzeit trainiert werden und welche im nächsten Spiel verwendet werden sollen (wenn der Button leuchtet ist der Spielzug aktiviert). Je mehr Spielzüge Sie trainieren, desto geringer ist der Trainingseffekt für die einzelnen Spielzüge. Wenn Sie einen Spielzug über einen längeren Zeitraum nicht trainieren, nimmt die Eingestelltheit des Spielzuges wieder ab. Die Effektivität eines Spielzuges ergibt sich aus der Komplexität und der Eingespieltheit des Spielzuges. Mit einem Klick auf den Button mit dem Spielzugnamen können Sie sich den Spielzug in der 3D-Vorschau anschauen.

3.4 Trainingslager

3.4.1 Trainingsmaßnahmen

Sie haben die Möglichkeit Ihre Trainingstätigkeit durch Trainingslager und ähnliche Termine zu unterstützen. Mit den Buttons oben links können Sie den Monat auswählen. Unterhalb des Buttons sehen Sie dann das Kalenderschema für den entsprechenden Monat.

Die möglichen Trainingsmaßnahmen finden Sie auf der rechten Seite. Alle Maßnahmen stehen in 3 Varianten bzw. Preisklassen zur Verfügung.

Um einen Termin festzulegen, ziehen Sie das entsprechende Feld über das gewünschte Datum, so dass der graue Pfeil auf der linken Seite auf die Zeile zeigt.

Ein Termin kann in einer Saison nur begrenzt genutzt werden. Auf der Übersicht zum Termin wird neben dem Punkt "Anzahl" mit kleinen Symbolen illustriert, wie häufig der Termin von Ihnen noch genutzt werden kann

3.4.2 Motivation

Um die Motivation Ihrer Spieler zu steigern, stellt Ihnen der Handball Manager 2010 ein Reihe von Möglichkeiten zur Verfügung diese sind unter diesem Menüpunkt zusammengefasst. Die Handhabung der Termine erfolgt analog zur den Terminen unter Motivation im vorigen Menüpunkt.

3.4.3 Testspiel

Sie können in der Vorbereitungsphase der Saison bis zu 3 Testspiele vereinbaren, die dann auch im Wochenverlauf ausgetragen werden. Diese Spiele bieten die Möglichkeit taktische Varianten zu testen und die Eingespieltheit der Mannschaft zu erhöhen. Als Gegner stehen alle inländischen Mannschaften zur Auswahl. Wobei starke Mannschaften eine höhere Beteiligung an den Zuschauereinnahmen verlangen. Ansonsten erfolgt die Handhabung analog zu den Menüpunkten 3.4.2 und 3.4.1.

3.5 Nachwuchs

3.5.1 Mannschaft

Beim Nachwuchs sehen Sie Ihre vielversprechendsten Jugendspieler in der A-, B- und C-Jugend. Dabei sehen Sie die aktuelle Stärke, das Alter, die Charaktereigenschaften bzw. Fähigkeiten und das Talent des Spielers durch einen Stern symbolisiert. Wenn Sie einen Spieler unbedingt halten wollen, können Sie auf diesen klicken und ihn mit einer Zahlung an Ihren Verein binden. Jugendspieler können sich mit der Zeit noch verbessern. Das hängt auch von Ihren Investitionen in die Jugendabteilung ab.

Wenn ein Jugendspieler 17 Jahre alt geworden ist, können Sie diesen in Ihrer Mannschaft testen oder einen Vertrag abschließen bzw. eine Vereinbarung mit diesem treffen. Dann spielt dieser als normaler Spieler in der Mannschaft. Ein nicht verpflichteter Spieler im 2. Jahr der A-Jugend wechselt in der nächsten Saison in die Amateurabteilung.

Weiterhin können Sie auch die Erfolge Ihrer Jugendmannschaften betrachten. Je bessere Jugendspieler Sie in den Jugendabteilungen haben und je mehr Geld Sie in die Jugend investieren, desto höher spielen Ihre Jugendmannschaften. Jugendmannschaften in höheren Ligen locken wiederum mehr Talente aus der Umgebung an. Wenn es mit den Jugendmannschaften mal nicht so gut läuft und der Verein Geld übrig hat, kann hier als erster Schritt zur Besserung die Unterstützung für die Jugendabteilung erhöht werden.

3.5.2 Förderung

Sie haben die Möglichkeit in der Jugendarbeit Schwerpunkte vorzugeben. Dabei können Sie im oberen Bereich die besonders zu trainierenden Fähigkeiten für die Feldspieler und Torhüter auswählen. Spieler aus Ihrer Jugendabteilung werden besonders oft mit diesen Fähigkeiten ausgestattet werden. Neben den Fähigkeiten spielt aber auch die Eigenschaften- und Charakterbildung der Spieler eine große Rolle. Hierbei können Sie jeweils im unteren Bereich einen Schwerpunkt festlegen. Allerdings kann die Trainingsgestaltung bzw. Charakterbildung auch zu negativen Eigenschaften bei den Jugendspielern führen. So wird z.B. eine Jugendabteilung mit dem Trainingsschwerpunkt Zweikampfverhalten häufig Spieler mit gutem Zweikampfverhalten hervorbringen, aber auch die Quote an brutalen Tretern wird höher sein. Wenn keine Schwerpunkte eingestellt sind, werden Fähigkeiten und Eigenschaften rein zufällig vergeben.

3.6 Zweite Mannschaft

Bei der zweiten Mannschaft gilt es zwei Fälle zu unterscheiden a.) die Mannschaft spielt in einer sehr niedrigen Spielklasse die nicht aktiv ist b.) die zweite Mannschaft nimmt aktiv am Spielbetrieb teil.

a.) Wenn die Mannschaft nicht aktiv ist, kann sie sobald man im Spielfeld zumindest 2 Ligen über der untersten Liga spielt (in Deutschland bei der Auslieferungsdatenbank ist das die 2. Liga), aktiviert werden und steigt dann automatisch in die unterste Liga auf. Der entsprechende Button erscheint oben links.

Wenn die zweite Mannschaft nicht aktiv ist, kann man links den Zuschuss für die Mannschaft einstellen und im rechten Bereich sieht man die vielversprechendsten Talente aus der zweiten Mannschaft. Da die Spieler auf einem anderen Niveau spielen, können diese nicht genau eingeschätzt werden. Sie erhalten durch verschiedenfarbige Symbole für die Angriffs- und Abwehrstärke einen ungefähren Eindruck über die Stärke und Fähigkeiten des Spielers. Durch einen Klick auf den Namen können diese Spieler verpflichtet werden.

b.) Ist Ihre zweite Mannschaft in einer unteren Liga aktiv am Spiel beteiligt sind Ihre Einflussmöglichkeiten viel größer:

Durch einen Klick auf den Button "Aufstellungsanweisung geben" können Sie das Spielsystem bestimmen und festlegen welche Spieler spielen oder nicht spielen sollen. Auch den Trainer können Sie selbst festlegen durch den entsprechenden Button. Sie können Spieler durch Klick auf den Namen in der ersten Mannschaft testen und verpflichten. Es können auch Spieler von der ersten Mannschaft in die zweite Mannschaft versetzt werden, mehr hierzu unter Menüpunkt 4.3.1 Verträge. Generell muss Ihre zweite Mannschaft mindestens 12 Spieler umfassen.

In der linken oberen Infobox erhalten Sie Informationen über den nächsten Gegner und die aktuelle Tabellensituation, diese Informationen können Sie durch Aufrufen des Menüpunktes "Vergleich" noch vertiefen. Ob eine Erhöhung des Zuschusses von Nöten ist können Sie im Bereich "Finanzen" erfahren. Über die Funktion "Teamwechsel" und einen Klick auf den entsprechenden Button, können Sie zwischen der ersten und zweiten Mannschaft hin und her schalten. Ist die zweite Mannschaft aktiv erscheint oben neben dem "Hilfe"-Button ein Button der jederzeit das Zurückwechseln zur ersten Mannschaft ermöglicht. Ist die zweite Mannschaft selektiert können Sie nun über das Hauptmenü eine Vielzahl von Einstellungen auch für die zweite Mannschaft vornehmen. Allerdings stehen bei der zweiten Mannschaft im Hauptmenü deutlich weniger Menüpunkte zur Verfügung, da Sie nicht alle Einstellungen für diese vornehmen können. Es ist aber z.B. möglich Spieler direkt für die zweite Mannschaft zu verpflichten (eine entsprechende Info erscheint dann im Verhandlungsschirm), allerdings steht Ihnen nur eine begrenzte Anzahl an Terminen je Woche zur Verfügung. Während Sie die zweite Mannschaft aktiviert haben, ist es nicht möglich die Woche zu beenden. Um dies zu tun wechseln Sie vorher wieder zur ersten Mannschaft über den Button im oberen Bereich oder die Funktion im Zweite Mannschaft Menüpunkt.

Die Funktion, die zweite Mannschaft direkt mitzubetreuen richtet sich an geübte Spieler, welche die volle Kontrolle über den Verein haben möchten. Anfänger oder Spieler, die eine Saison schneller durchspielen wollen, können diese Funktionen ohne schlechtes Gewissen den Händen der KI überlassen.

4. MANAGEMENT

4.1 Angestellte

4.1.1 Co-Trainer

Unter diesem Punkt werden Ihnen, falls vorhanden, die Verträge mit dem Trainer, dem Torwarttrainer und Ihr eigener Vertrag angezeigt. Gleichzeitig können Sie neue Trainer und Torwarttrainer verpflichten und damit die bisherigen ablösen, falls Sie schon einen Trainer angestellt hatten. Klicken Sie dazu auf den Button "Trainer suchen". Es werden dann alle momentan verfügbaren Trainer des Landes angezeigt. Sie haben dann die Möglichkeit, mit einem Kandidaten zu verhandeln.

