TREND

Bestseller Games Collection

Ausgabe 9
DM 19,80
SFr 19,80
öS 158,-
Lfr 480,-
HFL 25,-

PC-SPIELE-VOLLPRODUKTE – JETZT FAST GESCHENKT!

19 80 DM



ASM-Hit 2/92, Wertung: PRIMA

PC Joker Hit 8/93, Wertung: 90%

Bundesliga Manager Professional 2.0 & Eishockey Manager

Virengeprüft durch Thunder BYTE

MEHR ZUM INHALT AUF DER HEFTRÜCKSEITE!

2 Uneingeschränkte deutsche Originalversionen!

Direkt von CD-ROM spielbar!

T-Online Decoder auf der CD-ROM!

CompuServe
Software auf der CD-ROM
inkl. 10 Stunden Gratis-Zugang

BUNDESLIGA- & EISHOCKEY-MANAGER AUF CD-ROM! Collection



Jetzt neu! Testen* Sie CompuServe 3.0: Heft-CD rein - los geht's

GO COMMUNICATION. Willkommen in der 40-Millionen-Gemeinde im Internet! Stöbern Sie in Datenbanken, Foren und Online Magazinen oder jagen Sie in Sekundenschnelle E-Mails rund um den Globus: CompuServe macht's möglich. Und mit dem neuen City-Zugang noch einfacher und günstiger. *Testen Sie jetzt CompuServe 3.0. Wir schenken Ihnen die neue Software, die Mitgliedsgebühr des 1. Monats und 10 Online-Stunden. Legen Sie einfach die Titel-CD ein und klicken dann auf CompuServe. Ganz wichtig bei Version 2.01: Geben Sie Ihre Seriennr. 281165 und Ihre Vertragsnr. Pearl 96 ein. Wenn Sie Hilfe brauchen rufen Sie uns an

D: 018 05/25 81 47 (Fax 089/66 57 80 08) CH: 155 31 79 A: 06 60/87 50.

Neu: Bundesweit mit günstigem City-Zugang**

http://www.CompuServe.de

*Ihre Anrufe durch unserer lokalen Zugänge wählen Sie sich bundesweit unter 01910 ein. Zum Ortstarif zzgl. 1 US $/Stunde.

THEORIE UND PRAXIS

Wer kennt sie nicht, die schon fast obligatorischen Debatten, die nach jeder Niederlage durch das Vereinslokal oder andere Schankbetriebe dröhnen. „Schwaches Mittelfeld!", „Angriff über die Flanke!", „Als ich noch jung war, da...".
Nach jedem Debakel finden sich irgendwo Besserwisser, deren einziger Beitrag zum bundesdeutschen Sportgeschehen im Mäkeln und Maulen über die Spielweise der Mannschaft oder die Entscheidungen des Trainers besteht.
Zugegeben, eine gewisse Kompetenz kann man ihnen nicht absprechen, der regelmäßige Konsum von Sportnachrichten hinterläßt schließlich seine Spuren. Doch wie sieht es denn bei genauerem Hinsehen aus? Oftmals offenbart ein Blick hinter die Fassade, daß kein Fünkchen Hintergrundwissen zu finden ist. Wer kennt sie schon, die vielen kleinen Nadelstiche, die einem Manager oder Trainer das Leben zur Hölle machen können.
Hier werden Sie sie kennenlernen - und vieles andere mehr. Sowohl „Eishockey Manager" als auch „Bundesliga Manager Professional 2.0" bieten die ideale Spielwiese für Organisationstalente, denn Sport ist zwar eine feine Sache, doch auch hier muß der Rubel rollen. Dem Idealismus der Sportler sind dort Grenzen gesetzt, wo es um den opulent gedeckten Tisch oder den dicken Daimler vor der Tür geht.
Na ja, wer will es ihnen schon verdenken, wenn sie in Anbetracht einer drohenden



Frühinvalidität zusehen, daß sie möglichst schnell ihr Schäfchen im trockenen haben. Der Profi- und zunehmend auch der Amateursport entwickelt sich eben zu einer schweißtreibenden Variante der Wirtschaftswissenschaften. Der aufmerksame Beobachter entdeckt hinter der Sportfassade eines Vereins ein mehr oder weniger erfolgreiches Unternehmen, bei dem es viele Mäuler zu stopfen gilt.
Das nötige Kleingeld hierfür stellen nicht nur die treuen Fans mit ihren Eintrittsgeldern zur Verfügung. Es sind vor allem die Werbeeinahmen, mit denen sich umfangreiche Spielereinkäufe, kostspielige Trainingslager oder noble Stadionausstattungen finanzieren lassen.
Wen wundert es da, daß die Trikots der Spieler und die Stadien von immer zahlreicheren Logos verziert werden? Doch ein wahrer Sportfan läßt sich von solchen Kleinigkeiten nicht ablenken. Was letztendlich zählt, sind der Verein, die Mannschaft und das Spiel!
In diesem Sinne möchte ich enden. Möge der Sportgeist Sie und Ihren digitalen Verein auf dem abenteuerlichen Weg an die Weltspitze begleiten.

Viel Spaß wünschen Ihnen

C. Borgmeier

Carsten Borgmeier
und das gesamte Team von Editorial Services

P.S.: Für technische Fragen steht Ihnen das Team von Editorial Services gerne zur Verfügung. Senden Sie uns eine eMail, schicken Sie uns einen Brief mit Telefonnummer, oder rufen Sie uns mittwochs zwischen 16.00 und 18.00 Uhr an.

Spieltechnische Hotline:
(04221)9345-0
eMail: ESPCHi@aol.com

IMPRESSUM

Verlag:
Trend- Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH
Am Kalischacht 4
79426 Buggingen
Tel: 07631/ 360-270
Fax: 07631/360-444

Chefredakteur:
Carsten Borgmeier
Redaktion:
Editorial Services
Lange Str. 112
27749 Delmenhorst
Tel: 04221/9345-0
Fax: 04221/17789
Claas Wolter, Ralf Gramberg, Waltraud Schmidt, Frank Willms

Gestaltung und Satz:
Style of the Arts GmbH
79426 Buggingen
Tel. 07631/17 630
Art Director: Michael H. Sichler
Layout: Detlef Kohl

Heftproduktion:
Stephan Striegel

Anzeigenleitung:
Peter Pawlowski

Belichtung:
Style of the Arts GmbH

Druck:
MarCo, Turin

Vertrieb:
Trend- Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH
Michael Denzer
Am Kalischacht 4
79426 Buggingen

Außendienst:
Büro West, Jägerstraße 23,
46149 Oberhausen,
Tel: 0208/644110, Fax: 0208/644367
Leitung: Willy Laerbusch, Betreuung Grosso/Bahnhofsbuchhandel:
Reinhard Jansohn, Christian Linke, Rolf Krämer, Bernd Bzdok

Verkaufspreis: 19,80 DM
Abo Preis für 6 aufeinanderfolgende Ausgaben: 199,90 DM

Abo-Service: 07631/360 338

Bezugsmöglichkeiten:

Bestellungen nimmt der Verlag entgegen. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Ebenfalls ausgeschlossen ist die Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichung, trotz jeweils sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion. Die Rücksendung ist ausgeschlossen. Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich bei EDITORIAL SERVICES. Nachdruck, Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Beiträgen nur mit schriftlicher Genehmigung der Agentur. Namentlich gekennzeichnete Artikel geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder. Sämtliche Veröffentlichungen erfolgen ohne Berücksichtigungen eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

Inhalts-Verzeichnis

SPIELANLEITUNG EISHOCKEY MANAGER S.7
Die Steuerung des Spiels S.7
Karte Eishockey Manager S.24
SPIELANLEITUNG BUNDESLIGA MANAGER S.26
Historische Entwicklung des Bundesliga Managers S.42
Spieletest Bundesliga Manager 97 .....S.44
PREISAUSSCHREIBEN S.46
FIRMENPROFIL SOFTWARE 2000 .....S.47
CD-COVER-EINLAGE ZUR HEFT-CD-ROM S.48
LIZENZURKUNDE S.50





Installation und Programmstart von „Eishockey Manager“ und „Bundesliga Manager Professional 2.0“

Systemanforderungen

- IBM®-kompatible PC ab 386 SX
- MS-DOS 5.0 oder höher
- VGA-kompatible Grafikkarte
- mind.2 MB RAM, davon 564 KB freier DOS-Speicher
- Festplatte mit mind. 3 MB freiem Speicherplatz
- Microsoft-kompatible Maus
- Single Speed-CD-ROM-Laufwerk
- 100% Soundblaster-kompatible Soundkarten



HINWEIS

Alle Angaben im Installationstext beziehen sich auf die gebräuchlichsten Laufwerksbezeichnungen. Sollten bei Ihnen die Laufwerke mit einem anderen Buchstaben angesprochen werden, passen Sie die Bezeichnung bitte entsprechend an. Die einzelnen Laufwerke werden folgendermaßen bezeichnet:

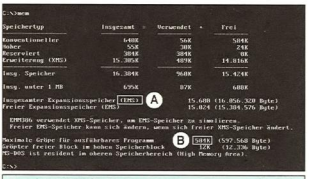
A: Diskettenlaufwerk
C: Festplatte
D: CD-ROM-Laufwerk



Konfiguration des PCs

Beide Spiele benötigen 564 KB freien Expansionsspeicher (EMS). Beachten Sie bitte, daß der Speicher unbedingt als EMS-Speicher eingerichtet werden muß, da sonst keine Soundeffekte zu hören sind. Um Ihre aktuelle Konfiguration abzufragen, gehen Sie bitte folgendermaßen vor: Geben Sie an der Eingabeaufforderung die nachstehende Zeile ein:

MEM



Beachten Sie die Werte A und B

Hier bekommen Sie die aktuelle Konfiguration Ihres PCs dargestellt. Bitte achten Sie auf die Art des verwendeten Speichertyps. Er sollte als Expansionsspeicher definiert sein, der unter der Abkürzung „EMS“ zu finden ist. Die nächste wichtige Information steht im unteren Teil des Bildschirms. In der Zeile „Maximale Größe für ausführbares Programm“ finden Sie die Größe des freien Arbeitsspeichers. Dieser Wert verrät Ihnen, ob Sie das Spiel starten können oder ob Sie Ihren Computer neu konfigurieren müssen.

Konfigurationsdateien

Mit Hilfe der dargestellten Konfigurationsdateien können Sie Ihrem Computer ausreichend Speicher zur Verfügung stellen.

Bitte beachten Sie, daß Veränderungen in diesen Dateien unter Umständen dazu führen können, daß Ihr Computer nicht mehr einwandfrei funktioniert. Sichern Sie deshalb Ihre AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS auf einer bootfähigen Diskette, bevor Sie diese verändern.
Zur Bearbeitung der Startdateien gehen Sie folgendermaßen vor:
Wechseln Sie durch die Eingabe von

CD C:\

in das Hauptverzeichnis Ihrer Festplatte. Geben Sie nun

EDIT CONFIG.SYS

ein, und verändern Sie diese, wie im untenstehenden Beispiel beschrieben. Speichern Sie anschließend die Änderungen und geben Sie

EDIT AUTOEXEC.BAT

ein. Verfahren Sie hier wie bei der CONFIG.SYS.



CONFIG.SYS

DEVICE=C:\...\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\...\EMM386.EXE RAM
DOS=HIGH,UMB
COUNTRY=049,437,C:\...\COUNTRY.SYS
FILES=30
BUFFERS=10
DEVICEHIGH=C:\...\MOUSE.SYS
(falls Ihr Maustreiber mit .SYS endet)
DEVICEHIGH=C:\...\TEAC_CD1.SYS /D:OEMCD001
(Setzen Sie hier Ihren eigenen CD-ROM-Treiber ein)

AUTOEXEC.BAT

SET BLASTER=A220 I5 D1 T4
(Beachten Sie die Einstellungen Ihrer Soundkarte)
@ECHO OFF
LH C:\...\MSCDEX.EXE /D:OEMCD001 /S
(Passen Sie die Einstellungen auf Ihr CD-ROM an)
LH C:\...\SMARTDRV.EXE 1024 512
(optional!)
LH C:\...\MOUSE.COM
(falls Ihr Maustreiber mit .COM endet)
LH C:\...\KEYB.COM GR,, C:\...\KEYBOARD.SYS
PROMPT pg
PATH = C:\WINDOWS;C:\DOS
SET SOUND=C:\SOUND
(Übernehmen Sie die Einstellungen Ihrer Soundkarte)

Installation

Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk und wechseln Sie durch die Eingabe des entsprechenden Laufwerkbuchstabens (z.B. „D“) ins Hauptverzeichnis der CD. Geben Sie an der Eingabeaufforderung die Zeile ein:

INSTALL C
(Beachten Sie, daß nach dem „C“ kein Doppelpunkt folgt!)

Nach der Bestätigung durch [EINGABE] wird das Installationsprogramm gestartet.



Lesen Sie den dargestellten Text aufmerksam durch, und folgen Sie den Anweisungen im unteren, blauen Bildschirmbereich. Zunächst fragt Sie das Installationsprogramm, ob Sie den Eishockey Manager installieren möchten.



In diesem Fall beantworten Sie die Frage mit „Y“, andernfalls mit „N“. Nach der Eingabe von „Y“ startet die Installation des „Eishockey Managers“. Ist der Installationsvorgang beendet oder wurde die Frage mit „N“ beantwortet, folgt die Frage nach der Installation des „Bundesliga Managers“.



Verfahren Sie hier wie beim „Eishockey Manager“. Nach der erfolgreichen Installation brauchen Sie nur noch eine Taste zu drücken, und Sie gelangen wieder zur Eingabeaufforderung. Sie befinden sich jetzt im Verzeichnis „C:\BGCOLL9“.

Programmstart

Geben Sie an der DOS-Eingabeaufforderung folgende Zeilen ein, und schließen Sie jede Zeile durch die Eingabebestätigung ab.

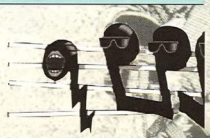
Eishockey Manager

CD C:\BGCOLL9\EM
EM

Bundesliga Manager Professional

CD C:\BGCOLL9\BM
BMP

Betrifft: Sound



Sowohl der „Eishockey Manager“ als auch der „Bundesliga Manager Professional“ unterstützen 100% kompatible Soundkarten. Voraussetzung hierfür ist ein als Expansionsspeicher eingerichteter Arbeitsspeicher.
Sollten bei der Soundausgabe dennoch Störungen auftreten, konsultieren Sie bitte das Handbuch zu Ihrer Soundkarte.

Betrifft: Windows 95



Die Spiele auf dieser CD-ROM können nur im MS-DOS-Modus von Windows 95 gestartet werden. Wählen Sie unter Windows 95 das Icon „Start“, anschließend „Beenden“ und zum Schluß den Eintrag „Computer im MS-DOS-Modus starten“. Alternativ bietet sich ein kompletter Neustart an. Wählen Sie hierzu den Menüpunkt „Windows neu starten“ im Menü „Start“. Nach der Bestätigung durch „OK“ startet der Computer neu. Warten Sie, bis die Meldung „Windows 95 wird gestartet“ auf dem Bildschirm erscheint. Drücken sie jetzt die Taste „F8“. Wählen Sie abschließend den Eintrag „Nur Eingabeaufforderung“ und bestätigen Sie mit der Eingabetaste. Sollte Ihnen im MS-DOS-Modus zuwenig Arbeitsspeicher zur Verfügung stehen, fertigen Sie bitte eine Startdiskette an.
Eine detaillierte Anleitung dazu finden Sie in der Datei „LIESMICH.TXT“ im Hauptverzeichnis der CD-ROM.

Zusatzinformationen

Um weitere Informationen zu den Programmen auf dieser CD zu erhalten, geben Sie bitte im Hauptverzeichnis des CD-ROM-Laufwerks folgenden Befehl ein:

WICHTIG



Weitere Informationen finden Sie außerdem in der Datei LIESMICH.TXT“.

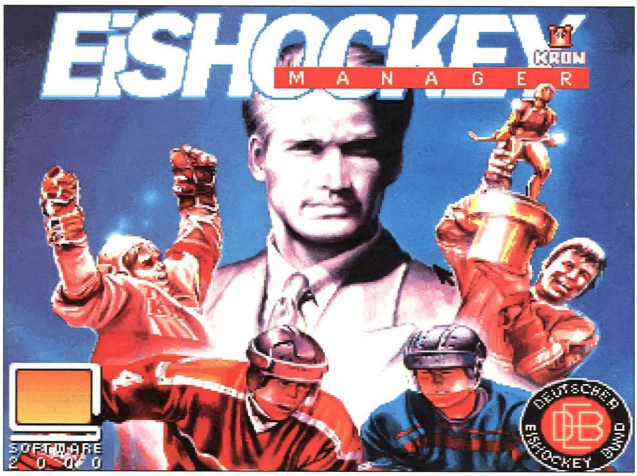
EISHOCKEY MANAGER

GENERELLES

An dieser Simulation können bis zu vier Spieler teilnehmen. Ein Einstieg ins bereits laufende Spiel ist möglich, nur darf die Höchstteilnehmerzahl nicht überschritten werden. An vielen Stellen im Programm taucht ein Pinguin namens Pingi auf, um Schaltzustände oder Funktionen anzuzeigen.

STEUERUNG

Das Programm wird mit der Maus kontrolliert, an einigen wenigen Stellen kann oder muß die Eingabe jedoch über die Tastatur erfolgen. Menüpunkte werden mit der linken Maustaste durch Anklicken aktiviert. Mit der rechten Maustaste verläßt man in der Regel ein Menü oder eine Funktion und kehrt zum Ausgangsmenü zurück.



VORMENÜ



Das Vormenü – Eingabe Manager

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

Kopfzeile

Wenn bereits ein Zwischenstand gesichert wurde, kann direkt über die Kopfzeile die Funktion „Laden" aufgerufen werden. Wurde die Kopfzeile versehentlich angeklickt, genügt ein Druck auf die rechte Maustaste, um ins Vormenü zurückzukehren.

Manager-Feld

Das Manager-Feld besitzt vier Zeilen mit drei Bereichen. Wird der linke Bereich einer dieser Zeilen angeklickt, werden rechts neben dem Feld die Porträts von drei Frauen und neun Männern eingeblendet. Der Spieler sucht sich das Foto aus, das am ehesten seinem Geschmack entspricht, und klickt es an. Ist die Charakterauswahl getrofffen, wird im mittleren Bereich der Name des Spielers per Tastatur eingegeben. Anschließend wählt man durch Klick auf den rechten Bereich der Zeile, welcher Verein gemanagt werden soll.

Rechts neben dem Manager-Feld erscheinen nun die zwölf Wappen der Bundesligavereine und neben diesen zwei Scroll-Pfeile. Ist die eigene Mannschaft auf der Liste nicht zu finden, hilft ein Klick auf einen der Pfeile: Nach unten werden nacheinander die Vereine der zweiten, der dritten und der vierten Liga gezeigt, nach oben geht es direkt zur vierten Liga und von dort aus über die dritte und zweite Liga wieder zur Bundesliga. Der Name des gewählten Vereins wird unter dem Namen des Spielers eingeblendet. Die bis zu vier Manager können nacheinander ihre Daten eingeben.

Die Mannschaften der vierten Liga können zwar gewählt werden, gestartet wird das Spiel jedoch nur in den Ligen eins bis drei. Entscheidet man sich dennoch für ein Team aus der vierten Liga, tauscht dieses seine Position mit einer Mannschaft aus der gewünschten Start-Liga. Wer mit den Einstellungen nicht zufrieden ist, klickt einfach das Porträt- oder das Wappen-Feld an, wo er die Wahl wiederholen kann. Soll der eingegebene Name erhalten bleiben, braucht man statt der Neueingabe nur die „Return"-Taste zu drücken. Um einen Manager komplett herauszunehmen, betätigt man die rechte Maustaste auf dem entsprechenden Porträt oder Vereins-Wappen.



Verein auswählen

Optionen-Feld

Das Optionen-Feld unterteilt sich in drei Bereiche. Wo Pfeile vorhanden sind, erfolgt die Einstellung durch deren Anklicken, ansonsten klickt man das Feld direkt an.

Spiel-Modus

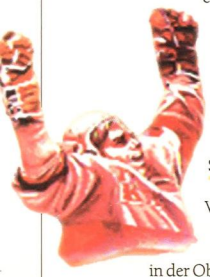
EISHOCKEY MANAGER läßt sich in drei Varianten spielen. Wenn beide Modus-Icons aktiv sind, läuft das Programm gemäß der Voreinstellung, also mit Ligen, Cups und Weltmeisterschaft. Durch Anklicken der Icons läßt sich der Liga/Cup-Modus oder der WM-Modus aus- bzw. wieder einschalten. Beide Icons auszuschalten, ist wenig sinnvoll - so kommt man nämlich gar nicht erst ins Spiel. Im Modus „Liga/WM" gibt es die Chance, am Ende der Saison Manager der Nationalmannschaft zu werden. Dazu muß die eigene Crew unter die ersten fünf der Bundesliga kommen. Befinden sich mehrere Manager in diesem Quintett, übernimmt natürlich der beste von ihnen die Nationalmannschaft. Der Modus „Nur WM" kann nur im Ein-Spieler-Modus eingeschaltet werden.

Spiel-Level

Damit jeder mit dieser Simulation klarkommt, haben die Programmierer sechs Levels vorbereitet. Der Einsteiger oder Schnellspieler in der Mittagspause wählt eine niedrige, einfache Stufe, z. B. das Baby oder das Kleinkind. Ab dem jungen Mann wird es richtig interessant, und wer im Opa-Level spielt und außerdem Erfolg hat, darf sich zu Recht einen alten Eishockey-Hasen nennen. Voreingestellt ist Level 4, der junge und ehrgeizige Sportsmann.

Spiel-Dauer

Der richtige Eishockey-Manager wird die Grundeinstellung „Unendlich" stehen lassen. Aber gerade zum Üben und um sich mit den Funktionen vertraut zu machen, empfiehlt es sich, eines der kürzeren Spiele mit einer Dauer von fünf, drei oder einem Jahr zu wählen. Letzteres ist immer in der Bundesliga angesiedelt, und es gibt keine Werbeverträge. Wer zudem noch allein spielt, nimmt auch am Europa-Cup teil.



Start-Liga

Wenn ein Liga-Spiel über mehrere Jahre geführt wird, läßt sich hier wählen, ob der Verein in der Oberliga, in der Zweiten Liga oder sogar schon in der Bundesliga übernommen werden soll.

Start-Stärke

Als letztes läßt sich noch die Stärke der Mannschaft im Verhältnis zu den anderen Teams der gewählten Liga bestimmen. Die Voreinstellung steht auf „Mittelfeld". Wer es etwas leichter haben möchte, schaltet auf „Oberes Drittel", für die Herausforderung setzt man seine Mannschaft dagegen in den „Abstiegskampf".

Highscore-Block

Vielleicht ist einigen beim Herumprobieren bereits aufgefallen, daß der Block bei manchen Einstellungen durch einen nackten Nagel ersetzt wird. Das bedeutet, daß nicht bei allen Einstellungen eine Highscore-Liste geführt wird. Grundsätzlich gibt es für jede Einstellung einen getrennten



DEB-Pokalspiele

Highscore, die Mindestanforderung hierfür ist Level 4. Wird länger als ein Jahr gespielt, muß außerdem die Mannschaft in das Mittelfeld der Start-Liga gesetzt werden.

Los jetzt!

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

DEB-POKAL

Diesen Pokal des Deutschen Eishockey Bunds gibt es bekanntlich gar nicht. Er ist zwar schon geraume Zeit in der Diskussion, wurde aber bisher noch nicht realisiert. Hier haben sich die Programmierer in der Zukunft bedient, um das Spiel um eine weitere Funktion bereichern zu können. Wer seinen Nerven die Auslosung ersparen will, klickt das Feld „Kein Gedanke" an. Wurde „Alles klar" gewählt, werden die Paarungen ermittelt. Die Farben markieren die verschiedenen Ligen, wobei Orange für die Bundesliga, Dunkelgrau für die Zweite Liga und Hellgrau für die Oberliga steht. Die Mannschaften der Manager werden gelb dargestellt.

Wenn die Liste komplett ist, drückt man eine Maus-Taste. Es folgt der sortierte Spielplan, der sich aus der Auslosung ergibt. Heim-Mannschaften werden hellblau, Mannschaften, die reisen müssen, dunkelblau dargestellt. Die eigene Crew erscheint wieder in Gelb. Niederklassige Mannschaften haben bei Spielen gegen höherklassige immer Heimrecht. Dauert die Auslosung zu lange, drückt man die linke Maus-Taste, und es geht sofort weiter zum sortierten Spielplan. Gespielt wird übrigens im Modus „Best of Three", d.h. es kommt die Mannschaft weiter, die zwei von drei Spielen gewonnen hat. Siegt also im Hinspiel die Mannschaft A und im Rückspiel die Mannschaft B, ist ein drittes Spiel zur Entscheidung nötig. Auch ein Unentschieden gibt es nicht. Hat nach drei Dritteln keine Mannschaft einen Vorsprung erzielt, geht es ins „Sudden Death" über zweimal fünf Minuten. Die Crew, die in dieser Zeit das erste Tor schießt, hat das Spiel gewonnen. Wird auch hier nur Unentschieden erreicht, gibt es ein Penalty-Schießen. Der Penalty ist der Strafstoß des Eishockey.

TEAM-INFO

Wer im Spielplan eine Mannschaft anklickt, erhält weitere Informationen über sie: Unter dem Namen steht die „Fieberkurve", aus ihr sind die Leistungen der Crew in der Liga ersichtlich. Je niedriger die Werte, desto heißer dürfte es dem Manager werden ...

Unter der Kurve ist für jedes Spiel ein Smiley zu sehen. Ein grüner lächelt über Siege, ein gelber ist mit dem erzielten Unentschieden nicht so ganz zufrieden, und ein roter ist zu Recht über eine Niederlage erzürnt. Ganz rechts, am Wappen, steht der „Durchschnitts-Smiley",





Das Hauptmenü

der die Gesamtleistung der Mannschaft in der Saison wiedergibt. Die restlichen Daten erklären sich von selbst. Am besten macht man sich ein Bild von der Mannschaft, gegen die es anzutreten gilt.