Ein Co-Trainer hilft Ihnen beim Training und diversen anderen Aufgaben. Ein Torwarttrainer verbessert das Torwarttraining und somit die Trainingswerte der Torhüter. Wenn der Vertrag des Trainers nur noch 1 Jahr oder kürzer Laufzeit hat, haben Sie die Möglichkeit den Vertrag zu verlängern. Der entsprechende Button erscheint unter der Vertragsdauer.

4.1.2 Sonstige Angestellte

Die richtigen Angestellten können den Erfolg des Vereines stark beeinflussen. Die Effekte werden Sie langfristig bemerken. Wundern Sie sich z.B. nicht über häufige Verletzungen, wenn Sie der medizinischen Abteilung das Budget kürzen. Die Kosten werden hier pro Jahr ausgewiesen, der Abzug erfolgt allerdings wöchentlich. Sie können die Zuweisung des Budgets durch einen Klick auf die Führungsleiste des Balles erhöhen oder senken. Der Co-Personalmanager reicht Ihnen auf Knopfdruck Vorschläge für die Personalausgaben ein. Er berücksichtigt dabei Ihr Vereinsumfeld und die finanzielle Situation.

4.2. Transfers

4.2.1 Transferliste

Auf der Transferliste sehen Sie Spieler, die ihren Vereinen verlassen werden. Gleichzeitig sehen Sie dort auch Spieler die zur Zeit bei keinem Verein spielen. Die Buttons 1 - 13 beziehen sich auf die Spielerstärke und dienen als Filterfunktion. Durch einen Klick auf die Sortierungsbuttons, werden die Spieler aus der Liste nach dem entsprechenden Kriterium sortiert.

Wenn Sie einen Spieler verpflichten wollen, wählen Sie den Spieler an und klicken auf "Verhandeln". Sie erfahren dann, ob der Spieler mit Ihnen verhandeln möchte und können einen Termin für die Verhandlung festlegen, falls nicht schon ein Termin feststeht. Unter "Bedingung" wird angezeigt, zu welchen Bedingungen der Spieler wechseln kann.

Wenn Sie sich mit dem Spieler beim Verhandlungstermin einig sind, gilt folgendes für den Wechsel:

Bedingung	Bedeutung
Kauf	Sie verhandeln mit dem Verein über eine Ablösesumme
Kauf (Betrag)	Sie zahlen dem Verein einen festen Betrag
Leihe (Betrag)	Der Spieler wird für ein Jahr gegen die Zahlung des Betrages ausgeliehen.
Frei	Der Wechsel zieht keine Kosten nach sich
Sofort	Der Spieler hatte aktuell keinen Verein

4.2.2 Vereine absuchen

Wählen Sie den Kontinent, das Land, die Liga und die Mannschaft aus, um Spieler gezielt aus anderen Vereinen abzuwerben. In der Kaderübersicht des gewählten Vereins können Sie Informationen über die Spieler abrufen und Verhandlungstermine vereinbaren. Natürlich haben sowohl Spieler als auch Verein dabei ein Wörtchen mitzureden. Wenn Sie einen Spieler nicht verpflichten können, weil er vertraglich an den Verein gebunden ist und keine Freigabe erhält ist der Spieler durch einen roten Pfeil gekennzeichnet. Ebenso kann es sein, dass der Spieler nicht zu ihrem Verein wechseln möchte - auch in diesem Fall ist der Spieler mit einem roten Pfeil markiert. Spieler mit einem gelben Pfeil können zwar verpflichtet werden, aber der Verein möchte dafür eine entsprechend hohe Ablöse haben. Spieler mit einem grünen Pfeil haben keinen Vertrag oder sind vom Verein auf die Transferliste gesetzt worden. Somit können diese Spieler ohne Ablöse oder gegen eine moderate Zahlung verpflichtet werden. Außerdem haben Sie hier die Möglichkeit durch Klick auf die entsprechenden Buttons den Spieler zu beobachten oder das Interesse an einer Verpflichtung des Spielers nach Vertragsende bekunden. In beiden Fällen erscheint der Spieler dann in der Beobachtungsliste (4.2.4).

4.2.3 Spieler suchen

Wenn Sie auf der Transferliste oder beim Durchsuchen der Vereine nicht den passenden Spieler finden können und ein bisschen mehr Geld zur Verfügung haben, können Sie sich den passenden Spieler gezielt suchen. Stellen Sie die Listboxen und Buttons nach den Kriterien Ihrer Wahl ein. Wenn Sie bei einem Punkt nichts angeben, wird nach allen möglichen Kombinationen gesucht.

Wenn Sie auf den Button "generelle Suche" klicken, wird die untere Liste mit Spielern gefüllt, auf die die gewählten Kriterien zu treffen. Sie können dann einen der Spieler auswählen, um mit diesem zu verhandeln oder Informationen über den Spieler abzurufen.

Allerdings kann es durchaus sein, dass die gefundenen Spieler nicht zu Ihrem Verein wechseln können oder wollen, was Sie nach der Auswahl des Spielers und einem Klick auf "verhandeln" erfahren. Wenn Sie ausschließlich nach Spielern suchen wollen, die Sie auch verpflichten können, klicken Sie auf den Button "Kandidaten-Suche".

4.2.4 Beobachtungsliste

Hier sehen Sie auf der linken Seite alle Spieler die Sie gerade beobachten. Durch einen Klick mit der rechten Maustaste auf den Spieler oder mit dem entsprechenden Button erhalten Sie alle weiteren Informationen zum Spieler. Auf der rechten Seite werden alle Spieler angezeigt, denen Sie ein Interesse an einem Wechsel zu Ihrem Verein bereits angezeigt haben. Diese Spieler werden es sich nun gut überlegen, ob Sie Ihre laufenden Verträge vorschnell verlängern. Auch hier ist die rechte Maustaste mit mehr Informationen zum Spieler belegt.

4.3 Spielerverträge

4.3.1 Verträge

Wählen Sie diesen Menüpunkt aus, um einen Überblick über die laufenden Verträge zu bekommen. Sehen Sie, wie hoch die Spielerkosten in der Saison voraussichtlich sein werden, und welchen Anteil diese an Ihrem Etat haben. Anhand der Informationen können Sie einschätzen, ob Sie noch Spieler verpflichten können, mit welchen Spielern der Vertrag verlängert werden soll oder welche Spieler auf die Transferliste gesetzt werden. Wählen Sie die Aktion, die Sie durchführen wollen aus ("Vertrag verlängern", "Auf Transferliste", "Verleihen") und klicken Sie dann auf den entsprechenden Spieler.

Zusätzlich zum Vertrag finden Sie noch einige wichtige Daten, zum Beispiel die Entwicklungstendenz des Spielers. Stellen Sie einen Spieler auf die Transferliste, ist dieser häufig nicht damit einverstanden. Meist müssen Sie einen Geldbetrag zahlen oder den Spieler frei, also ohne Forderung einer Ablöse, auf die Transferliste setzen. Ist der Spieler bereit, auf die Transferliste gesetzt zu werden, können Sie auswählen, ob Sie einen festen Betrag oder einen noch verhandelbaren Betrag für den Spieler haben möchten.

Ist ein Spieler auf der Transferliste, ändert sich die Farbe der Anzeige der Vertragslänge. Möchten Sie einen Spieler von der Transferliste nehmen, klicken Sie auf diesen mit der Auswahl "Auf Transferliste". Hat der Spieler keinen Vertrag, bekommen Sie nur Geld für den Spieler, wenn er entsprechend jung ist und eine Ausbildungsentschädigung gefordert werden kann.

Sofern Ihr Verein eine im Spiel aktive zweite Mannschaft hat, können Sie über den Button "in die zweite Mannschaft", Spieler in das Amateurtteam "strafversetzen". Der Spieler hat allerdings die Möglichkeit sich einer solcher Zurückstufung zu verweigern. Einfach den Spieler anklicken und die Spielerreaktion abwarten.

Auch Versicherung können über ein Anwählen des entsprechenden Buttons und danach Klick auf einen Spieler abgeschlossen werden. Die Versicherung zahlt im Verletzungsfall das Gehalt des entsprechenden Spielers weiter, so ist der Verein nicht doppelt belastet.

Wenn Spieler für den Verein absolut keinen Nutzen mehr haben, können diese auch entlassen werden. In den meisten dieser Fälle ist dann aber eine Abfindung fällig.

4.3.2 Kaderplanung

Die "Kaderplanung" zeigt ebenfalls Informationen, die bei der Einschätzung der Mannschaft und möglichen Neuverpflichtungen helfen können. Es ist möglich Verträge zu verlängern, Spieler auf die Transferliste zu setzen, Spieler zu verleihen und Spieler in die zweite Mannschaft zu verschieben. Unter diesem Menüpunkt wird der Fokus allerdings auf die Positionen und den Nutzen der Spieler gelegt. Sie können sehen, wie viele Spieler auf den einzelnen Positionen vorhanden sind und wie diese einzuschätzen sind. Ausgehend von diesen Informationen kann Ihre Mannschaft gezielt verstärkt werden.

Der Nutzen eines Spielers wird anhand der Mannschaft, der Eigenschaften des Spielers und seinen Leistungen festgelegt. Unter dem Menüpunkt "Spielerbewertung" (siehe 4.3.4) wird angezeigt, wie der Nutzen eines Spielers bestimmt wird. Es handelt sich dabei nur um eine Hilfe, die Sie nutzen können, wenn Sie Ihren Kader verändern wollen.

Unter dem Punkt "VertrBew" sehen Sie, wie der Spieler seinen eigenen Vertrag bewertet. Ist der Spieler mit dem Vertrag unzufrieden, verliert er auf diese Weise seine Motivation, ein Spieler, der nur eine Vereinbarung (keinen Profivertrag hat) verlässt den Verein wahrscheinlich am Saisonende. Überprüfen Sie daher ab und an die Zufriedenheit der Spieler mit Ihren Verträgen.