Rechts unten befindet sich ein Wechsel-Icon. Stehen hier drei Punkte auf gelbem Grund, wird von dieser Mannschaft während der Spiele kein Zwischenergebnis mitgeteilt. Eine Kamera dagegen bedeutet, daß alle Torszenen eingespielt werden. Falls hier ein Kopfhörer zu sehen und bei mindestens einer Mannschaft die Kamera geschaltet ist, werden die Zwischenergebnisse als Meldungen eingeblendet.

Die eigene Mannschaft hat übrigens die Kamera voreingestellt, diese kann für maximal vier Teams gesetzt werden. Um die Mannschafts-Info zu schließen, wird „Reicht mir" angeklickt. Mit der rechten Taste beendet man den DEB-Spielplan, und es geht zum ersten Mal ins Hauptmenü.



HAUPTMENÜ



Das Hauptmenü besteht aus drei Bereichen: der Kopfzeile, der Manager-Zeile und dem Menü. Unter der Kopfzeile verbergen sich die Namen der Entwickler dieses Programms, hierzu klickt man den Schriftzug EISHOCKEY MANAGER an. Ein erneuter Klick im Credit-Feld führt ins Hauptmenü zurück.

Wer schließlich ganz rechts oben in die Ecke der Kopfzeile klickt, erhält eine Liste mit Informationen zum Spiel. So werden neben der Versions-Nummer alle Daten zu erkannten und korrigierten Fehlern ausgegeben.

Manager-Zeile

Links ist unter dem Datum wieder die „Fieberkurve" zu sehen, die die Leistung der Mannschaft in Gelb und die des nächsten Gegners in Weiß darstellt. Daneben



Team-Info aus dem Hauptmenü

steht der eigene Vereinsname und unter ihm der des nächsten Kontrahenten.

Durch Anklicken des Vereinsnamens geht es wieder zur Mannschafts-Info, die diesmal allerdings eine wichtige Ergänzung enthält: Zwischen „Reicht mir" und dem Wechsel-Icon findet sich das Icon „Spielplan". Beim Anklicken erscheint der Plan der ersten Runde. Ein Klick auf „2. Runde" zeigt den nächsten Plan, da die Mannschaften in den Ligen ja bekanntlich viermal gegeneinander antreten:

In zwei Runden findet jeweils ein Hin- und ein Rückspiel statt. Mit „Reicht mir" geht es wieder ins Hauptmenü.

Die Icons neben dem Namen des nächsten Gegners zeigen, um was für ein Spiel es sich handelt und ob zu Hause oder auswärts gespielt wird:



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

Das Buch unter diesen Icons steht für die letzten Ergebnisse gegen den nächsten Gegner. Darunter wiederum findet sich der Kontostand.

Ganz rechts, unter dem Namen des Vereins, sind sechs Leuchten neben dem Porträt und dem Vereinswappen zu sehen. Sie stehen von oben nach unten für:



- **Team-Lampe:** Rot, wenn sich in der Aufstellung ein Fehler befindet
- **Nachrichten:** Rot, wenn eine Nachricht für einen der Spieler vorliegt
- **Finanzen:** Rot, wenn das Konto im Minus ist, aber noch Mittel auf dem Sparbuch oder in Aktien vorhanden sind
- **Training:** Rot, wenn kostenpflichtiges Training angeordnet wurde
- **Werbung:** Rot, wenn nicht alle Werbeflächen vermietet sind
- **Aktien:** Rot, wenn der Saldo ins Minus gerutscht ist. Bei Grün ist soweit alles in Ordnung.



Im Beispiel-Kasten (S.9) rechts zeigt also die fünfte Leuchte von oben (rot) an, daß nicht alle Werbeflächen vermietet sind.

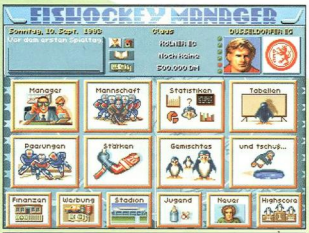
Nachrichten, die an den Manager persönlich gerichtet sind, lassen sich abfragen, indem das Porträt angeklickt wird. Ist mehr als eine Nachricht eingegangen, kann man mit den beiden Pfeilen rechts am Nachrichtenfeld durchscrollen.

Durch Anklicken des eigenen Vereinswappens beginnt der nächste Spieltag, bzw. die Kontrolle wird an den nächsten Manager übergeben.

Hauptmenü-Punkte

Das Hauptmenü bietet acht Punkte an: „Manager", „Mannschaft", „Statistiken", „Tabellen", „Paarungen", „Stärken", „Gemischtes", „und tschüß".

MENÜ MANAGER

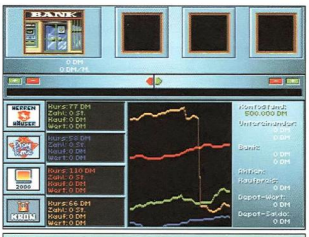


Menü Manager

Das Untermenü „Manager" enthält die sechs Punkte

- „Finanzen",
- „Werbung",
- „Stadion",
- „Jugend",
- „Neuer" und
- „High-score".

Finanzen



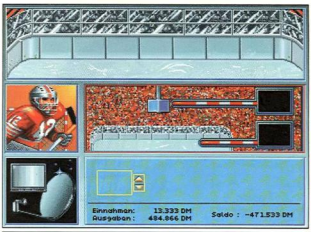
Finanzen

Hier hat man die Möglichkeit, Geld zu leihen oder aufs Sparbuch zu bringen, Aktien zu kaufen und zu verkaufen. Oben werden potentielle Geldgeber angezeigt, die einen Kredit gewähren könnten. Unter dem jeweiligen Feld ist in Rot angegeben, wieviel Geld aufgenommen wurde, Grün dagegen zeigt an, wie hoch das Guthaben ist. Darunter sind die jeweiligen Zinssätze pro Monat zu sehen. Um einen Kredit aufzunehmen oder Geld einzuzahlen, klickt man zuerst den gewünschten Partner an. Dies kann die Bank ganz links oder ein anderer Manager sein - sofern nicht ein Einzelkämpfer am Werk ist.
Unter den vier Feldern der Kreditgeber befindet sich die Eingabezeile. Hier wird links von der Mitte in den schwarzen Bereich geklickt, wenn ein Kredit aufgenommen werden soll. Rechts von der Mitte und ebenfalls in den schwarzen Bereich klickt, wer Geld einzahlen möchte. Es erscheinen ein orangefarbener Balken und die Summe in DM. Je weiter man nach außen klickt, desto höher ist die eingestellte Summe, je weiter man sich zur Mitte bewegt, desto niedriger ist sie. Um den Wert auf 1.000 Mark genau einzustellen, bieten sich die Felder „+" und „-" auf der entsprechenden Seite direkt über dem schwarzen Feld an.
Ist die gewünschte Summe eingestellt, klickt man auf der Seite mit dem Wert über dem schwarzen Feld zwischen der Trennlinie in der Mitte und dem Feld „-". Hat man die Maus aus dem Eingabefeld herausgezogen, ohne diese endgültige Bestätigung gegeben zu haben, werden alle Eingaben ignoriert.



Unter dem Eingabefeld findet sich die Börse. Links sieht man übereinander die vier Logos der Firmen, deren Aktien erworben und wieder verkauft werden können. Direkt daneben stehen die dazugehörenden Daten, und wiederum daneben wird der Kurs der Aktien über die letzten 30 Tage in einem Kurvendiagramm ausgegeben. Die Farben der Linien entsprechen den Textfarben neben den Logos. Rechts neben dem Kurven-Fenster sind die persönlichen Bankdaten aufgelistet.
Ein Bankkredit kostet 4 % Zinsen pro Monat, einem anderen Manager sind 2,5 % an Zinsen zu zahlen, bzw. man bekommt selber 2,5 %, wenn man einem Manager einen Kredit eingeräumt hat. Für das Geld auf dem Sparbuch gibt es lediglich 1% Zinsen. Übrigens sollte das Guthaben auf dem Konto nie in den Minusbereich rutschen; Überziehungen berechnet die Bank mit monatlich 10 % Zinsen! Der Höchstgesamtbetrag für Kredite liegt bei der Bank bei 2 Millionen, bei einem anderen Manager bei 1 Million Mark.
Wenden wir uns nun dem Kurven-Fenster zu. Um die Darstellung in ungünstigen Wertverhältnissen zu verbessern, kann man den Mauszeiger an die linke oder rechte Kante setzen und dann mit gedrückter linker Maustaste die Maßstäbe verschieben. An der linken Kante verschiebt sich die Sichtlinie auf der y-Achse, so daß hohe Kurse wieder ins Bild geholt werden können. An der rechten Seite verändert sich der Maßstab der x-Achse, um sehr große Schwankungen in ein übersichtliches Bild zu zwingen. Beim Anklicken eines der vier Logos auf der linken Seite wird das Fenster immer so verschoben, daß die Kurve der gewählten Aktie auf der Mittellinie des Fensters endet, unabhängig davon, wo die Blicklinie auf der y-Achse positioniert ist. So ist die Kurve der gewählten Aktie über die letzten 30 Tage immer übersichtlich im Bild.
Um Aktien zu kaufen oder zu verkaufen, wird zuerst das Logo der entsprechenden Firma angeklickt.
Nun folgt dasselbe Verfahren wie bei der Aufnahme eines Kredits: Wert im schwarzen Eingabe-Feld einstellen, mit „+" und „-" korrigieren und dann direkt über der eingestellten Summe bestätigen. Die Gebühr für den Aktienkauf beträgt 1,5 % der Kaufsumme, beim Verkauf von Papieren werden keine Kosten berechnet. Mit der rechten Maustaste kehrt man ins Menü „Manager" zurück.

Werbung



Werbung

Werbeflächen sind eine gute Einnahmequelle. Sieben Bandenflächen, die Trikots der Mannschaft und, wenn vorhanden, die Verkleidung der Lautsprecheranlage lassen sich dafür anbieten. Falls man über die richtige Kühlanlage verfügt, kommt auch noch die Eisfläche hinzu. Außerdem können Übertragungsrechte der Spiele verscherbelt werden.

Um eine Bandenfläche zu verkaufen, wird im oberen Fenster eines der sieben Bandenfelder angeklickt. Im Verhandlungs-Fenster unten rechts werden die Daten zu diesem Feld angegeben.
Bis zu zehn verschiedene Sponsoren können an der Fläche interessiert sein, im Icon-Feld wird automatisch die Firma mit dem höchsten Ansehen eingeblendet. „Info" liefert weitere Daten zu dieser Firma.
Mit den Pfeilen rechts vom Logo können die zehn Unternehmen durchgescrollt werden. Rechts neben den Scroll-Pfeilen wird das Angebot der Firma eingeblendet - falls sie an einer Werbefläche interessiert ist. Man sollte „Annehmen", wenn die Offerte zusagt. Eine Besonderheit ist die Option, die manche Firmen vereinbaren wollen. Es wird ein Vertrag über z. B. 12 bis 36 Monate abgeschlossen. Somit soll das Abkommen nur die ersten 12 Monate bindend sein, anschließend hält sich die Firma eine Option von weiteren 24 Monaten offen. Abhängig ist die Verlängerung vom Erfolg der Mannschaft.
Genau wie für die Banden können auch Werbeverträge für die Trikots der Spieler abgeschlossen werden. Hierzu klickt man den Spieler links in der Mitte an und verfährt wie bei der Vergabe der Bandenfläche. Wenn das Stadion mit einer Beschallungsanlage ausgerüstet ist, kann auch



Stadion

Stadion

Zuschauerzahlen und Werbeverträge sind zum einen von der Leistung der Mannschaft abhängig, zum anderen jedoch auch von der Qualität des Stadions. Dieses ist im Bild in der Mitte zu sehen, je nach Ausbaustufe mit oder ohne Dach.

deren Verkleidung als Werbefläche angeboten werden. Gleiches gilt für die Eisfläche, wenn eine geeignete Kühlanlage zur Verfügung steht. Für die Verhandlungen klickt man auf die beiden kleinen Felder im mittleren großen Fenster. Das obere symbolisiert die Dachwerbefläche der Lautsprecher-Anlage - die übrigens bei der Überdachung des Stadions installiert wird -, das untere das Spielfeld.
Das Bild unten links steht für die Übertragungsrechte der Spiele. Statt der Firmen werden nun im Vertragsfeld Sendestationen eingeblendet, die möglicherweise für die Heimspiele die Rechte erwerben möchten. Der Ablauf der Verhandlungen entspricht dem für die Werbeflächen.
Ob und von welcher Sendestation ein Angebot kommt, hängt natürlich auch wieder von der Leistung der Mannschaft ab. Jedoch stellen die Sender darüber hinaus erhöhte Ansprüche an die Qualität des Stadions.
Wenn alle möglichen Flächen verteilt sind oder keine Angebote mehr vorliegen, wird die Funktion mit der rechten Maustaste verlassen.