4.3.3 Automatische Verlängerung

Unter diesem Menüpunkt können Sie Spielerverträge ohne großen Aufwand verlängern. Die Verträge werden dabei nicht so intensiv verhandelt, wie bei einer Vertragsverhandlung unter der Woche, sondern es wird eine schnelle Verlängerung zu annehmbaren Konditionen durchgeführt. Dieser Menüpunkt dient dazu dem Manager den Alltag zu erleichtern und ist nur bei auslaufenden Verträgen verfügbar.

4.3.4 Spielerbewertung

Hier finden Sie hilfreiche Einschätzungen und Informationen zu den Spielern Ihrer Mannschaft. Gesamtpunktzahl und Nutzen (in Prozent) des Spielers werden in der Tabelle genau aufgeschlüsselt. Die Kosten pro Punkt helfen Ihnen einzuschätzen, wie lohnenswert ein Spieler für Ihr Team ist. Liegen die Kosten über 100 € sollten Sie sich überlegen, sich von diesem Spieler zu trennen. Ebenso ist diese Überlegung gerechtfertigt, wenn der Nutzen eines Spielers unter 70% abrutscht. Der Punkt "Vert.Bew." beschreibt (analog zur Kaderplanung) wie der Spieler selbst seinen Vertrag bei Ihnen bewertet.

4.3.5 Wechsel

Hier wird Ihnen angezeigt, welche Wechsel bei Ihrem Verein bzw. im gesamten Land zum Saisonende anstehen.

4.4 Merchandise

Unter diesem Punkt können Sie sich um den Verkauf von Fanartikeln kümmern. Zehn typische Artikel sind aufgelistet, die Ihr Verein den Fans anbietet. Durch einen Klick auf einen Artikel haben Sie die Möglichkeit, die Preise für die Artikel zu verändern. Achten Sie dabei darauf, die Fans nicht durch besonders hohe Preise zu verärgern - ob wenige Fans teure Fanartikel kaufen oder viele Fans preisgünstige, die Einnahmen werden ähnlich sein und die Fans sind zufriedener. Wenn Sie große Stückzahlen einkaufen erhalten Sie automatisch einen Mengenrabatt, dieser wird Ihnen unten jeweils abhängig vom gewählten Produkt angezeigt. Sie haben die Möglichkeit den Einkauf von Fanartikeln zu automatisieren - ein Klick auf den entsprechenden Ball genügt.

4.5 Jahresübersicht

4.5.1 Übersicht

Die Jahresübersicht zeigt Ihnen alle Einnahmen und Ausgaben des Vereins in der laufenden Saison, unterteilt in verschiedene Bereiche. Auf der linken Seite sehen Sie den Verlauf des Kassenstands in der Saison. Links unten erhalten Sie Informationen welche Auflagen Sie im Moment beachten müssen. Bitte erfüllen Sie diese nach Möglichkeit, sonst droht die sofortige Entlassung.

4.5.2 Soll/Ist-Vergleich

Unter dem Punkt "Soll/Ist-Vergleich" werden die aktuellen Einnahmen mit der Kalkulation zu Saisonanfang verglichen. Dabei sieht man unter jedem Posten zuerst einen Balken (rot für Ausgaben, grün für Einnahmen), der den aktuellen Betrag repräsentiert, und darunter einen weiteren (blau), der den kalkulierten Betrag anzeigt.

4.6 Verlauf/Serien

4.6.1 Saisonverlauf

Hier erhalten Sie einen Überblick über diverse für den Erfolg wichtige Parameter im Saisonverlauf.

4.6.2 Serien

Hier erhalten Sie einen Überblick über eine Vielzahl von Serien in Ihrer gesamten Trainerkarriere und Ihres derzeitigen Vereines.

5. VEREIN

5.1 Halle

5.1.1 Übersicht Peripherie

Der Punkt "Hallenperipherie" zeigt Ihnen, was sich so im Umfeld der Halle abspielt. Der Vorraum und die Umkleidekabinen Ihrer Halle sind zu sehen, außerdem finden sich auf der rechten Seite Daten zum Umfeld. Die Fans verlangen einen gewissen Komfort, um gerne zu den Spielen Ihrer Mannschaften zu kommen. Dazu gehören ausreichend Parkplätze, ein angemessener Ticketverkauf, und natürlich ein bisschen Abwechslung und Beschäftigung im Vorraumbereich. Der aktuell vorhandene Komfort wird in einem Komfortindex abgebildet, der unter dem Vorraum dargestellt ist. Ist dieser unter der Anforderung der Fans, sollten Sie Ausbauten erwägen, damit Sie keine Zuschauer verlieren. Einige der Ausbauten kosten Geld oder bringen Geld ein. Eine Zusammenfassung der Ein- und Ausgaben ist ebenfalls zu finden.

5.1.2 Übersicht Halle

Der Punkt "Übersicht" zeigt Ihnen alle wichtigen Daten zur Halle. Ebenso können Sie hier die Eintrittspreise verändern. Die Funktion "Preise automatisch festlegen" kann dieses für Sie vornehmen. Hier haben Sie auch die Möglichkeit sich Ihre Halle von allen Seiten anzusehen.

5.1.3 Umzug

Irgendwann kann der Zeitpunkt kommen, an dem Sie sich fragen müssen, ob die aktuelle Halle noch den Bedürfnissen des Vereins entspricht. Wenn die Halle viel zu klein für Ihren Verein ist haben Sie hier die Möglichkeit, in eine größere Halle umzuziehen, insofern Sie die finanziellen Mittel dafür haben. Ein Umzug lohnt sich allerdings erst dann, wenn die aktuelle Halle auch wirklich durchgehend ausverkauft ist. Wenn Ihre Mannschaft Ihre Halle nicht mit Zuschauern füllen kann, ist es möglich, dass Sie in der nächsten Saison in einer kleineren Halle spielen. Sie werden über diese Gefahr in der Saison gewarnt. Durch einen Umzug gehen die Ausbauten der Peripherie zum Großteil verloren, nur Ausbauten im Vorraum werden, soweit möglich, in die neue Halle übernommen. Ebenso haben Sie hier die Möglichkeit den Namen der Halle zu ändern.

5.1.4 Ausbau

Sie haben die Möglichkeit die Halle Ihres Vereins und die Peripherie auszubauen. In der rechten Hälfte der Anzeige können Sie die möglichen Umbauarten festlegen. Durch jeden Ausbau erhöht sich der Kostenvoranschlag. Die Änderungen und damit verbundenen Ausgaben werden jedoch erst wirksam, wenn Sie den geplanten Umbau mit dem Bestätigungsbutton in Auftrag geben.

Um die Halle umzubauen wählen Sie Oben "Halle" aus. Mit den Buttons unter "Änderungen durch Klick" können Sie festlegen, ob Sie Sitzbänke, Schalensitze, VIP-Plätze, Werbeflächen oder Stehplätze

bauen wollen. Durch einen Klick auf das entsprechende Hallenfeld wird das Feld entsprechend bebaut. Sitzbänke sind weniger komfortabel und günstiger im Bau, der Eintrittspreis ist aber niedriger. Sitzplätze sind teurer und komfortabler und rechtfertigen somit auch einen höheren Eintrittspreis. Während auf den Sitzbänken und Schalensitzen jeweils 100 Zuschauer Platz nehmen können, bieten die VIP Plätze nur für 30 Zuschauer Raum, auf Stehplätzen finden 200 Zuschauer Platz. Dafür zahlen die Zuschauer aber auch den fünffachen Eintrittspreis für Schalensitze.

Die Werbeflächen bieten keine Sitzmöglichkeiten, bringen aber ab der folgenden Saison mehr Geld für die Hallenwerbung. Für Vereine mit oftmals ausverkaufter Halle sind VIP-Plätze eine Möglichkeit, weiteres Geld zu verdienen, dagegen sind Werbeflächen gerade bei Vereinen sinnvoll, deren Zuschauerzahl zu gering für die aktuelle Halle ist.

Möchten Sie die Verbesserung der Anzeigetafel zu dem Auftrag hinzufügen, klicken Sie auf den Auswahlkreis "Verbessern". Dann erhalten Sie jeweils die nächstbessere Anzeigetafel. Der Ausbau der Halle kostet natürlich Zeit. Die Anzahl der Wochen, die gewartet werden muss, wird dann über dem Bereich angezeigt. Für diesen Zeitraum kann dieser Hallenabschnitt noch nicht genutzt werden.

Durch Klick auf den Button "Peripherie" gelangen Sie zu Stadion-Peripherie. Durch einen Klick auf "Parkplätze neu bauen" können Sie weitere Parkplätze bauen und somit den Komfort erhöhen. Durch einen Klick auf "Umkleiden ausbauen" können Sie den Standard der Umkleiden verbessern. Das erhöht den Respekt bei den Gegnern und gibt Ihrer Mannschaft ein besseres Gefühl bei Heimspielen. Es gilt auch einen komfortablen Ticketverkauf zu gewährleisten.

Unter "Ausbau des Vorraums durch Klick" können Elemente ausgewählt werden, die dann durch einen Klick auf ein Feld im Vorraum eingebaut werden können. Nicht jedes Element ist bei jedem Hallentyp verfügbar. Rechts neben dem Element sind die Auswirkungen und die Kosten beschrieben. Sollten Sie auf ein Feld bauen, auf dem schon etwas aufgebaut ist, müssen Sie zusätzlich Abbaukosten bezahlen. Wenn Sie den Auftrag verwerfen wollen, können Sie das über den entsprechenden Button tun. Auf der rechten Seite sehen Sie wie viele Plätze vom Umbau betroffen sind.

5.1.5 Rundgang

Hier haben Sie die Möglichkeit sich Ihre Halle mal in aller Ruhe anzuschauen.

5.2 Finanzen

Unter dem Punkt "Finanzen" erhalten Sie allgemeine Informationen über die Finanzlage des Vereins und die Möglichkeit, Kredite aufzunehmen oder Geld anzulegen. Es werden der Etat, die bisherigen Ausgaben, der Kontostand und das Vereinsvermögen angezeigt.

Um einen Kredit aufzunehmen oder Geld anzulegen, wählt man den entsprechenden Button. Man kann einen Betrag und die Laufzeit einstellen. Je länger man die Laufzeit wählt, desto besser werden die jeweiligen Konditionen. Der Verein hat ein gewisses Kreditlimit.

Ebenso können Sie über die Buttons auch alte Kredite und Anlagen vor Ende der Laufzeit auflösen. Die Kosten dafür werden Ihnen entsprechend angezeigt. Die Basiszinssätze werden oben links angezeigt. Diese ändern sich jedes Jahr konjunkturell bedingt.

5.3 Rahmenprogramm

Wenn Sie Ihren Fans mehr als nur ein Spiel zur Unterhaltung bieten wollen, können Sie hier ein zusätzliches Programm festlegen. Sie können einen Hallensprecher engagieren, der die Fans informiert und animiert, den Verein noch mehr anzufeuern. Sie können zu jedem Spiel eine Vereinszeitung herausgeben, die die Zuschauer informiert. Diese kann kostendeckend verkauft werden oder kostenfrei herausgegeben werden, die Information kann die Zuschauer von einem langweiligen Spiel ablenken, einen Mitnahmewert haben und - wenn sie kostenfrei ist - auch Sympathien bei den Zuschauern bringen. Eine Halbzeitshow kann organisiert werden, um ein paar mehr Zuschauer anzulocken. Bedenken Sie dabei, dass nur eine angemessene Show auch wirklich einen Vorteil bringt.

Eine zu teure Show frisst den finanziellen Vorteil durch mehr Zuschauer gleich wieder auf. Zur besseren Anfeuerung der Mannschaft und damit einen höheren Heimvorteil können Cheerleader angeheuert werden. Wenn Sie wollen können Sie den "Co - Eventmanager" verwenden um angemessene Einstellung zu erhalten.

5.4 Öffentlichkeitsarbeit

Sie können das Umfeld Ihres Vereines mit einer geschickten Öffentlichkeitsarbeit langfristig verbessern. Hierzu stehen Ihnen hier 5 Möglichkeiten mit jeweils 3 Varianten zur Verfügung.

Mit den Buttons oben links können Sie den Monat auswählen. Unterhalb des Buttons sehen Sie dann die Termine für den entsprechenden Monat. Die möglichen PR-Maßnahmen finden Sie auf der rechten Seite. Um einen Termin festzulegen, ziehen Sie das entsprechende Feld über das gewünschte Datum, so dass der graue Pfeil auf der linken Seite auf die Zeile zeigt. Ein Termin kann in einer Saison nur begrenzt genutzt werden. Auf der Übersicht zum Termin wird neben dem Punkt "Anzahl" mit kleinen Symbolen illustriert, wie häufig der Termin von Ihnen noch genutzt werden kann.

5.5 Sponsoren

Hier sehen Sie ihren Hauptsponsorvertrag und die beiden Nebensponsoren, was der Sponsorenpool bislang erbracht hat und die Einnahmen aus Ihrem Agenturvertrag. Den Betrag, den jeder Teilnehmer des Sponsorenpools aufbringen muss, können Sie hier ändern. Schauen Sie sich Ihren Mannschaftskapitän vor der Sponsorwand im Heim- und Auswärtstrikot an. In den ersten 3 Wochen einer Saison haben Sie hier außerdem die Möglichkeit die Trikotfarben für das Heim- und Auswärtstrikot für die neue Saison festzulegen.

5.6 Übersicht

Unter "Der Verein" finden Sie alle wichtigen Informationen zu Ihrem Verein. Besonders wichtig sind dabei für Sie folgende Daten:

Fananzahl: Es gibt neun verschiedene Fanstufen, die die Anzahl der Fans des Vereins charakterisieren. Die Stufen sind relativ und beziehen sich auf die Liga. Steigt ein Verein auf, sinkt mit großer Wahrscheinlichkeit die Fanstufe, was allerdings nicht bedeutet, dass die Anzahl der Fans abnimmt. Was in der zweiten Liga viel war, ist in der ersten Liga Normalität. Die Fanstufe in der Liga bleibt in der Regel konstant, kann aber durch besondere Ereignisse (Titelgewinn, Abstieg) steigen oder fallen. Für einige Vereine sind nicht alle Fanstufen verfügbar, weil das Einzugsgebiet Grenzen setzt. Die schwarzen Symbole kennzeichnen die maximale Ausbaustufe der jeweiligen Kategorie.

Fanverhalten: Das Fanverhalten hat Einfluss auf die Zuschauerzahl in verschiedenen Situationen. Anspruchsvolle Fans kommen bei Spielen gegen schwächere Gegner nicht so zahlreich, während treue Fans sich davon nicht abhalten lassen. Laute Fans machen mehr Stimmung auf den Rängen und verbessern den Heimvorteil leicht. Frustrierte Fans bleiben bei einer schlechten Mannschaftsatmosphäre lieber zu Hause, während erfolgssüchtige Fans dem Verein den Rücken kehren, wenn die Erfolge ausbleiben. Euphorische Fans, häufig da nach Titelgewinnen, sind begierig darauf, jedes Spiel ihres Vereins zu sehen. Meistens verhalten sich die Fans allerdings vollkommen normal.

Ansehen bei den Fans & Vorstandsvertrauen: Diese Werte zeigen Ihren Stand im Verein an. Beide Werte reichen von 0 bis 100, wobei Sie den unteren Bereich nicht oder nicht lange erleben werden. Nähern sich diese Werte der 50, wird Ihr Job sehr unsicher. Das Vertrauen des Vorstandes sinkt, wenn Sie unter dem vertraglich festgelegten Ziel bleiben, häufig verlieren oder nicht wirtschaftlich vernünftig arbeiten. Das Ansehen der Fans fällt bzw. steigt mit der Spielweise der Mannschaft und mit dem Ein- und Verkauf von Spielern. Die Stärke der Schwankungen hängt vor allen Dingen vom Medieninteresse (s.u.) ab, da durch die Medien Emotionen besser transportiert werden können.

Einstellung der Vereinsführung: Von der Einstellung der Vereinsführung hängt es ab, wie sicher Sie sich Ihres Postens nach schweren Niederlagen oder verpassten Zielen sein können.

Ängstliche Führungen neigen zu Überreaktionen, auch wenn man es nicht erwartet.

Finanzielles Umfeld: Das finanzielle Umfeld des Vereins zeigt Ihnen, wie viel Geld Sie von Sponsoren erwarten können. Es gibt zehn verschiedene Stufen. Veränderungen des finanziellen Umfeldes sind bei einer erfolgreichen Mannschaft durchaus möglich.

Medieninteresse: Das Medieninteresse zeigt das Interesse der (lokalen) Medien für Ihren Verein. Ein hohes Medieninteresse führt zu mehr Zuschauern, allerdings auch zu heftigeren Reaktionen der Fans und des Vorstandes. Das Medieninteresse schwankt stark und ist hauptsächlich erfolgsabhängig.

Alle diese Werte können sich durch Ereignisse, Termine (siehe 7.4) und Trainierfähigkeiten (siehe 7.2) ändern. Auf der rechten Seite finden Sie alle bisherigen Erfolge des Vereins. Im unteren Bereich finden Sie einige Daten zu Ihrem Vertrag beim Verein. An dieser Stelle können Sie Ihrem Verein auch eine Vertragsverlängerung anbieten. Ebenfalls können Sie hier schauen, wer Ihre derzeitigen Derby-Gegner sind. Derby-Spiele sind für Fans, Umfeld, Mannschaft und Vorstand besonders wichtige Spiele.

6. STATISTIK

Der Bereich Statistik hält eine Menge wichtiger Informationen zu Ligen, Tabellen, Wettbewerben etc. bereit. In Abhängigkeit von der gewählten Statistik dienen die über der Statistik liegenden Buttons zur Navigation oder Festlegung von Filtern.

In der Mannschaftsstatistik erhalten Sie nähere Informationen zu einzelnen Spielern über einen Rechtsklick. Auf der linken Seite haben Sie weitere Listboxen mit den Untermenüpunkten der jeweils ausgewählten Statistik zur Verfügung. Wenn Sie einen dieser Untermenüpunkte mit einem Rechtsklick markieren, wird diese Statistik Ihren persönlichen Favoriten zugeordnet und mit "F" markiert (benutzen Sie dazu bitte die letzte Listbox).

Durch einen erneuten Rechtsklick entfernen Sie diese Statistik wieder aus den Favoriten. Wenn Sie den Menüpunkt "Favoriten" anklicken, wird Ihnen Ihre persönlich gestaltete Statistik angezeigt.

Unter Trainer des Jahres erhalten Sie einen Überblick über die Trainer die im nationalen und internationalen Vergleich im Moment angesagt sind. Diese Listen sind ein guter Hinweis welche Trainer am Jahresende Chancen auf die Wahl zum "Trainer des Jahres" oder "Europas Trainer des Jahres" haben, allerdings unterliegt diese Liste weitaus kurzfristigeren Einflüssen als die Jury bei der Auszeichnung. Im unteren Bereich sehen Sie Ihre eigene Punktzahl und können so Ihre Chancen und derzeitige Stellung im Welthandball einschätzen. Entsprechende Titel haben auch einen positiven Einfluss auf das Prestige des Vereines.

7. PERSON

7.1 Privat

7.1.1 Übersicht

Im Bereich "Person" erhalten Sie einen Überblick über Ihre Situation, Ihren Vertrag und Ihre bisherigen Erfolge. Wenn der Vertrag ausläuft und Sie einen Vertrag mit einem anderen Verein für die nächste Saison abgeschlossen haben, werden die Eckdaten des neuen Vertrages anstatt der Vertragslänge und -optionen angezeigt. Sie haben weiterhin die Möglichkeit als Spielertrainer mit in der Mannschaft zu spielen. Sie beginnen bzw. beenden Ihre Karriere mit einem Klick auf den entsprechenden Button.