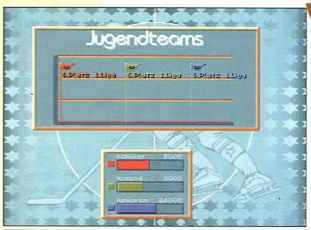


Darum herum liegen Flächen, die mit Zusatzbauten bestückt werden können. Rechts im Bild führt der Weg vorbei, der das Stadion an den Rest der Welt anbindet. Mit Klick auf die entsprechende Grafik im Bild kann der Wert des Stadions durch Ausbauten erhöht werden. Es ist auch möglich, direkt in die Liste unter dem Bild zu gehen; dort finden sich über die direkt ersichtlichen Punkte, wie z. B. ein Dach für das Stadion, weitere Optionen.
Klickt man eine davon an, erscheint rechts ein Roll-Menü mit zwei Pfeilen. Im Kasten steht die nächste Ausbaustufe zur gewählten Option, darunter der Preis. Überschreitet dieser die Möglichkeiten, die der Kontostand darunter vorgibt, wird die Summe in Rot dargestellt.
Ist die Finanzierung abgesichert, erscheint der Wert in Grün. Bei einem Klick außerhalb des Kastens geht es ohne Aktion ins Menü zurück, durch Anklicken des Kastens wird ein Angebot



gemacht. Achtung, Rabatt und Bauzeit nicht aus den Augen verlieren! Die Ausbaugrenze für Besucherplätze liegt bei 25.000. Den Eintrittspreis legt man mit den beiden Pfeilen zwischen 10 und 30 Mark fest. Wird im unteren Bereich die rechte Maustaste gedrückt, erscheint eine Übersicht über die aktuellen Bautätigkeiten. Nochmals die rechte Maustaste gedrückt, und die Liste ist wieder da.
Um ins Menü „Manager" zurückzukehren, betätigt man die rechte Taste im oberen Bereich des Bilds.

Jugend



Jugend

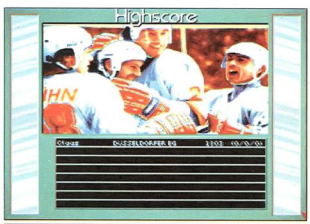
Die Nachwuchsarbeit des Vereins beschränkt sich auf die finanzielle Unterstützung der drei Jugendmannschaften. Ziel ist es, im Laufe der Zeit aus der Junioren-Truppe Nachwuchsspieler in die erste Mannschaft aufrücken zu lassen. Mit

einem Klick auf den entsprechenden Balken werden den Schülern bis zu 10.000, der Jugend bis zu 20.000 und den Junioren bis zu 40.000 Mark Fördergelder zugewiesen. Mit der rechten Maustaste geht es ins Menü „Manager" zurück.

Neuer

Damit auch noch nach Spielbeginn weitere Mitstreiter einsteigen können, wird wieder das Vor-Menü eingeblendet, und der „neue Manager" kann seine Daten eingeben. Natürlich können die Start-Einstellungen des Spiels jetzt nicht mehr verändert werden. Mit „Los jetzt!" kehren die Manager ins aktuelle Geschehen zurück.

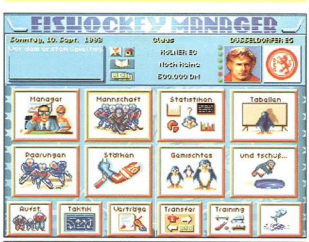
Highscore



Highscore

Wie weiter vorne bereits erwähnt, wird für jede Spieleinstellung, für die ein Highscore ermittelt wird, eine separate Liste geführt. Nur so können die Ergebnisse vergleichbar gemacht werden. In der Liste werden der Name des Managers und des Vereins sowie die erreichte Punktzahl und dahinter in Klammern die Zahl der erreichten Meisterschaften, der DEB-Pokalsiege und der Europapokal-Siege aufgelistet. Natürlich gibt es bei demselben Manager-Namen und Verein immer nur einen Eintrag je Spielmodus.

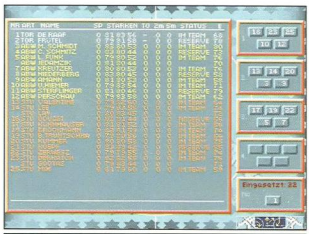
MENÜ MANNSCHAFT



Menü Mannschaft

Dieses Menü hat fünf Menüpunkte. Generell werden nicht belegte Menüpunkte mit der Grafik eines Fischs oder einem Sternenhimmel (im WM-Modus) dargestellt. Beginnen wir wieder ganz links:

Aufstellung



Aufstellung

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

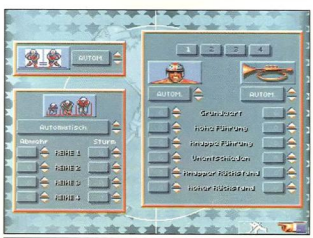


NR:	Rücken-nummer und Reihe
ART:	Einsatzbereich
NAME:	Spielername und Alter
SP:	Zahl der Einsätze in Liga-und Pokalspielen
STÄRKEN:	Kondition, Technik und Form sowie der Durchschnitt dieser Werte
TO:	Zahl der Torerfolge in Liga- und Pokalspielen
2m: 5m:	Zahl der 2- und 5-Minuten-Strafzeiten
STATUS:	Status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



Rechts im Bild liegen fünf Rahmen und ein Icon. Die Rahmen stehen für die Aufstellung. Anders als bei vielen anderen Sportarten wird beim Eishockey nicht mit einer vor dem Spiel festgelegten Mannschaft gespielt. Auf dem Eis dürfen sich immer nur sechs Spieler eines Teams befinden, also ein Torwart, zwei Abwehrspieler und drei Stürmer. Weitere 16 Spieler können auf der Bank sitzen. Organisiert werden die Spieler in bis zu vier Sturm- und Abwehr-Reihen, die wiederum in vier Blöcken zusammengefaßt sind.
Jeder Block ist in sich homogen, d.h., Leistungsstärke der Spieler und Zusammenspiel sind optimal aufeinander abgestimmt. Es ist zwar durchaus sinnvoll, Sturm- und Abwehr-Reihen verschiedener Blöcke aufs Eis zu schicken, jedoch sollten die Reihen selbst nur in Ausnahmefällen umbesetzt werden. Üblicherweise ist der erste Block der stärkste. Selten kann sich ein Verein so viele Spieler leisten, daß vier Blöcke besetzt sind.
Um einen Spieler aus der Aufstellung herauszunehmen, läßt sich entweder im Block-Fenster seine Nummer anklicken, oder man drückt in der Liste über der entsprechenden Zeile die linke Maustaste. Nur aus der Liste jedoch können Spieler in die Aufstellung übernommen werden. Dazu die Nummer des Blocks anwählen, in den der Spieler aufgenommen werden soll, und dann in der Liste den Spieler-Namen mit der linken Maus-Taste. Die rechte Maus-Taste setzt den Spieler in Reserve.
Wenn die Mannschaft in einer heiklen Situation besonderen Druck auf den Gegner ausüben soll, kann man den Torwart vom Feld nehmen und einen sechsten Feldspieler in den ersten Block setzen. Das Icon unten rechts im Bild hat dieselbe Funktion wie der Menüpunkt „Taktik" im Menü „Mannschaft": Es erlaubt die Direktumschaltung zu „Taktik".
Um ins Menü „Mannschaft" zurückzukehren, drückt man außerhalb der Fenster die rechte Maustaste.

Taktik



Taktik

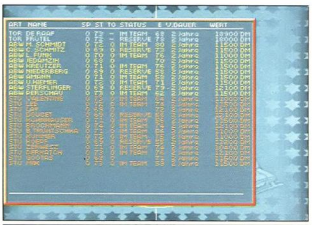
Drei Fenster und ein Icon stehen zur Verfügung. Das Icon unten rechts ist der direkte Zugang zur Funktion „Aufstellung". Im Fenster oben links wird gewählt, ob der Einsatz der Spieler-Reihen während des Spiels vom Computer oder manuell durchgeführt werden soll. Das Fenster darunter liefert die Vorgabe für die Kriterien, nach denen der Einsatz der Reihen erfolgt.
Im rechten großen Fenster werden Einsatz und Offensivgeist eingestellt. Der Spielerkopf steht hierbei für Einsatz und Härte, die Trompete für offensives oder eher defensives Spiel. Beide Bereiche können automatisch vom Computer geführt werden, semi-automatisch gemäß den Vorgaben darunter oder voll manuell vom Manager. Bei semi-automatischer Führung muß der Grundwert eingestellt werden. An diesem



Automatisch:	Die Wahl der Reihe wird vom Computer gesteuert
Spiel nur mit 2 Reihen:	Nur der erste und der zweite Block kommen zum Einsatz
Energiestärkster Block:	Es werden die Sturm- und Abwehrreihen eingesetzt, deren Erschöpfung am geringsten ist
Nach Gegnerreihe:	Entsprechend der Stärke der Gegnerreihe wird die zugehörige eigene Reihe eingesetzt, z. B. gegen die 1. Sturmreihe des Gegners die eigene 1. Abwehrreihe
Minuten-Vorgabe:	Der Einsatz erfolgt nach Zeit, wobei für jede Reihe die Zeit in Minuten separat vorgegeben wird. Das Limit beträgt 20 Minuten, also ein Drittel
Voll manuell:	Jede Reihe wird gemäß dem Spielverlauf vom Manager aufs Eis geschickt. Dazu wird während des Spiels die entsprechende Leuchte der Spielerreihe in der Anzeige angeklickt

Minimalwert orientieren sich dann die folgenden Einstellungen für die verschiedenen Spielsituationen. Die Icons 1 bis 4 über den beiden Bildern sind vier Speicherplätze, unter denen vier verschiedene Einstellungen zum schnellen Abruf bereitgehalten werden können. Je nach Stärke des Gegners und Spielsituation kann also mit verschiedenen Taktiken agiert werden. Mit der rechten Maustaste geht es ins Menü „Mannschaft" zurück.

Verträge



Verträge

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

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



Um mit einem Spieler in Vertragsverhandlungen zu treten, wird sein Name angeklickt. Das Fenster für die Verhandlungen wird geöffnet.



Vertragsverhandlungen

Man klickt die Zeile an, deren Wert geändert werden soll. Wird die Vertagsdauer geändert, gibt der Spieler seine Gehaltsvorstellungen vor:
Entweder man akzeptiert oder gibt ebenfalls einen eigenen Wert ein. Die dritte Zeile betrifft die Versicherung des Spielers: Wird er verletzt, bekommt der Manager den sechsfachen Wert der Versicherungsprämie. Wird er zum Invaliden, erhält der Manager gar die 60fache Summe der Prämie, also den Marktwert des Spielers zum Zeitpunkt des Vertragsabschlusses. Die Versicherungsprämie ist nicht verhandelbar. Eine Versicherung kann frühestens nach einem Monat gekündigt werden.
Man drückt die rechte Maustaste, um ins Menü „Mannschaft" zurückzukehren.

Transfer



Transfer

In der unteren Zeile wird die finanzielle Situation dargestellt. Der Knopf ganz rechts ermöglicht es, einen Talentsucher zu beauftragen, nach geeigneten Nachwuchsspielern zu fahnden. Die beiden Fenster darüber zeigen links die Liste der Spieler mit den schon bekannten Spalten Einsatzbereich ART, Spielername NAME, Zahl der Spiele SP, Spielerstärke STÄRKE, Torerfolge TO und Erschöpfung E sowie rechts die Spieler, die im Angebot sind. Um einen Spieler auf die Transferliste zu setzen, wird er in der Spielerliste angeklickt. In der Transferliste wird er dann mit den Daten über Einsatzbereich ART, mit seinem Namen, seinen Stärken und seinem Alter aufgeführt. Das Kürzel für seinen Einsatzbereich ist blau, wenn es sich um einen der eigenen Spieler handelt, und rot, wenn er ein Ausländer ist. Unter seinen Daten stehen zwei Summen: Die linke gibt seinen Kaufpreis an, die rechte die Leihgebühr für den Rest der Saison. Klickt man auf einen der Namen in der Transferliste, wird man aufgefordert, das Gebot einzugeben. Nimmt der Verein an, tritt der Manager mit dem Spieler in Vertragsverhandlungen, wie bereits im Menü „Verträge" erläutert.
Wurde ein eigener Spieler angeklickt, wird er ohne Verhandlungen aus der Transfer-Liste herausgenommen und wieder ins Team integriert. Mit der rechten Maustaste wird der Transfermarkt verlassen.

Training

Ein guter Manager stellt der Mannschaft einen wöchentlichen Trainingsplan auf. Da die Spiele meistens mittwochs und sonntags stattfinden, hat es wenig Sinn, die Termine an diesen Nachmittagen anzusetzen. Ganz unten stehen die neun Icons für die verschiedenen Trainings-Arten, von links nach rechts sind das:



Training

Kostenpflichtige Erholung:

Oben, unter der Zeile mit den Wochentagen, wird die wöchentliche finanzielle Belastung für Sauna, Masseur usw. angezeigt. Der Grundbetrag beläuft sich auf 14.000 Mark, wozu dann noch die Kosten für die einzelnen Sitzungen in Höhe von jeweils 8000 Mark kommen.