Außerdem können Sie sich Ihr Profil ansehen. Mit einem Klick auf den Button "Managerbild als Spielerbild" können Sie Ihr Managerportrait (welches Sie vorher eventuell aus einem jpg-Foto erstellt haben - siehe hierzu auch Punkt 2.1) auch als Spielerportrait verwenden. Sie haben als Spielertrainer immer die höchste Talentstufe und eine Anfangsstärke von 2 bis 4.

Außerdem sehen Sie hier Ihre private finanzielle Situation. Wenn nach Abzug der Lebenshaltungskosten noch Geld vorhanden ist, wandert es auf Ihr Konto. Damit können Sie dann Eigentum erwerben (siehe 7.3). Ihr bisheriges Eigentum und die Wirkung sehen Sie in dem obersten Feld auf der rechten Seite.

Sie können dem Verein Geld aus Ihrem Privatvermögen spenden. Bei sehr hohen Summen hat dies sogar Auswirkungen auf das Vertrauen des Vorstandes in Ihre Person. Die zu spende Summe legen Sie mit der Scrollleiste unter dem Button "dem Verein X € spenden". Mit einem Klick auf diesen Button führen Sie die Spende durch.

Wenn Sie bereits alles erreicht haben und in den Trainerolymp (Trainerlevel 10) aufgestiegen sind, haben Sie die Möglichkeit, mit Ihrem privaten Vermögen zum Ende der Saison einen neuen Verein zu gründen, der in der untersten Liga beginnt.

Als Trainer Ihres eigenen Vereins können Sie natürlich nicht entlassen werden und haben so die Chance, den Verein ungestört aufzubauen und an die Spitze zu führen. Mit dem Klick auf den Button "Eigenen Verein gründen" öffnet sich eine Dialogbox, in der Sie einige Daten zum Verein angeben müssen. Dann können Sie wählen, wie viel Geld Sie investieren wollen und wie das auf die Bereiche aufgeteilt werden soll. Je mehr Geld Sie in einen Bereich investieren, desto besser werden die Startbedingungen für Ihren Verein darin sein.

Wollen Sie die gegebene Unkündbarkeit aufgeben, können Sie dies ebenso tun wie ansonsten den Vertrag zu verlängern. Hier können Sie auch Ihre Lieblings- und Hassvereine festlegen bzw. ändern.

7.1.2 Familie

Neben dem harten Handball-Alltag gilt es auch eine erfüllte Partnerschaft zu führen und eine Familie zu gründen. Die eigentlichen Ereignisse des Privatlebens finden jeweils im Wochenverlauf statt und Sie erhalten entsprechende Meldungen. Unter diesem Menüpunkt können Sie Einstellungen vornehmen, die das Eintreffen bestimmter Ereignisse begünstigt oder unwahrscheinlicher macht. Ein sehr bescheidener Lebensstil wirkt in der Regel nicht sehr anziehend auf Lebenspartner und trägt auch nicht immer dazu bei den Lebenspartner glücklich zu machen. Wenn man für das Privatleben keine Zeit investiert, hat man zwar mehr Zeit für das Handballgeschäft (z.B. mehr Termine) aber auch wenig Zeit Jemanden kennen zu lernen, der Lebenspartner möchte natürlich auch, dass Sie Zeit mit ihm verbringen. Die Einstellung die Sie hier machen gilt jeweils für die folgenden Wochen und eine Änderung der Einstellung führt erst in mehreren Wochen zum gewünschten Ergebnis. Wenn Sie Kinder bekommen haben, stellt sich die Frage, wie Sie ihre Kinder in Sachen Handball erziehen möchten. Wenn Sie Ihre Kinder zu stark auf das Handballspiel fixieren, wird Ihr Lebenspartner nicht begeistert sein. Sobald die Kinder das Alter der C-Jugend erreicht haben, können sie in die Jugendmannschaft Ihres derzeitigen Vereines einsteigen. Wenn Sie den Verein wechseln, wechseln Ihre Kinder natürlich mit. Ab dem 17. Lebensjahr kann Ihr Nachwuchs dann auch die eigene Handball-Karriere starten.

7.1.3 Privatsponsoring

Bei entsprechendem Erfolg erhalten Sie Angebote, sich auch privat zu vermarkten. Neben den finanziellen Gesichtspunkten sollten Sie bei Ihren Sponsorenverpflichtungen auch den Zeitaufwand berücksichtigen. Wenn der Zeitaufwand für die Sponsoren und die Familie zu hoch wird, können Sie pro Monat weniger Vereinstermine wahrnehmen. Das kann dazu führen, dass Sie bis zu 2 Tage überhaupt keine Vereinstermine mehr wahrnehmen können.

7.1.4 Verein suchen

Wenn Sie selbst auf die Suche nach einem neuen Verein gehen wollen, haben Sie über diesen Menüpunkt die Möglichkeit dazu. Die besten Chancen haben Sie bei einem Verein, dessen Zufriedenheit nicht so hoch ist und dessen Niveau mit Ihrem Trainerlevel in etwa übereinstimmt. Bei Ihren Lieblingsvereinen werden Sie eher eine Anstellung bekommen als bei anderen Vereinen. Über den Button "Anfrage" können Sie es versuchen. Sie erhalten dann eine entsprechende Rückmeldung, ob der Verein interessiert ist und können dann einen Verhandlungstermin festlegen.

7.2 Fähigkeiten

Unter diesem Punkt haben Sie die Möglichkeit, Ihre Fähigkeiten als Trainer zu nutzen.

Bereits vorhandene Fähigkeiten werden im rechten Bereich dargestellt. Es gibt verschiedene Möglichkeiten Trainerfähigkeiten zu gewinnen:

Termine (siehe 7.4)

Erfolge: Durch Aufstieg, den Gewinn eines Pokals oder der Meisterschaft können Sie Trainerfähigkeiten erhalten, die über Ihrem Trainerlevel liegen.

Punkte sammeln: Unter der Darstellung Ihres derzeitigen Trainerlevels finden Sie sechs Kompetenzbereiche. Jede Woche erhalten Sie eine bestimmte Anzahl an Punkten, die Sie frei auf diese Bereiche verteilen können. Wenn sich der Balken unterhalb des jeweiligen Kompetenzbereichs voll mit Punkten gefüllt hat, erhalten Sie diese neue Fähigkeit, die Ihnen dann weiter unten auf dem Bildschirm in Form einer Karte angezeigt wird.

Klicken Sie auf so eine Fähigkeitskarte, um den Effekt einzusehen, den der Einsatz dieser Fähigkeit bewirkt. Weiterhin haben Sie die Möglichkeit in jedem Fähigkeitsbereich mit den "Ändern" Buttons die Prioritäten des einzelnen Fähigkeitenerwerbs zu steuern. Wenn Sie z.B. den Kompetenzbereich "Trainingsführung" auf Level 1 herabsetzen, wird sich zwar der Balken schneller mit Punkten füllen und Sie können eher über diese Fähigkeit verfügen; gleichermaßen ist dann aber auch der Effekt beim Ausspielen dieser Fähigkeit geringer.

Die maximale Anzahl der Fähigkeiten ist durch den Trainerlevel begrenzt. Um eine Fähigkeit zu benutzen klicken Sie auf die Fähigkeit. Es öffnet sich eine Dialogbox, in der Sie eventuell noch einen Spieler auswählen müssen, und dann klicken Sie auf den Button "Fähigkeit einsetzen". Sie sehen dann welche Auswirkungen die Fähigkeit hat.

Wenn Sie an eine Trainerfähigkeit gelangen, ist es mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit möglich, dass Sie eine besondere Fähigkeit erhalten, im Spiel "Lichtblick" genannt und an der anderen Farbe erkennbar. Diese führen zu recht großen Änderungen und können eine große Hilfe sein.

7.3 Eigentum

Sie haben die Möglichkeit, mit Ihrem verdienten Geld einzukaufen und durch Ihr Eigentum Ihr Leben als Trainer zu verbessern. Die linke Box zeigt das Eigentum, das Sie momentan benutzen. Die rechte Box zeigt Ihr ungenutztes Eigentum.

Normalerweise bringt Ihnen nur genutztes Eigentum Vorteile, manches Eigentum bringt aber auch oder nur ungenutzt Vorteile (z.B. Wertpapiere). Um ein Eigentum zwischen den beiden Bereichen hin- und her zu schieben, klicken Sie auf diesen und dann auf den Pfeil zwischen den beiden Boxen. Möchten Sie Eigentum verkaufen, klicken Sie entsprechend auf den Button "Verkaufen". Anlageobjekte haben nur einen Vorteil, sie erhöhen nur Ihren Wert.

Wenn Sie eine genaue Beschreibung zu einem Objekt haben wollen, klicken Sie darauf, dann erhalten Sie einen Erklärungstext im unteren Bereich unter "Auswirkungen". Um Anlageobjekte zu erwerben, stellen Sie mit dem Ball den Betrag ein, den Sie ausgeben wollen und klicken auf "Geld anlegen". Anderes Eigentum können Sie über die Listbox oberhalb der Anlageobjekte-Leiste aussuchen. Ein Klick auf den Button "Einkaufen" kauft das entsprechende Objekt ein.

7.4 Termine

Sie können durch persönliches Engagement Trainerfähigkeiten erhalten. Wählen Sie dazu einen der Termine aus. Für den Tag stehen Sie der Mannschaft und dem Verein nicht zur Verfügung. Unter der Woche sehen Sie dann, ob es Ihnen etwas gebracht hat. Je nachdem wie viel Zeit Sie für das Privatleben und die privaten Sponsoren in den letzten 2 Monaten investiert haben, stehen Ihnen mehr oder weniger Termine zur Verfügung (maximal 3).

7.5 Aktien

Sie können Ihr hart verdientes Geld auch in Aktien investieren. Dazu stehen die Aktien aller im Spiel vorhandenen Sponsoren zur Auswahl.

Bedenken Sie aber, dass man durch Aktien zwar viel Geld gewinnen, aber auch viel verlieren kann. Oben sehen Sie nebeneinander gereiht die wichtigsten Informationen zu den Aktien. Unten können Sie mit den entsprechenden Buttons Aktien kaufen und verkaufen. Die Größe des Aktienpakets können sie mit den Auf/Ab-Buttons daneben festlegen. Für alle Aktien, die Sie im Besitz haben, können Sie Ziel-Kurse und Stop-Kurse festlegen. Der Ziel-Kurs kennzeichnet den höheren Kurs, zu dem Sie die Aktien verkaufen möchten. Der Stop-Kurs hingegen ist eine Art Notbremse und kennzeichnet den niedrigeren Kurs, bei dem die Aktien verkauft werden sollen. Wenn ein Ziel- und/oder Stop-Kurs festgelegt wurde, erfolgt der Verkauf automatisch im Wochenverlauf, sofern der entsprechende Kurs erreicht wird. Sobald Sie eigene Aktien in Ihrem Besitz haben erscheint ein weiterer Untermenüpunkt unter dem Sie nur die eigenen Aktien verwalten können.

7.6 Wettbüro

Im Wettbüro haben Sie die Möglichkeit auf alle Paarungen im Spiel mit Ihrem Privatvermögen zu wetten. Mit den Karteikarten im oberen Bereich wählen Sie die Liga oder das Ereignis aus, auf das Sie Wetten möchten. Darunter können Sie mit den Pfeilen links und rechts das Land oder den Wettbewerb bestimmen. In der Box erscheinen dann die Spiele. Sie können auf Sieg - 1, Unentschieden - 0 und Niederlage - 2 der Heimmannschaft wetten. Die Quoten für Unentschieden sind deutlich höher, da dies im Handball eher selten vorkommt.

Sie können nun diverse Spiele auch aus verschiedenen Wettbewerben und Ligen zu einer Wette kombinieren. Ihre Gewinnchancen sehen Sie im rechten Bereich. Hier bestimmen Sie auch Ihren Einsatz durch klicken auf die Leiste in der der Ball läuft. Die Gewinnchancen multiplizieren sich je mehr Spiele kombiniert werden. Durch einen Klick auf den Button "Wette platzieren" wird die Wette eingereicht. Unter der Karteikarte Offen können Sie den Stand Ihrer ausstehenden Wetten kontrollieren. Unter Konto erhalten Sie einen Überblick über Ihr "Wettkonto".

7.7 Karriere / Hall of Fame

7.7.1 Erfolge

Hier können Sie sehen, welche Erfolge Sie als Trainer schon gefeiert haben.

7.7.2 Karriereverlauf

Hier erhalten Sie Informationen über die Erfolge Ihrer Trainerstationen als Vereins- und Nationaltrainer.

7.7.3 Hall of Fame anlegen

Die Hall of Fame gibt Ihnen die Möglichkeit für Ihren Verein und für die gesamte Datenbank Ihre Lieblingsspieler aller Zeiten zusammenstellen. So können Sie sich die Daten lieb gewonnener Spieler auch dann noch anschauen, wenn diese Ihre Karriere beendet haben. Auf der linken Seite sehen Sie eine Liste von Kandidaten für die Halle of Fame insgesamt können in diese Liste bis zu 20 Spieler aufgenommen werden.

Sie können jeden beliebigen Spieler zu dieser Liste hinzufügen, in dem Sie auf der Spielerdetailinformation unten rechts auf den Button "Kandidat für die Hall of Fame" klicken. Die Spielerdetailinformation erreichen Sie an diversen Stellen im Spiel (z.B. Aufstellung, Transfermarkt, Spielersuche, etc.) in dem Sie auf den Spielernamen oder das Spielerbild mit der rechten Maustaste klicken. Mit den auf der rechten Seite der Boxen können Sie zwischen den beiden Seiten der Kandidatenliste hin- und herblättern. Mit dem Mülleimer-Symbol können Sie markierte Spieler auch wieder aus der Kandidatenliste löschen.

Mit den beiden Pfeilen zwischen den beiden Boxen haben Sie nun die Möglichkeit Kandidaten in eine der beiden Hall of Fames zu transferieren. Mit den Karteikarten in der rechten oberen Ecke der rechten Box wählen Sie aus, ob Sie die Hall of Fame des derzeitigen Vereins oder Ihre persönliche Lieblingsspieler ganz unabhängig vom Verein bearbeiten möchten. In die Vereins - Hall of Fame können natürlich nur die Spieler, die im Moment beim Verein spielen, transferiert werden.

7.7.4 Hall of Fame ansehen

Um die tollen Handballer der Hall of Fame auch ausgiebig zu würdigen, können Sie sich hier die beiden Hall of Fame Bildergalerien ansehen. Wenn Sie mit der Maus über das Foto fahren, erhalten Sie weitere Informationen zum Spieler.

8. NATIONAL

8.1 Kader

8.1.1 Kader zusammenstellen

Sollten Sie sich dazu entschieden haben, eine Nationalmannschaft zu betreuen, haben Sie unter diesem Punkt die Möglichkeit den Kader der Mannschaft anzusehen. Die Spielerliste umfasst maximal 16 Spieler. Sie können Spieler aus dem Kader streichen und neue Spieler unter dem Menüpunkt "Spieler suchen" (siehe 8.1.2) in die Nationalmannschaft holen. Wenn Sie diese Arbeit nicht selbst durchführen wollen, klicken Sie auf den Punkt "Beste Spieler automatisch auswählen", so dass die besten Spieler der Welt in den Kader aufgenommen werden. Möchten Sie Spieler streichen, wählen Sie in der Spielerliste den entsprechenden Spieler aus und klicken Sie auf den Button "Spieler streichen". Der Spieler wird dann aus dem Aufgebot entfernt.

Wenn Sie nicht mehr Nationaltrainer sein wollen, können Sie von dem Amt zurücktreten.

8.1.2 Vereine absuchen

Hier haben Sie die Möglichkeit, die Vereine der ganzen Welt nach Spielern zu durchsuchen. Wenn Sie einen Spieler anklicken, können Sie sehen, ob Sie den Spieler für die Nationalmannschaft auswählen können. Grau dargestellte Spieler haben nicht die notwendige Nationalität. Um den Kader dann zu vervollständigen, klicken Sie auf den entsprechenden Button. Wenn Sie einen guten Spieler gefunden haben, der für die Nationalmannschaft geeignet ist, wählen Sie den Spieler aus und klicken Sie auf den Button "in den Kader aufnehmen".

8.1.3 Spieler suchen

Hier können Sie gezielt nach Spielern für Ihr Nationalteam suchen und diese dann direkt ins Team berufen. Die Bedienung ist analog zu Menüpunkt 8.1.2 und 4.2.3.

8.2 Team

8.2.1 Aufstellung

Die Funktionen unter diesem Menüpunkt sind identisch mit den Funktionen aus dem Bereich Mannschaft 3.1.1 - nur dass sie hier für die Nationalmannschaft Gültigkeit haben.

8.2.2 Aufgaben

Hier können Sie die Aufgaben und das Kapitänsamt der Nationalmannschaft festlegen..

8.2.3 Teamwerte

Hier können Sie sich die Werte Ihrer Mannschaft im Vergleich zum nächsten Gegner (sofern vorhanden) ansehen. Wichtig ist, dass Sie eine hohe Akzeptanz als Nationaltrainer haben, sonst droht Ihnen die Entlassung. Am Saisonbeginn erhalten Sie jeweils Angebote von Nationalverbänden, die Nationalmannschaft zu trainieren, auch wenn Sie bereits Nationaltrainer sind. Sie können sich dann frei entscheiden, ob Sie ein Angebot annehmen oder bei Ihrer aktuellen Nation bleiben.

8.3 Turniere

8.3.1 Aktuell

Hier können Sie sich den derzeitigen Stand aller Turniere ansehen, die für Ihr Nationalteam von Interesse sind.

8.3.2 Historisch

Hier werden alle bereits gewonnen Titel aufgelistet.

8.4 Training

Hier können Sie das Wochentraining für die Nationalmannschaft festlegen. Diese Funktion ist nur aktiv, wenn die Nationalmannschaft gerade versammelt ist und somit ein Training möglich ist. Ansonsten wird der Menüpunkt, wie alle anderen Menüpunkte die derzeit nicht aufrufbar sind in hellgrau dargestellt.

9. EINSTELLUNGEN

9.1 Spieloptionen

Die Spieloptionen sind oberhalb des Hauptmenüs unter Einstellungen aufrufbar. Oberhalb dieser Leiste befinden sich - neben der Online-Hilfe und ggf. dem Button zum Zurückwechseln zur ersten Mannschaft - zwei Buttons zum schnellen Speichern und schnellen Laden von Spielständen.

Unter Spieloptionen können Sie Einstellungen zum Spielablauf vornehmen. Wenn Sie die Einstellungen im Hauptmenü auf dem Startschirm einstellen, ändern Sie die Spieloptionen für jedes Spiel, das Sie neu beginnen. Ansonsten ändern Sie die Optionen nur für das aktuelle Spiel, die Optionen werden mit dem Spielstand gespeichert.

Wenn sich in Ihrem Datensatz mehr als ein aktives Land befindet (ein Land, in dem man als Trainer tätig sein kann), können Sie zu Beginn eines neuen Spiels auch festlegen, ob Sie eventuell die Anzahl der aktiven Länder begrenzen. In diesem Fall aktivieren Sie bitte "Auswahl der aktiven Länder zu Beginn zulassen". Wichtig hier sind auch die 3D-Einstellungen. Sie haben die Möglichkeit die 3D-Engine vollständig abzuschalten, dann werden auch in den Menüs verwendet 3D-Elemente nicht mehr angezeigt. Wenn es nicht unbedingt nötig ist raten wir davon ab. Außerdem können Sie die 3D-Szenen vollständig abschalten. Außerdem haben Sie hier die Möglichkeit die Größe des Fensters zu wählen in dem die 3D-Szenen dargestellt werden. Wenn Sie keine Tooltips wünschen können Sie diese hier abschalten.