Freizeit:

Penalty-Schießen
Kraft-Training
Taktik
Trainings-Spiel
Schuß-Training
Lauf-Training
Stock-Technik



Jeder Tag hat vier Trainings-Einheiten: zwei vormittags, zwei nachmittags. Zuerst wird die gewünschte Trainingsart angeklickt, woraufhin unter dem Icon ein heller Strich erscheint.
Dann klickt man auf die Trainingseinheit, die mit diesem Training belegt werden soll. Über dem Trainingsplan befinden sich dreimal drei Balken.
Je drei stehen für Energie „E", Kondition „K" und Technik „T". Die drei Balken einer Sparte stehen, von links nach rechts gesehen, für Tor, Abwehr und Sturm.
An diesen Anzeigen läßt sich also direkt ablesen, wo es bei der Mannschaft hapert, was verstärkt trainiert werden muß.
Mit der rechten Taste geht es ins Menü „Mannschaft" zurück.

MENÜ STATISTIKEN

Sechs Statistiken stehen zur Verfügung:



Menü Statistiken

Totale

Im linken oberen Fenster werden Statistiken über die Ergebnisse der Mannschaft ausgegeben. Die Spalten „G", „H" und „A" bei „Serien" stehen für Gesamt, Heim- und Auswärtsspiele. Die Zahlen vor den Klammern geben den aktuellen Stand an, die Werte in Klammern die höchsten je erreichten. Die weiteren Werte sind selbsterklärend. Unten links werden die Gesamtausgaben den Gesamteinnahmen pro Monat gegenübergestellt, das Fenster rechts gibt die Zuschauerzahlen und die



Totale Statistik

Finanzen optisch und in Werten wieder. Im großen Farbfeld erscheint für jeden Spieltag eine Linie, aus deren Höhe die Zuschauerzahl hervorgeht. Erreicht die Linie den gelben Balken, ist der benötigte Durchschnitt erreicht worden.

Früher



Ewige Tabelle

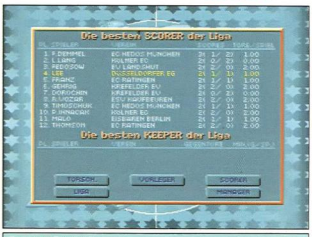
In der „Ewigen Tabelle" wird die eigene Mannschaft in Gelb dargestellt, die beiden Pfeile scrollen die Liste von Platz 1 bis 42 durch. Ermittelt wird sie anhand der Punkte, die die Teams für jede Plazierung in den Ligen und den Pokalwettbewerben zugeteilt bekomen. Die Spalten stehen für Gesamtpunktzahl, Zahl der Siege in den Ligen, in DEB-Cup-Spielen und in Europa-Cup-Spielen. Im Fenster darunter werden die Daten und die Plazierung der Mannschaft nochmals detailliert angegeben.

Verein

In der Vereins-Statistik werden die Erfolge der letzten 50 Jahre im Europa-Cup, im DEB-Cup und in den Ligen geführt. Der Pfeil im jeweiligen Diagramm markiert das

Jahr, zu dem die Daten ausgegeben werden. Ist der Balken dieses Jahres hell, war die eigene Mannschaft Sieger.

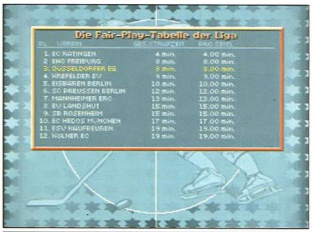
Spieler



Spieler-Statistik

Hier finden sich verschiedene Statistiken zu den Spielern der Liga; man sieht sie sich am besten nach einigen Spieltagen an. Ein Torhüter wird erst nach 400 Spielminuten aufgenommen, die Spalte „G/SP" informiert hierbei über die Zahl der Gegentore pro Spiel, die er kassiert hat. Die verschiedenen Knöpfe sortieren die Liste gemäß der Vorgabe. Steht einer der Spieler an der Spitze der Liste, darf sich sein Manager über eine Prämie am Ende der Saison freuen.

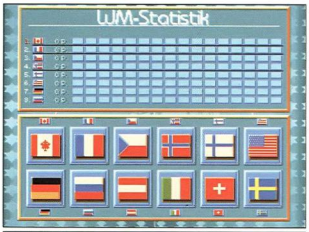
Fairplay



Fairplay-Statistik

Eishockey ist ein sehr schnelles und sehr hartes Spiel, und damit dennoch die Fairneß gewahrt bleibt, gibt es am Ende der Saison die Fairplay-Prämie, die derjenige Verein erhält, dessen Mannschaft die Fairplay-Liste anführt.

WM

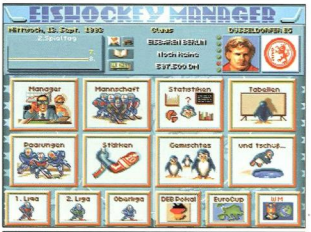


WM-Statistik

In dieser Statistik werden die letzten 16 WM-Ergebnisse für die ersten acht Teams festgehalten. Die linke Spalte zeigt den Durchschnitt und somit die acht besten Nationalmannschaften in einer Ewigen-Liste an. Wer nähere Infos zu den Mannschaften wünscht, klickt die Fahnen im unteren Bereich an.

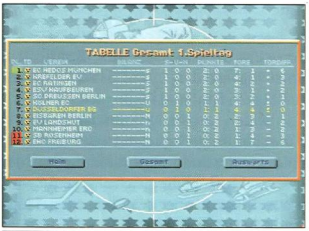
MENÜ TABELLEN

Das Menü „Tabellen" bietet sechs Punkte an:



Menü Tabellen

1. Liga, 2. Liga, Oberliga



Liga-Tabelle

Diese Tabellen sind vom Aufbau her gleich. Sie geben in drei verschiedenen Sortierungen die Position der Mannschaften in den Ligen wieder.

Die aktuelle Tabelle entspricht der Sortierung „Gesamt". „Heim" und „Auswärts" sortieren die Mannschaften gemäß ihren Erfolgen in den Heim- bzw. Auswärtsspielen.
Die Spalten bedeuten:

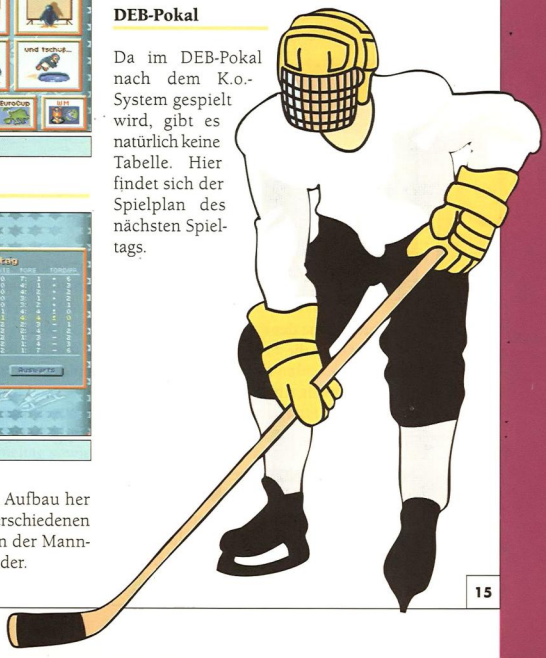
PL.	Plazierung
TD	(Tendenz) zeigt an, wie sich der Tabellenplatz im Verhältnis zum vorherigen Spiel verändert hat
roter Smiley	= der Tabellenplatz hat sich verschlechtert
gelber Smiley	= der Tabellenplatz ist unverändert
grüner Smiley	= der Tabellenplatz hat sich verbessert
VEREIN	Name des Vereins
Bilanz	Die letzten acht Spiele werden angezeigt

Heimspiele [s], [u], [n] = Sieg, Unentschieden, Niederlage
Auswärtsspiele S], [U], [N] = Sieg, Unentschieden, Niederlage
(Das letzte Spiel wird rechts angezeigt.)

S-U-N	Anzahl der gewonnenen, unentschiedenen und verlorenen Spiele (Sieg-Unentschieden-Niederlage)
PUNKTE	das Punktverhältnis
TORE	das Torverhältnis
TORDIFF	die Tordifferenz

DEB-Pokal

Da im DEB-Pokal nach dem K.o.-System gespielt wird, gibt es natürlich keine Tabelle. Hier findet sich der Spielplan des nächsten Spieltags.



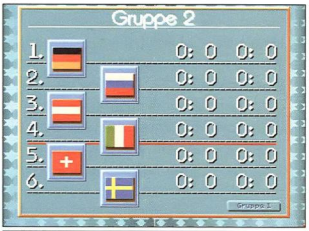
Eurocup



Europacup-Tabelle

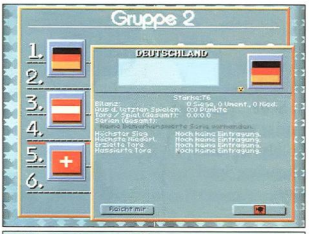
Die beiden Felder unten im Bild schalten zwischen den drei Tabellen um. Beim Europa-Cup wird in zwei Gruppen à vier Mannschaften je ein Hin- und ein Rückspiel ausgetragen. Die beiden besten Mannschaften beider Gruppen kommen in die Endrunde.

WM



WM-Tabelle

Auch um die Weltmeisterschaft wird in zwei Gruppen gespielt. Der Weltmeister und die weiteren Plazierungen werden in einer Reihe von Ausscheidungspielen als Endrunde nach den Gruppenspielen ermittelt:



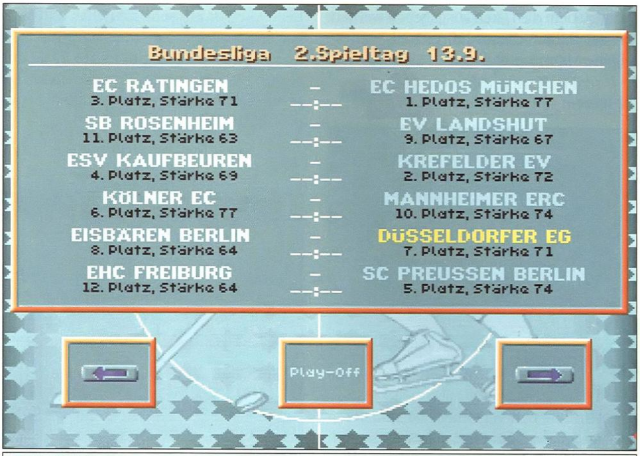
Info Nationalmannschaft

Klickt man eine der Fahnen an, bekommt man die Daten dieser Nationalmannschaft ausgegeben. Unten rechts hat man wieder die Möglichkeit, ihre Zwischenergebnisse darstellen zu lassen.



MENÜ PAARUNGEN

Die Menüpunkte dieses Untermenüs sind die gleichen wie die des Menüs „Tabellen", jedoch haben sie eine andere Funktion.



Spielplan Ligen

Über diese Menüpunkte können die Spielpläne der drei Ligen angezeigt werden. Unter dem Namen der Mannschaft wird jeweils auch deren durchschnittliche Stärke angegeben.
Unter dem Spielplanfenster befinden sich drei Knöpfe, mit denen man den Spieltag wechseln und die bereits feststehenden Paarungen für die Endspiele abfragen kann. In der ersten Liga werden die Endspiele als „Play Off" unter den ersten acht ausgetragen. Hierbei spielt man im K.o.-System „Best of Five", das heißt, die Mannschaft, die drei von fünf Spielen einer Paarung gewonnen hat, kommt weiter.
Hat also z.B. der ETC Timmendorf gegen den EV Ravensburg das erste, zweite und dritte Spiel gewonnen, ist der EV Ravensburg ausgeschieden.

Es spielen dabei:

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



Der 11. und der 12. der Bundesliga spielen gegen den 1. und den 2. der zweiten Liga in Hin- und Rückspiel.
Die beiden besseren Mannschaften dieser Ausscheidungen spielen in der nächsten Saison in der Bundesliga, die anderen in der zweiten Liga. Auf die gleiche Prozedur wird der Auf- bzw. Abstieg zwischen zweiter Liga und Oberliga ausgespielt.

DEB-Pokal

Auch hier kann man sich den Spielplan des DEB-Pokals für den nächsten Spieltag ansehen.

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

Viertelfinale

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

Runde 5. bis 8. Platz

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

Halbfinale

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

Spiel 7./8. Platz

Spiel 9: Verlierer Spiel 7:Verlierer Spiel 8

Spiel 5./6. Platz

Spiel 10: Sieger Spiel 7 : Sieger Spiel 8

Spiel 3./4. Platz

Spiel 11: Verlierer Spiel 5:Verlierer Spiel 6

Finale

Spiel 12: Sieger Spiel 5 : Sieger Spiel 6

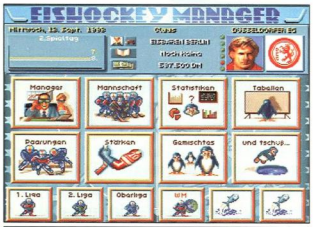
WM



Spielplan WM

Mit den beiden Pfeil-Icons lassen sich die verschiedenen Spieltage auf den Bildschirm holen, die Icons „Endrunde" und „Gruppe 2" bzw. „Gruppe 1" schalten zwischen den verschiedenen Gruppierungen um.