Durch den Button "Mannschaften am Saisonende den Ligen neu zuordnen" werden jede Saison die Ligen - nach der Position der Ligen und Vereine auf der Karte - neu eingeteilt.

9.2 Soundoptionen

Sie können auswählen, ob Musik und Soundeffekte gespielt werden sollen. Sie können gleichzeitig aber auch Ihre eigene Musik in das Spiel einbauen. Dazu deaktivieren Sie den Punkt "Standardverzeichnisse verwenden" und wählen andere Verzeichnisse für die Musik aus. Sie können dann per Doppelklick Musik aus dem Verzeichnis in die Playlist einfügen. Wenn Sie keine zufällige Wiedergabe einstellen, wird die Musik nach Reihenfolge gespielt.

Die Reihenfolge kann über die Buttons unter der Playlist geändert werden. Ein Doppelklick bringt eine Musik an die erste Position.

9.3 Spiel laden/speichern

Um ein Spiel zu laden, wählen Sie den entsprechenden Spielstand aus der Liste aus und bestätigen Sie die Auswahl. Um einen Spielstand zu speichern geben Sie einen Namen ein und bestätigen Sie. Sie können diese Funktionen auch über die kleinen Symbole im linken oberen Bereich des Hauptmenüs jederzeit schnell aufrufen.

9.4 Highscore

Unter "Highscore" wird Ihre bisherige Karriere bewertet und die besten Karrieren gezeigt. Die Liste der besten Karrieren wird jeweils zum Saisonende aktualisiert.

9.5 Internet-Highscore

Im Internet werden die 100 besten Handball Manager 2010 Spieler gespeichert. Wenn eine Internetverbindung besteht, können Sie mit dem entsprechenden Button prüfen ob Sie einen Platz in der Liste verdient haben.

10. UNTER DER WOCHEN

Immer wenn Sie während des Spiels auf den grünen Button in der rechten unteren Ecke klicken, vergeht die Zeit innerhalb der aktuellen Woche. Die angezeigten Kalenderblätter zeigen Ihnen den Spielfortschritt an. Ebenso werden in diesem Moment einige wichtige Spieldaten sowie die letzten Ereignisse angezeigt.

10.1 Verhandlungen mit Spielern

Wenn Sie unter der Woche direkt mit einem Spieler verhandeln, zum Beispiel um den Vertrag zu verlängern, öffnet sich die Verhandlungsdialogbox. Sie können nun durch einen Klick auf einen der Auswahlkreise neben den Vertragsbestandteilen über den jeweiligen Punkt verhandeln. Während jüngere Spieler an kürzeren leistungsbezogenen Verträgen interessiert sind, möchten ältere Spieler lange Verträge mit einem hohen Festgehalt. Je schneller der Verhandlungspuls schlägt und je fröhlicher der Spieler aussieht, desto zufriedener ist er mit dem Angebot. Ist der Spieler mit dem Angebot zufrieden, wird das im Status angezeigt und die Verhandlungsdialogbox schließt sich.

Auch die Lieblingsvereine und Trainersympathien spielen bei den Verhandlungen eine wichtige Rolle.

10.2 Verhandlungen um Spieler

Wenn Sie mit mehreren Vereinen um einen Spieler pokern, sehen Sie die Kontrahenten und Ihre Angebote. Sie haben dann die Möglichkeit selbst mit dem Spieler zu verhandeln, und Ihr Angebot zu verbessern. Die Kontrahenten ziehen dann entweder mit oder ziehen sich aus der Verhandlung zurück. Sind Sie der Letzte der übrig geblieben ist, haben Sie diesen Teil der Verhandlung "gewonnen".

Handelte es sich bei dem Spieler um einen Spieler aus Ihrer Mannschaft, spielt dieser nun mit einem neuen Vertrag. Haben Sie mit einem Spieler einer anderen Mannschaft verhandelt, müssen noch die Modalitäten des Wechsels geklärt werden. Wenn Sie eine Ablöse zahlen müssen, können Sie mit dem Verein über den Betrag verhandeln. Sie können nun Ihr Angebot erhöhen und die Reaktion sehen.

10.3 Ereignisse

Unter der Woche finden häufig Ereignisse statt, die positive oder negative Auswirkungen auf Ihre Situation oder auf die der Mannschaft haben können. Die Anzeige der Ereignisse kann bei den Spieloptionen abgeschaltet werden, die Auswirkungen jedoch nicht. Jeweils am 15. Dezember und 15. Juni werden die Stärken der Spieler angepasst.

10.4 Veränderung des Trainerlevels

Jeweils zu Beginn des Monats wird überprüft, ob Sie Ihres Levels würdig sind. Ist Ihr Level zu niedrig, wird dieser früher oder später erhöht, ist er zu hoch, wird er früher oder später reduziert. Mit der Änderung des Trainerlevels haben Sie die Möglichkeit die Prioritäten in den Kompetenzbereichen anders zu setzen. Wenn Sie das nicht tun, füllt das Spiel die Bereiche gleichmäßig auf.

11. SPIEL

11.1 Vor dem Spiel

Wenn ein Spieltag beginnt, gelangen Sie in eine taktische Ansicht, die die Menüpunkte Aufstellung, Abwehr- und Angriffstaktik sowie die Aufgaben umfasst. Oben erhalten Sie umfangreiche Vergleiche der Mannschaftswerte. Die Handhabung entspricht den entsprechenden Menüpunkten. Haben Sie zu wenige Spieler aufgestellt werden Sie entsprechend informiert. Sie können in diesem Fall weitere Änderungen an der Aufstellung vornehmen.

11.2 Spielablauf

Wenn Sie sich entschieden haben, die Spiele komplett zu simulieren, gelangen Sie nach den Spielinfos zum Spielbildschirm. In der Mitte des Schirmes unterhalb der Anzeigetafel können Sie Einstellungen zur Spielgeschwindigkeit und Spielanzeige vornehmen.

Im linken und rechten oberen Bereich können Sie den Einsatz und die Härte Ihrer Mannschaft, das Abwehrsystem und alle sonstigen taktischen Einstellungen live verändern. Unterhalb der Anzeigetafel können Sie aus mehreren Spielansichten wählen:

Ticker: Ausgewählte Spielaktionen werden hier beschrieben. Über die Einstellung "Ticker-Detailstufe" unterhalb der Anzeigetafel können Sie einstellen, wie viele Aktionen auf diese Art kommentiert werden sollen. Zu jedem Eintrag im Ticker finden Sie links daneben die Spielminute und entweder das Bild des Spielers oder Vereines, sowie ein Symbol, welches die Aktion verdeutlicht.

Telegramm: Für einen schnellen Spielablauf mit nur den nötigsten Informationen ist diese Ansicht geeignet. Oben und unten werden die Tore und Strafen in der jeweiligen Minute angezeigt.

3D-Szenen/Spielaktionen: Hier werden detailliert alle Aktionen auf dem Spielfeld dargestellt. Auf der rechten Seite ist die Bedeutung der verwendeten Symbole erklärt. Unten werden die Torschützen angezeigt. Wenn die 3D-Engine aktiv ist können Sie hier die Szenen in der 3D-Engine verfolgen. Eine Einstellung der Häufigkeit der Szenen ist mit dem entsprechenden Schieberegler unterhalb der Anzeigetafel möglich. Die Größe der 3D-Szenen bestimmen Sie im Übrigen über die Anzeigeoptionen im Hauptmenü.

Livetabelle: Hier wird bei Ligaspielen der Stand der Tabelle gezeigt, der nach den aktuellen Ergebnissen gelten würde. Bei Pokalen wird in Ausscheidungsrunden ebenfalls gezeigt, wer bei dem aktuellen Stand in die nächste Runde kommen würde. Mit den Buttons über der Tabelle können Sie sich durch andere Ligen bzw. Wettbewerbe klicken, die simultan ablaufen.

Spiele: Hier sehen Sie die Ergebnisse aller Spiele, die am aktuellen Spieltag stattfinden.

An der linken und rechten Seite finden Sie die Spielerlisten. Dort können Sie sehen, wie die Spieler im Spiel bisher benotet wurden, welche Strafen sie bereits bekommen haben und wie es um ihre Kraft steht. Spieler ohne Kraft sind deutlich schwächer, und es lohnt sich durchaus, Spieler mit niedriger Kraft für eine kurze Erholungspause auszuwechseln.

Sie können Spieler direkt selbst auswechseln, in dem Sie auf den Button mit dem Positionsnamen klicken. Dann wird der nächstbeste Spieler für diese Position von der Ersatzbank eingewechselt oder, sofern Sie einen Wechselspieler bzw. eine zweite Wahl definiert haben, der Wechselspieler. Sie können diese Funktion aber auch bequem dem Co-Trainer überlassen (siehe unten).

Unten rechts sehen Sie die Halle, in der Ihre Mannschaft an diesem Spieltag spielt und die Zuschaueranzahl.

Im oberen rechten Bereich finden Sie eine Buttonleiste mit 4 Buttons, diese Buttons haben von links nach rechts folgende Funktionen:

- 1.) Auswechselungen bzw. Taktikänderungen vornehmen
- 2.) Co-Trainer (sofern vorhanden) Auswechselungen automatisch vornehmen lassen oder deaktivieren
- 3.) Spiel pausieren
- 4.) Time-Out (einmal je Halbzeit möglich)

Im Vollbildmodus der 3D-Engine stehen diese Buttons auch zur Verfügung.

11.3 Auswechslungen

Sie können auch Auswechselungen in Echtzeit vornehmen, dazu müssen Sie nur auf den Positionsbutton des entsprechenden Spielers klicken (mehr dazu oben). Der Auswechslungsschirm bietet Ihnen allerdings mehr Möglichkeiten, da das Spiel beim Aufrufen unterbrochen wird.

Um Auswechselungen vorzunehmen, klicken Sie auf den entsprechenden Button in der Buttonleiste. Sie können dann Positionen der Spieler tauschen und Spieler von der Bank einwechseln.

Spieler, die gerade eine Zeitstrafe absitzen oder ausgeschlossen worden sind, können auf dem Feld zwar auf eine andere Position gesetzt werden, können aber nicht durch Spieler auf der Bank ersetzt werden.

Im Falle von Verletzungen wird der Spieler automatisch im Spiel ausgewechselt, unabhängig davon, ob Sie einen Co-Trainer haben und aktiviert haben. Wenn Ihnen dieser Wechsel nicht gefällt, können Sie die Aufstellung ändern.

Spieler, die zu Spielbeginn nicht aufgestellt waren, können nach Spielbeginn nicht mehr eingesetzt werden, auch wenn die Mannschaft aus weniger als der erlaubten Anzahl von Spielern besteht.

11.4 Time-Out

Sie können durch einen Klick auf den entsprechenden Button in jeder Halbzeit einen Time-Out nehmen. Hier haben Sie nun die Möglichkeit mit einer kleinen Ansprache die Mannschaft erneut zu motivieren. Außerdem können Sie den nächsten Spielzug der Mannschaft ansagen. Dies hat natürlich nur einen Effekt wenn die Mannschaft in der Offensive ist. Einige Spielzüge sind gesperrt, da diese nicht wirkungsvoll gegen das Abwehrsystem des Gegners eingesetzt werden können. In der letzten Spielminute jeder Halbzeit haben Sie außerdem die Möglichkeit über einen entsprechenden Hacken den Torwart aus dem Tor zu nehmen. Die Offensive wird dadurch gestärkt, die Defensive allerdings deutlich geschwächt. Ein Time-Out ist nicht bei pausiertem Spiel möglich.

11.5 Spielende/Handballwoche

Mit dem Ende der zweiten Halbzeit endet in der Regel das Spiel. Spielen Sie im Pokal oder im internationalen Wettbewerb, kann eine Verlängerung notwendig werden, wenn nach der regulären Spielzeit noch kein Sieger fest steht. Nach Ende des Spiels erhalten Sie zunächst eine Übersicht über das Ergebnis, die Benotung und sonstige Spielstatistiken zu jedem Spieler. Danach sehen Sie die "Handballwoche" mit den aktuellen Meldungen zum Spieltag. Oben sehen Sie eine allgemeine Meldung zum Spieltag, unten wird über das Ergebnis des Spiels Ihrer Mannschaft berichtet.

Dann gelangen Sie zur Ansicht der Ergebnisse und der Tabellen. In einem Wettbewerb haben Sie nach Abschluss der Runde die Möglichkeit, die Auslosung für die nächste Runde zu betrachten.

Auf der rechten Seite finden Sie ein paar interessante Daten zum Spieltag. Dort sind die besten Spieler auf der jeweiligen Position und die meisten Zuschauer aufgeführt.

12. HANDBALLPARTY 7-METER-ACTIONSPIEL/EDITOR

Das 7m-Action-Spiel ist zur Auflockerung des harten Handballmanager Alltages gedacht.

Starten Sie das Spiel über die entsprechende Verknüpfung im Programmenü. Nach der Sprachwahl, können Sie im Hauptmenü zwischen den 2 Spielmodi Action oder Karriere wählen oder die Highscore-Liste anschauen.

Nachdem Sie den Spielmodus Action gewählt haben, erscheint eine Auswahl. Hier können Sie nun einstellen ob Sie gegen die Computer-KI oder einen Mitspieler antreten wollen. Sie können die Steuerung (Gamepad oder Tastatur) bestimmen und passende Trikots auswählen, sowie Ihren Namen eingeben. Weitere Informationen zur Steuerung erhalten Sie über den Button Tastenbelegung.

Im Spiel selbst steuern Sie abwechselnd den Torwart und den Feldspieler. Mit dem Feldspieler wählen Sie mit den Richtungstasten des Gamepads - oder den entsprechenden Tasten auf der Tastatur - die Ecke in die Sie werfen möchten. Wenn Sie die Option Wurfvariantenwahl aktiviert haben, können Sie vorher noch mit den Tasten 1 und 2 bzw. den entsprechenden Gamepad-Buttons die Wurfvariante wählen. Durch einen Klick auf den Wurf-Button des Gamepads oder die entsprechende Taste auf der Tastatur starten Sie den Wurfprozess (weitere Infos dazu auch unter Tastebelegung im Spiel).

Hier ist es nun das Ziel den Button möglichst genau an der optimalen Position (100%) der erscheinenden Genauigkeitsanzeige loszulassen. Durch das Loslassen wird der Wurf ausgeführt. Der Torwart versucht dann diesen Wurf durch Bewegung in die entsprechende Richtung (mit Hilfe der Tastatur oder dem Richtungskreuz des Gamepads) zu halten. Danach wechseln die Rollen und der Torwart ist als Feldspieler und der Feldspieler der Torwart aktiv. Wer von 10 Versuchen mehr verwandelt hat das Spiel gewonnen.

Der Karriere-Spielmodus ermöglicht es Ihnen gegen die Computer-KI in steigenden Schwierigkeitsgraden anzutreten und sich in der Highscoreliste einzutragen. Ansonsten ist die Bedienung gleich wie beim Action-Spielmodus.

Informationen zum Umgang mit dem Editor finden Sie im Installationsverzeichnis im Dokument Editoranleitung.pdf.

13. TROUBLESHOOTING / SUPPORT

- Sollte es Probleme mit dem Autostart geben, können Sie die Installation manuell über die Datei Setup.exe starten.
- Auf der Installations-DVD befindet sich das vollständige Spiel umkomprimiert, Sie können also bei Schwierigkeiten mit der Installation einzelne Dateien direkt aus den Verzeichnissen kopieren.
- Auf der Festplatte befindet sich im Verzeichnis \Save eine zweite config.dat-Datei. Sollte es Probleme beim Spielstart geben, versuchen Sie bitte zuerst diese Datei ins Handball Manager Verzeichnis zu kopieren und dann erneut zu starten. Diese config.dat-Datei schaltet mögliche Fehlerursachen (z.B. den Sound) ab.
- Bis zum Starten des Setups kann eine gewisse Zeit vergehen, bitte haben Sie hier etwas Geduld und brechen Sie die Installation nicht vorschnell ab.
- Unser Spiel verwendet die auf Ihrem System derzeit eingestellte Auflösung. Sollte Ihnen die Schrift im Spiel zu klein erscheinen, können Sie dies unter Umständen beheben, indem Sie in der Systemsteuerung unter Anzeige-Einstellungen eine höhere Auflösung wählen. Wir empfehlen die Auflösungen 1280x1024 Pixel oder 1024x768 Pixel zu verwenden.
- Eine häufige Fehlerursache für Abstürze ist ein fehlerhafter oder veralteter MCI-Soundtreiber. Bitte prüfen Sie bei Abstürzen zuerst ob eine Deaktivierung des Sounds auf dem Startschirm unter Soundoption zu einer Behebung des Fehlers führt. Sollte dies der Fall sein ist Ihr MCI-Treiber fehlerhaft. Hier können Windows-Updates oder eventuell das Tool FFDSHOW für Abhilfe sorgen.
- Bei Schwierigkeiten mit der 3D-Engine prüfen Sie bitte zuerst ob es ein Update für Ihren Grafikkartentreiber gibt und ob das Spiel auf der Grafikkarte lauffähig ist.
- Sollten Sie beim Spielen nicht weiterkommen oder bestimmte Aspekte des Spieles nicht verstehen, schauen Sie sich bitte das Tutorial an. Sie finden eine entsprechende Verknüpfung auf Ihrem Rechner.
- Es ist schon vorgekommen, dass bestimmte Systeme Schwierigkeiten bei der Installation der Schrift zur Laufzeit hatten. In diesem Fall ist das Spiel beim Start-Pop-Up eingefroren. Sollte dieses Problem bei Ihnen auftauchen, kopieren Sie bitte die Datei keinFont.txt aus dem Save-Verzeichnis in das Handball Manager 2010 Verzeichnis und installieren Sie bitte die Schrift aus dem Ordner Schrift manuell.
- Sollten Sie sonstige Schwierigkeiten mit dem Handball Manager 2010 haben, wenden Sie sich bitte mit genauer Fehlerbeschreibung, Screenshot und einen entsprechenden Spielstand an den Support:

netmin games

Support-E-Mail: info@handball-manager.com

Spiele-Website: www.handball-manager.com

Firmen-Website: www.netmingames.de

14. MITWIRKENDE

Produzent

Thomas Schreiber

Idee und Konzeption

Thomas Schreiber

Fabian Hertel

Programmierung

Thomas Schreiber

Fabian Hertel

Benedikt Backes

Helmut Buntins

Matthias Hochmuth

Grafik und Layout

Uli Schönleber

Thomas Schreiber

Benedikt Backes

Markus Hermanni

Stephan Abramowski

Fabian Hertel

Tobias Deml

Matthias Hochmuth

René Straub

Gamedesign

Thomas Schreiber

Fabian Hertel

3D Entwicklung

Stephan Abramowski

Benedikt Backes

Tobias Deml

Thomas Schreiber

Christian Zajac

Datenbankpflege

Björn Reinartz

Dominik Hitzel

Thomas Schreiber

René Straub

Matthias Hochmuth

Handbuch und Texte

Thomas Schreiber

Fabian Hertel

Musik und Sounds

© L'avion Deux - www.myspace.com/laviondeux

Sand Dollars - www.sand-dollars.co.uk

Halbzeit-Ansprachen

Detlev Hebel

Qualitätssicherung

Dominik Hitzel

Björn Reinartz

Elvira Schreiber

Benedikt Backes

Matthias Hochmuth

Fotos

www.maxplay.de

Kooperationspartner

Heiner Brand - Handball Bundestrainer

DHM - Detlev Hebel Marketing

Handball-Bundesliga - HBL GmbH

HBVF - Handball-Bundesliga-Vereinigung Frauen e.V.

Handballwoche - DSV Deutsche Sportverlag GmbH

Sportdigital - HBL.tv

Handball Party - www.handballparty.de