MENÜ STÄRKEN

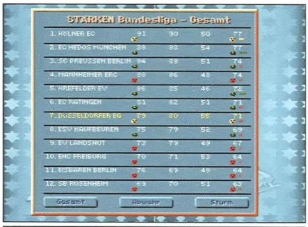


Menü Stärken

Dieses Menü hat vier Punkte: Jeweils für die 1. Liga, die 2. Liga, die Oberliga und für die WM-Teilnehmer werden die Stärken der Mannschaften angezeigt.

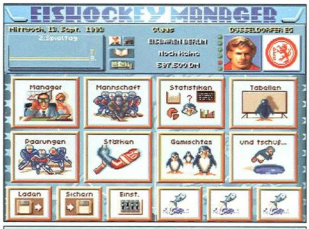
Die drei Knöpfe unten im Fenster schalten um zwischen Gesamt-Stärke, Stärke der Abwehr und Stärke des Sturms.

Die vier Spalten bedeuten Kondition, Technik und Form sowie Durchschnitt der drei ersten Werte. Der Balken hinter dem Smiley, der die Durchschnittsform der Mannschaft symbolisiert, stellt die Moral dar. Ist er schön lang und grün, ist die Crew gut drauf, ist er kurz und rot, sieht es ganz schön schlecht aus. Wird die deutsche Mannschaft gelb dargestellt, ist man der Manager der deutschen Nationalauswahl.



Stärken-Tabelle

MENÜ GEMISCHTES



Menü Gemischtes

Hier lassen sich Zwischenstände laden und sichern und eine Reihe von Einstellungen zum Programm vornehmen.

Laden/Speichern



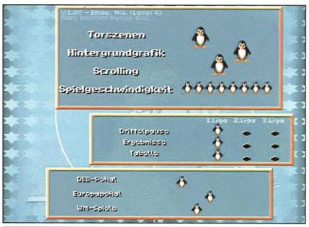
Spielstand laden

Hier läßt sich ein Spielstand auf Datenträger sichern bzw. laden. Im unteren Bereich befinden sich verschiedene Knöpfe, um auf die möglichen Laufwerke umzuschalten, Zwischenstände zu löschen bzw. ins Wurzelverzeichnis zurückzukehren, wenn in ein Unterverzeichnis umgeschaltet wurde. Mit den beiden Pfeilen im Verzeichnis-Fenster kann man den Inhalt des aktuellen Datenträgers durchschalten.
Unterverzeichnisse sind dunkler dargestellt als Dateien. EHM-Dateien erkennt man an der gelben Darstellung und der Extension .HOK. Mit Hilfe der rechten Maustaste lassen sich von den .HOK-Dateien Informationen zu Spieljahr und Spieltag sowie zu den teilnehmenden Managern, deren Vereinen und Ligen aufrufen. Hierzu setzt man den Mauszeiger auf den gewünschten Spielstand und hält die rechte Maustaste gedrückt. Um einen Spielstand zu sichern bzw. zu laden, klickt man ihn entweder im Verzeichnis doppelt an, oder man klickt die Zeile „Filename" im unteren Fenster an und gibt den gewünschten Dateinamen über die Tastatur ein.
Um in ein Unterverzeichnis umzuschalten, klickt man entweder dessen Name im aktuellen Verzeichnis an, oder man klickt im unteren Fenster die Zeile „Verzeichnis" an und gibt den Namen über die Tastatur ein. Zwei besondere Zwischenstände werden vom Programm selber angelegt:

AUTOSAVE.HOK: Nachdem jeweils zehnmal das Hauptmenü erschienen ist, wird die aktuelle Spielsituation unter diesem Namen abgelegt. Sollte das Programm aus irgendeinem Grund nicht weiterlaufen, hat man so einen relativ aktuellen Spielstand auf dem Datenträger.

ERROR.HOK: Sollte das Programm oder der Rechner abstürzen, versucht EHM, den aktuellen Stand unter diesem Namen abzulegen. Je nach Spielsituation kann man den Zwischenstand wieder einladen und an dieser Stelle weiterspielen. Aus technischen Gründen ist dies aber nicht in jedem Fall möglich.
Ein Spielstand, der gesichert wurde, kann erst nach erneutem Programmstart eingeladen werden.

Einstellungen



Einstellungen

Im oberen Fenster in der oberen Zeile sind Versionsnummer des Programms, Spieldauer und Level aufgelistet, darunter stehen ein paar Informationen zum System. Diese Daten, inklusive Hardwarekonfiguration, sollte man bei Problemen mit dem Programm unbedingt dem Hersteller mitteilen. Löcher im Eis bedeuten, daß die Funktion abgeschaltet ist.
Die Torszenendarstellung läßt sich abschalten, um den Spielablauf zu beschleunigen. Wenn die Hintergrundgrafik ausgeschaltet ist, steht mehr Speicher zur Verfügung. Pingi taucht in dieser Funktion automatisch ab, falls das System nicht über ausreichend freies RAM verfügt. Wen das Scrolling in den verschiedenen Menüs stört, der kann es abschalten; der Spielablauf wird wiederum beschleunigt.

Die Ablaufgeschwindigkeit der Spieltage wird mit „Spielgeschwindigkeit" eingestellt. Je mehr Pingis aufgetaucht sind, desto größer ist die Zeitraffung.
Im mittleren Fenster lassen sich schließlich die Ausgabe der Ergebnisse der Drittelpausen und die Endergebnisse sowie die Tabellen für die drei Ligen einstellen.

UND TSCHÜSS...

Wenn die Nacht von Freitag auf Sonntag schon wieder dem Tag gewichen ist, ist es höchste Zeit für eine Spielpause. Man bestätigt mit „Leider ja", wenn das Programm verlassen werden soll.

SPIELTAG

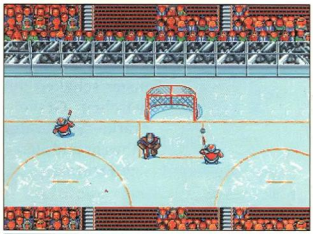
Um in den ersten Spieltag zu schalten bzw. an den nächsten Spieler zu übergeben, klickt man das Wappen des Vereins an. Zu jedem Spiel wird auf der Anzeigetafel im oberen Bereich neben dem Wappen für jede Mannschaft ein Feld mit verschiedenen Daten bereitgestellt.
Dazwischen befinden sich die Anzeige des Spielstandes, der Zwischenstände und der Strafzeiten. Bei einem Gegentor darf der Spieler, der eine Zwei-Minuten-Strafe bekommen hat, wieder aufs Eis.



Ligaspiel

Ein Spieler mit einer Fünf-Minuten-Strafe bleibt dagegen sitzen. Die vertikalen Balken zeigen die Energie der Abwehrreihe links und der Sturmreihe rechts. Die acht Lämpchen dazwischen stehen für die erste bis vierte Abwehrreihe in der linken Spalte bzw. für die Sturmreihen in der rechten. Jeweils die Reihe, deren Lämpchen leuchtet, ist auf dem Eis, und ihre Energie wird mit dem entsprechenden Balken angezeigt. Das Feld rechts neben dieser Anzeige enthält oben die Summe aller Strafzeiten des Spiels, darunter wird mit zwei horizontalen Balken der Einsatz der Mannschaft und der Druck auf das gegnerische Tor dargestellt. Wiederum darunter ist bei einem Heimspiel die Zuschauerzahl im Stadion zu lesen.

Spielt die Mannschaft auswärts, entfällt diese Angabe. Rechts neben den horizontalen Balken sind, übereinander für die drei Drittel des Spiels, die Anzahl der Chancen aufgelistet.
Sowohl Aufstellung als auch Taktik lassen sich jederzeit während des Spiels ändern. Ins Menü „Aufstellung" gelangt man durch Anklicken des Vereinswappens mit der linken Maustaste, der Klick mit der rechten führt ins Menü „Taktik". Mit der rechten Taste der Maus geht es ins Spiel zurück.


Torszene

Im Feld zwischen den beiden Mannschaftsanzeigen werden unter dem aktuellen Spielstand in der Mitte die Ergebnisse des ersten, zweiten und dritten Drittels angezeigt. Links und rechts von diesen Resultaten läßt sich von oben nach unten ablesen, wie viele Spieler der jeweiligen Mannschaft auf dem Eis sind und wie lange ein Spieler mit Strafzeit noch auf der Strafbank sitzen muß.



Ergebnistafel

Das Fenster unten links gibt die Spielzeit an. Jeder der Balken steht für ein Drittel, also für 20 Spielminuten. Die Gesamtspielzeit wird neben den Balken angezeigt. Im rechten unteren Fenster werden Meldungen ausgegeben. Wird während des Spieles die Leertaste gedrückt, geht es zu den Einstellungen. Die Spielgeschwindigkeit läßt sich jetzt verringern, wenn das Spiel besonders spannend ist, oder erhöhen, wenn Langeweile droht. Ganz links unten im Bild versteckt sich noch ein weiterer Knopf. Durch ihn läßt sich ein Spiel, das uninteressant geworden ist, auf Höchstgeschwindigkeit bringen, und zwar unabhängig von den Einstellungen. Hierzu setzt man den Mauszeiger auf den Knopf und läßt ihn dort bei gedrückter linker Maustaste stehen. Ist das Spiel abgelaufen, bleibt das Bild so lange stehen, bis die rechte Maustaste gedrückt wird. Alle Spielergebnisse können also in Ruhe studiert werden. Befindet sich ein Punkt hinter einem Ergebnis, wurde es im „Sudden Death", also in der Verlängerung, erspielt. Stehen gar zwei Punkte dahinter, wurde das Spiel erst im Penalty-Schießen entschieden. Der Druck auf die rechte Maustaste bringt die neue Tabelle zum Vorschein, und durch einen nochmaligen Druck geht es zurück ins Hauptmenü. Soweit also der Spielgang durch alle Menüs im Modus Liga/WM. Die zukünftigen Manager dürften sich schnell mit den verschiedenen Funktionen vertraut gemacht haben. Im folgenden soll aber noch auf ein paar Unterschiede im WM-Modus hingewiesen werden.

ABWEICHUNGEN IM WM-MODUS

Eine Vielzahl der Funktionen, die wir bisher beschrieben haben, ergeben im WM-Modus keinen Sinn. So fällt zum Beispiel als erstes auf, daß das Hauptmenü keine „Fieberkurve" mehr führt. Generell sind auch alle Untermenüpunkte, die nicht die WM betreffen, außer Funktion, die entsprechenden Felder zeigen einen nächtlichen Sternenhimmel und können nicht gewählt werden. Nachfolgend listen wir für die einzelnen Haupt- und Untermenüs die Unterschiede auf. Alle Menüpunkte, die nicht angesprochen werden, aber in Funktion sind, unterscheiden sich nicht vom Normalmodus Liga/WM. Die Weltmeisterschaft beginnt, wenn im Hauptmenü die Fahne angeklickt wird. Es kann nun kein Training mehr angesetzt werden.

MENÜ MANAGER

Alle Menüpunkte bis auf die Highscore-Liste sind außer Funktion.

MENÜ MANNSCHAFT

Alle Menüpunkte außer „Verträge" sind in Funktion.

Aufstellung



Die Aufstellung läßt sich erst vornehmen, wenn die Spieler im Kader zusammengestellt wurden. Also ist zuerst der Transfer-Markt zu wählen.

Transfer WM





Transfer WM



SAISON-ENDE

Es wird erläutert, was die verschiedenen Icons zum Saison-Ende zu bedeuten haben.

Icon Pfeil fallend mit Münzen:	Die Lizenz wurde wegen man gelnder finanzieller Mittel entzogen.
Icon Pfeil fallend:	Die Mannschaft ist abgestiegen.
Icon Pfeil steigend:	Die Mannschaft ist aufgestiegen.
Icon Puck mit Krone:	Einer der Spieler wurde Torschützenkönig.
Icon Spieler mit Krone:	Die Mannschaft ist Deutscher Meister geworden.
Icon Spieler mit Heiligenschein:	Die Fairplay-Prämie wurde errungen.
Icon Deutschland-Karte mit Krone:	Die Mannschaft hat den DEB-Pokal gewonnen.
Icon Europa-Karte mit Krone:	Die Mannschaft hat den Europa-Pokal gewonnen.
Icon Tor mit Krone:	Einer der Torhüter ist der Beste aller Ligen.
Icon Europa-Karte:	Die Mannschaft hat sich für den Europa-Pokal qualifiziert.
Icon Weltkugel:	Der Spieler ist Trainer der deutschen Nationalmannschaft.
Icon Babyflasche:	Ein Jugendspieler ist in die Mannschaft aufgerückt. Dieses Icon kann bis zu zweimal auftreten.
Icon Opa:	Ein Spieler der Mannschaft scheidet wegen Alter oder Invalidität aus.



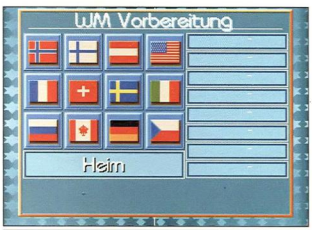


Die Liste der Spieler wird mit den beiden Knöpfen „+“ rechts und „-“ links durchgeblättert. Ausländische Spieler sind hellblau dargestellt und lassen sich natürlich nicht einsetzen. Um einen Spieler in den Kader zu übernehmen, wird sein Name in der Liste angeklickt. Genauso verfährt man, wenn man ihn aus dem Kader herausnehmen möchte. Spieler im Kader werden dunkelblau dargestellt. Der Knopf „auto“ übernimmt automatisch die spielstärksten Spieler in den Kader. Die Spalten der Liste unterscheiden sich nur geringfügig von den bekannten Listen aus den anderen Funktionen, im einzelnen bedeuten sie:

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

Unten links im Fenster wird die Gesamtstärke der drei Angriffs- und Abwehrreihen angezeigt.
Dies ist jedoch nur eine Orientierungshilfe. Die endgültige Aufstellung und Taktik, nach der die Reihen eingesetzt werden, legt man wie bekannt in den Funktionen „Aufstellung“ und „Technik“ des Menüs „Mannschaft“ fest. Maximal können 29 Spieler ins WM-Team berufen werden.

Training



Training WM-Modus

Das Training beschränkt sich auf Freundschaftsspiele. Abhängig vom Etat können bis zu acht Vorbereitungsspiele mit verschiedenen Nationalmannschaften vereinbart werden, wobei der Etat des kommenden Jahres vom Erfolg im laufenden Jahr abhängig ist. Wird das Feld „Heim“ angeklickt, wechselt es zu „Auswärts“. Hierdurch wird bestimmt, ob das Spiel im eigenen oder im gegnerischen Stadion stattfindet. Elf der zwölf Mannschaften, deren Fahnen im Bild zu sehen sind, stehen als Gegner zur Verfügung.
Klickt man eine der Fahnen einmal an, wird unten im Bild die Tabelle mit den Stärken der eigenen und der gegnerischen Reihen eingeblendet. Um eine andere Mannschaft zu bestimmen, setzt man den Zeiger der Maus einfach auf eine andere Fahne. Will man nun gegen das gewählte Team antreten, drückt man die linke Maustaste, und das Freundschaftsspiel beginnt.

MENÜ STATISTIKEN

Einzig die WM-Statistik kann eingeblendet werden.

MENÜ TABELLEN

Auch hier steht lediglich ein Menüpunkt zur Verfügung: Es können nur die Tabellen der WM aufgerufen werden.

MENÜ PAARUNGEN

Im einzigen Menüpunkt „WM“ werden die Paarungen der Spieltage der ersten Gruppe, der zweiten Gruppe und der Endrunde angezeigt.



Viele rote Lämpchen bedeuten Schlimmes – also lieber immer gleich das Übel an der Wurzel packen.

MENÜ STÄRKEN

TIP

Nur der Menü-Punkt „WM" ist zugänglich: Es gibt Informationen über die Stärken der anderen National-Mannschaften.

TIPS & TRICKS

Hier noch einige Tips, die den Einstieg erleichtern sollen.

Nicht gleich jedes Angebot eines Werbepartners annehmen. Es gibt zweimal pro Monat neue Offerten, und ein abgeschlossener Vertrag bindet über lange Zeit.

Man sollte rechtzeitig das Stadion ausbauen, da die Zuschauer und Werbepartner in höheren Spielklassen auch mehr Ansprüche an einen guten Austragungsort stellen. Man muß nicht schon im dritten Jahr in der Bundesliga sein, denn wer dort noch ohne Halle spielt, hat kaum Chancen, genug Geld zu erwirtschaften.

Es ist wichtig, zum Saisonende genügend Geld auf dem Konto zu haben. Es vergehen drei Monate, in denen nichts zu tun ist, aber die Ausgaben werden weiter abgebucht.

Man kann notfalls auch über einen Kredit nachdenken, denn die 4 % Zinsen für die Bank sind besser als die 10 % für ein überzogenes Konto.

Zum Saisonende sollten die Anzeigelampen im Hauptmenü geprüft werden.

Die Spielerverträge sollten rechtzeitig verlängert werden, man darf sich aber nicht in Zugzwang setzen lassen.

Beim Kauf eines Spielers ist zu prüfen, ob sein Gehalt auch auf Dauer bezahlt werden kann. So sollte man beispielsweise von einem russischen Topstar die Finger lassen, wenn man im Mittelfeld der Oberliga steht.

Durch Abschalten der Kamera des eigenen Vereins wird das Spiel beschleunigt.

Das Stadion braucht nicht unnötig groß ausgebaut zu werden, da sonst Pflege und Wartung zuviel Geld verschlingen.

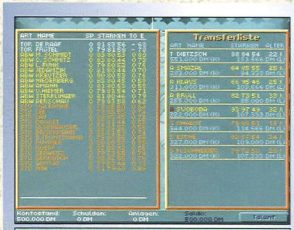
Bei Start in der Oberliga:

Eine mögliche Spielvariante ist es, ein bis drei gute neue Spieler zu kaufen, um direkt vorne mit dabei zu sein. Ein Aufstieg in die Zweite Liga ist in der ersten Saison nicht unbedingt ratsam, da in der Oberliga mit der für Zweitligaverhältnisse noch recht schwachen Mannschaft in der Regel mehr Geld verdient werden kann.
Es sollte berücksichtigt werden, daß die Spieler sich ab 38 Jahren zur Ruhe setzen können... Ein rechtzeitiger Verkauf kann finanziellen Schaden ersparen.

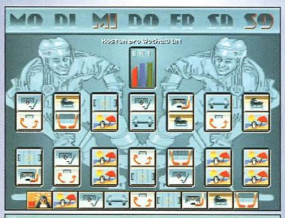
Um die Mannschaft zu stärken, ist die Sauna (Menüpunkt „Training") ein bewährtes Mittel. Erlauben es die finanziellen Verhältnisse, können die Mannen ruhig jede Woche ein oder mehrere Male schwitzen... Dies gilt auch für die Sommerpause!
Es ist oft sinnvoll, das Stadion frühzeitig auszubauen, vor allem dann, wenn man im oberen Tabellenbereich der Liga mitspielt. Zunächst sollte man in diesem Fall die Kapazität der Arena erhöhen, bevor zusätzliche Anschaffungen getätigt werden.

Von der Speichermöglichkeit von bis zu vier Taktik-Einstellungen (Menüpunkt „Taktik") sollte ausgiebig Gebrauch gemacht werden. Die Taktik kann manches Mal bei einem Spiel den Ausschlag geben...

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



Stars müssen teuer bezahlt werden – wer die Kohle nicht hat, sollte lieber die Finger von ihnen lassen.



Schwitzen ist gesund, also sperrt man die Mannen in den hölzernen Hitzesimulator – wenn man sich's leisten kann.



Dank der Speichermöglichkeit kann man zwischen seinen vier Lieblings-Taktiken hin und her zappen und so das Spiel viel leichter gewinnen.

Oft rentiert sich auch die Talentsuche... Dabei ist auf die Tageskonditionen des jeweiligen „Spähers" zu achten.

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

Wenn alles nichts hilft und die finanzielle Situation sich dem momentanen Bundeshaushalt annähert, bleibt noch der Ausweg der Spekulation: der Aktienkauf.



Weitere Tips, Tricks und Cheats

Erfolg auf dem Transfermarkt

Um auf Nummer Sicher zu gehen, überbietet man die geforderte Ablösesumme aus der Transferliste um 10 %. Beißt der Spieler dann an, lohnt es sich trotz der höheren Gehaltsforderung, den neuen Mann zu verpflichten. Eine Versicherung ist vor allem bei hochkarätigen Sportskanonen von Vorteil. Fällt die Stütze der Mannschaft für längere Zeit aus, fließt über die Abfindung genügend Geld für einen Ersatzmann in die Kassen. Erreicht er das biblische Alter von 34 Lenzen, ist er reif für den Verkauf – ansonsten beendet der Knabe seine Karriere womöglich ohne Vorwarnung am Schluß der aktuellen Saison.

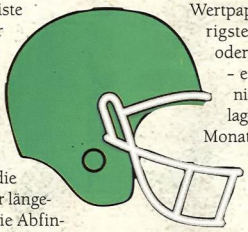


Das liebe Geld...

Wer sein Konto überzieht, berappt monatlich 10 % Zinsen, ein kurzer Überbrückungskredit von der Bank schlägt dagegen nur mit 4 % zu Buche.



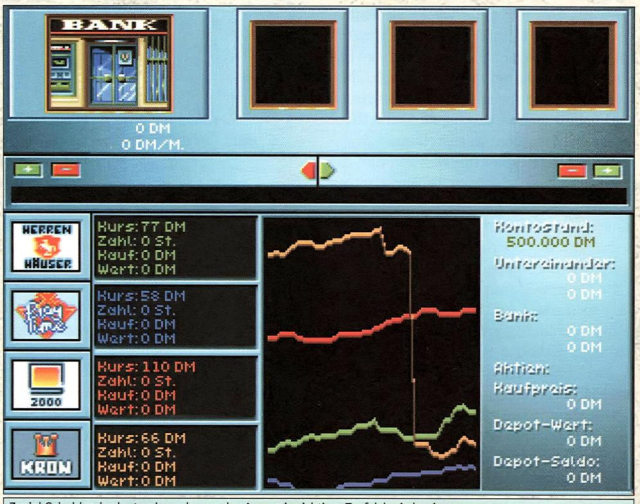
In der Sommerpause machen die Aktien oft enorme Kurssprünge. Risikofreudige Spekulanten stürzen sich daher auf Wertpapiere, die ihren niedrigsten Stand - 40 DM oder sogar noch weniger - erreicht haben. Aber nicht vergessen, Rücklagen für die spielfreien Monate zu bilden. Ansonsten zehren die Schulden mögliche Gewinne auf.



Darf's ein bisserl mehr sein: das Stadion

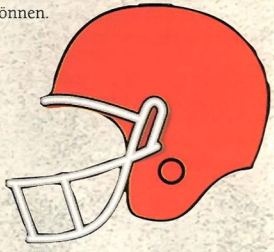
Grundsätzlich ist beim Ausbau Eile geboten. Als erstes gilt es, zusätzliche Sitz- und Stehplätze zu errichten, danach arbeitet man sich zur Kühlanlage „Megafrost" hoch und läßt den Sporttempel überdachen. Auf diese Weise stehen zwei weitere Werbeflächen zur Vergabe bereit. Die daraus resultierenden Einnahmen gleichen die auf den ersten Blick enormen Baukosten problemlos aus. Achtung ist jedoch bei Komfort und Zustand der Anlage angesagt, denn ohne





Zuviel Schulden bedeuten irgendwann das Aus – ein richtiger Teufelskreis beginnt...

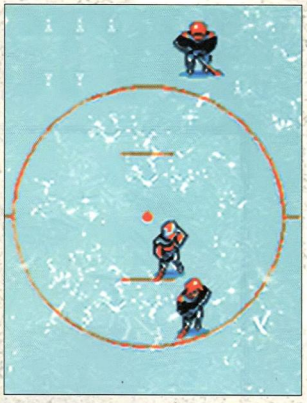
eine regelmäßige Generalüberholung pro Saison nagt der Zahn der Zeit im schlimmsten Fall so eifrig an der Würstchenbude, daß die hungrigen Besucher bald kein Fastfood mehr kaufen können.

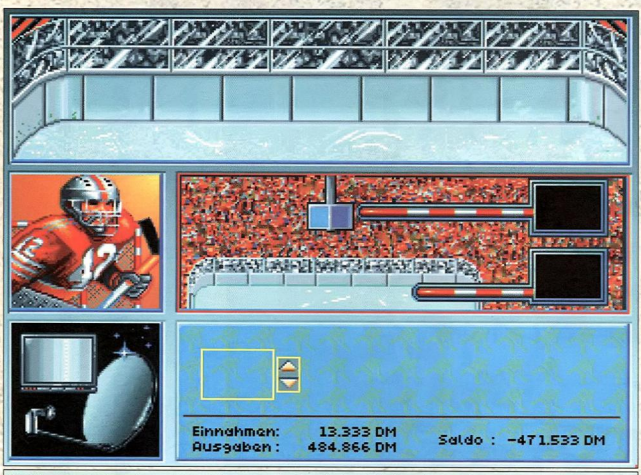






Tag	Trainingseinheit 1	2	3	4
Montag	Kraft	Taktik	Training	Schuß
Dienstag	Freizeit	Lauf	Penalty	Kraft
Mittwoch	Schuß	Training	Freizeit	Freizeit
Donnerstag	Lauf	Training	Stock	Kraft
Freitag	Taktik	Lauf	Stock	Schuß
Samstag	Stock	Taktik	Penalty	Freizeit
Sonntag	Training	Freizeit	Freizeit	Freizeit





Bleibt nur noch darauf zu achten, daß man auch einen hohen Tabellenplatz innehat – denn dann bringt die Werbung so richtig Kies ein!

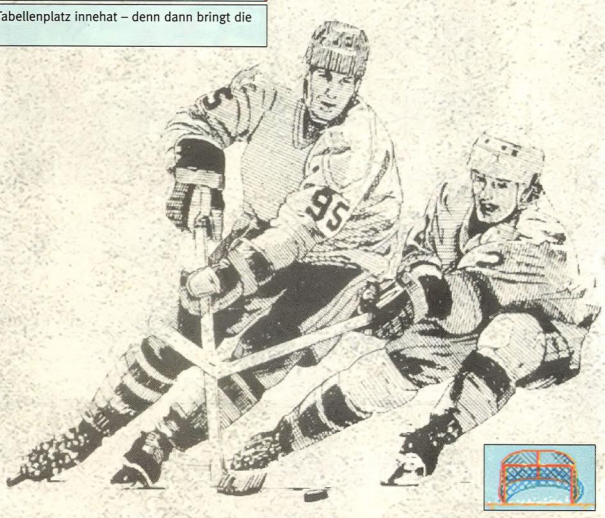
Werbeverträge

In der zweiten und dritten Liga zählt jede Mark. Daher pickt man sich gleich zu Beginn der Saison die lukrativsten Angebote heraus. Im Eishockey-Oberhaus sollte der Verein über genügend Rücklagen verfügen, um zwei bis drei Monate auf potente Sponsoren verzichten zu können. Wie beim Stadionausbau bereits angedeutet, macht man mit Werbeflächen auf dem Eis und unter der Kuppel den größten Reibach.

Übung macht den Meister

Jetzt geht's ans Eingemachte: Wir haben einen kompakten Trainingsplan erarbeitet, der die Mannschaft in Form bringt und trotzdem nicht zu sehr am Budget knabbert:





Deutscher Eishockey Bund

Deutsche Eishockey-Nationalmannschaft

EISHOCKEY



SOFTWARE 2000

AMERICAN. STYLE.





Mag-Lite®, Mini Maglite® and Solitaire® flashlights.
American made. American style.

MAG-LITE®

Made in the U.S.A.

Generalimporteur Fa. VICTOR WINKLER, Solingen - Tel: 0212/46038 Fax: 0212/49282
©1996 MAG INSTRUMENT, INC. 1635 South Sacramento Ave., Ontario, CA 91761 (909)947-1006
The distinctive shapes, styles and overall appearances of Mag Instrument's flashlights are proprietary to Mag Instrument, as is the circumferential inscription around the face cap of every Mag Instrument flashlight.

ANLEITUNG BUNDESLIGA MANAGER PROFESSIONAL 2.0

Generelles

Bundesliga Manager Professional 2.0 ist mit einer grafischen Benutzeroberfläche ausgestattet, die Ihnen die Orientierung sehr einfach macht. Alle wichtigen Bedienungselemente sind mit grafischen Symbolen (Icons) versehen, Sie brauchen sich also nicht durch Textwüsten zu quälen. Es wurde auch bewußt auf eine Ansteuerung der Programmfunktionen über die Menüleiste am oberen Bildrand (Pulldown-Menüs) verzichtet, um so eine bessere Übersichtlichkeit zu erzielen.

In manchen Menüs und Bildern gibt es kein Icon „Hauptmenü" oder „Weiter". Drücken Sie die rechte Maustaste, um das Menü oder das Bild zu verlassen.



Startauswahl

Nach dem Laden erscheint die Startauswahl, in der die Anzahl (1 bis 4) und die Namen (Alfred bis Zacharias) der Mitspieler eingegeben sowie deren Vereine eingestellt werden.



Identität gesucht?

Zuerst brauchen wir die Namen der Mitspieler. Klicken Sie dazu das schwarze Eingabefeld unterhalb eines der Managerbilder an, und geben Sie den Namen über die Tastatur ein.
Die Wahl der Wappen - und damit die Wahl des Vereins - erfolgt durch Klick auf die Pfeile an den Rändern der Wappenleiste oder durch Anklicken links bzw. rechts vom mittleren markierten Wappen.
Die Wappen werden in horizontaler Richtung durchgescrollt. Haben Sie Ihren Wunschverein gefunden, genügt ein Klick auf das schwarze Rechteck über Ihrem Managerbild, und das Wappen wird dem Manager zugeteilt. Gefällt Ihnen ein anderer Manager optisch besser, ist auch das kein Problem: Klicken Sie zuerst Bild A an, dann Bild B, und schon haben Sie Ihren Wunsch-Charakter.

Die rechte Maustaste beendet die Startauswahl, jetzt gibt es kein Zurück mehr...Es folgt die Einstellung der Spielmodi:



Das „Endlosspiel" ist ausgesprochen langwierig

Auch im 1-Jahres-Modus beginnen Sie das Spiel in der Bundesliga, jedoch mit weitaus besseren Mannschaften: Das Ziel heißt „Deutscher Meister". Außerdem sind die Teams der Mitspieler am UEFA-Cup-Wettbewerb beteiligt. In allen drei Spielzeit-Modi wird Ihre Leistung als Manager am

Spiel-Level
Schätzen Sie sich selber ein: Sind Sie ein blutiger Fußball-Laie oder ein ausgebuffter Vollprofi? Stellen Sie sich die Spielstärke zwischen 0 = sehr leicht und 5 = unendlich schwer ein.

Endlosspiel
Sie starten mit Ihrer Mannschaft in der Amateur-Oberliga und müssen sich in vielen harten Saisons bis in die Bundesliga vorkämpfen. Wie der Name schon sagt, gibt es in diesem Modus keine Begrenzung der Spielzeit.

3-Jahres-Spiel
Sie sind mit Ihrer Mannschaft bereits in der Bundesliga und müssen sich in dieser drei Jahre lang behaupten. Da die Anfangsstärke der Teams relativ gering ist, wird dies zu einem nicht immer einfachen Unterfangen.

Spielende nach vielen Gesichtspunkten berechnet und in der Highscore-Liste verewigt - falls Sie gut genug waren...



Historischer Start
Profi-Managern bietet sich der Start in der ersten Saison im Jahr 1963, also direkt nach der Gründung der Bundesliga, oder aktuell im Jahr 1991 an. Durch Drücken der rechten Maustaste verlassen Sie dieses Menü.
Der Computer übernimmt die aktuellen Namen der Mannschaftsspieler der realen Bundesligen und setzt diese in Ihr Team ein.Ebenso werden die Stärken der realen Vereine aus einer Datei gelesen, umgerechnet und eingesetzt, so daß diese in Ihrem Spiel in etwa denen der realen Ligen entsprechen.



Haben Sie einen Verein der 2. oder 3. Liga gewählt und starten das Spiel in der Bundesliga (1- oder 3-Jahres-Modus), wird ein Bundesligist anstelle Ihres Clubs in die niedrigere Liga verbannt, um die ordnungsgemäße Verteilung wieder herzustellen.

DFB-Pokal-Auslosung



Viel Glück!

Näheres dazu finden Sie im Abschnitt *Weitere Programmfunktionen.*

Das Hauptmenü



Den neuen Manager erwartet ein sauber aufgeräumter Schreibtisch

Titelzeile
Dahinter verbergen sich die „Credits". Klicken Sie sie einfach mal an.



Kalender
Es handelt sich um einen echten Kalender, der den Regeln des normalen Kalenders folgt. Der Januar hat also 31, der April 30 Tage. Sie benötigen ihn, um die verbliebene Zeit bis zur nächsten Begegnung festzustellen.
Sie können ihn jedoch nicht dazu verwenden, um zu einem bekannten Datum den (reellen) Wochentag zu suchen. Außerdem brauchen Sie das aktuelle Spiel-Datum, um die notwendigen Vorbereitungen zur Winterpause und zum Saisonende zu treffen. Im Rahmen der sehr realitätsnahen Spielprogrammierung beginnt nach dem 18. bzw. 21. Spieltag (Stichtag ist der 2. Dezember) die Winterpause. Beachten Sie, daß in diesem Zeitraum, also bis zum 21. Februar, sowohl alle Gehälter als auch das Training weiterlaufen, obwohl keine Spiele stattfinden.

Gleiches gilt für die Zeit vom letzten Spieltag der alten Saison bis zum ersten Spieltag der neuen.

Sie beenden Ihren Zug mit dem Anklicken des Kalenders. Sind weitere Mitspieler vorhanden, treten sie nun in Aktion. Ansonsten beginnt der nächste Spieltag.



Managerbild, Tabellendiagramm, Vereinswappen
Kopf und Vereinswappen bleiben das ganze Spiel über Ihre unverwechselbaren Kennzeichen. Das Tabellendiagramm stellt die bisherigen Tabellenplätze der Saison als Liniengrafik dar, es entspricht also einer globalen Tendenzkurve.



Meldungen
Durch Anklicken der freien Marmorfläche in der Mitte des Bildes können Nachrichten abgerufen werden, die während des Spiels erscheinen.



Die Hauptmenüpunkte (HMP)

Links: Manager, Vereine, Spieler



Rechts: Pokale, Disk/Diverses, Ende



Nach dem Anklicken eines der Hauptmenüpunkte erscheinen neun Untermenüpunkte. Alle nicht durch ein Spinnennetz markierten Optionen können gewählt werden.
Hat eine Spinne eine eigentlich zugängliche Option verhängt, ist diese momentan nicht anwählbar (z.B. nach Trainingslager) oder im aktuellen Spielmodus gesperrt.

HMP Manager

Der HMP Manager aktiviert folgende Untermenüpunkte (UMP):



UMP Statistik



Die steile Karriere steht noch bevor

In diesem Menüpunkt finden Sie eine Vielzahl statistischer Informationen über Ihren Verein. Die *Serien* geben an, wie oft Ihr Club in Folge gewonnen/verloren/unentschieden gespielt/nicht gewonnen usw. hat. Die Zahl in Klammern stellt den Rekordwert seit Spielstart dar, die Zahl davor den momentanen Stand. „G H A" markieren die Spalten Gesamt, Heim und Auswärts.

Beispiel: 4 (7) in Zeile *ohne Gegentor* und Spalte A bedeutet, daß Sie seit vier Spielen in Folge auswärts keinen Gegentreffer hinnehmen mußten.
Ihr Rekord liegt bei sieben Spielen in Folge. Die Serien beziehen sich nur auf reguläre Ligaspiele, nicht jedoch auf DFB- oder Europapokal.

REKORDE

HÖCHSTER H-SIEG	8:0 (SV DARMSTADT 98)
HÖCHSTE H-NIEDERL.	0:1 (TSV HAVELSE)
ERZIELTE H-TORE	8 (SV DARMSTADT 98)
KASSIERTE H-TORE	3 (SV MEPPEN)
HÖCHSTER A-SIEG	2:0 (FC SCHWEINFURT)
HÖCHSTE A-NIEDERL.	0:2 (PREUßEN MÜNSTER)
ERZIELTE A-TORE	3 (ROT-WEIß ESSEN)
KASSIERTE A-TORE	4 (FC RW ERFURT)

Bei den „Rekorden" werden Ihre Rekordergebnisse seit Spielstart festgehalten; der Gegner und das Rekordergebnis werden gespeichert.

Beispiel: 5 (*Chemnitzer FC*) in der Zeile *Erzielte A-Tore* bedeutet, daß Sie gegen die Mannschaft des Chemnitzer FC bisher Ihre meisten Auswärtstore erzielten, nämlich fünf.

TIP

Unter *Einahmen+Ausgaben/Monat* finden Sie die laufenden Einnahmen und Ausgaben, die pro Monat anfallen. Ein Teil dieser Summen ist fix, kann von Ihnen also höchstens indirekt beeinflußt werden. Darunter fallen z.B. Reisekosten, Spenden und Einnahmen aus TV-Übertragungsrechten. Indirekten Einfluß haben Sie deshalb, weil Ihre Mannschaftsstärke und die Tabellenplazierung in die Berechnung dieser Größen einfließt. Der variable Teil dieser Summen sind die Spielergehälter, Ausgaben für Jugendarbeit, Werbeausgaben, Sponsoreneinnahmen, Kredite usw.



In der Regel liegen die Ausgaben immer weit über den Einnahmen. Der Fehlbetrag muß über die Eintrittsgelder der Spiele aufgebracht werden. Unter *Zuschauer* sehen Sie u.a., wie hoch Ihr Zuschauerschnitt sein muß, um den Differenzbetrag zwischen Ausgaben und Einnahmen zu kompensieren. Dieser Schnitt mag überhöht erscheinen, doch sollten Sie bedenken, daß Sie während der Winter- und Sommerpausen zwar keine Zuschauereinnahmen, aber weiterhin Ausgaben, etwa in Form von Gehältern oder Kreditzinsen, haben werden. Der Schnitt ist sogar absolut zuverlässig, da alle Ausgaben und Einnahmen mit sämtlichen Soll- und Haben-Zinsen auf ein Jahr hochgerechnet und dann ausgewertet werden. Sehr wichtig ist in diesem Zusammenhang der Eintrittspreis bei Ihren Heimspielen (siehe auch *Stadion*). Bei höheren Preisen sinkt der benötigte Schnitt, da mehr Geld pro Zuschauer eingenommen wird. Bei der Absenkung des Eintrittspreises wird er dagegen steigen. Außerdem werden unter *Zuschauer* die Gesamt-Besucherzahl (Summe aller Heimspiel-Zuschauerzahlen), der Durchschnitt pro Spiel sowie Zuschauerrekord und Minuskulisse angezeigt. Auch hier gilt, daß Pokalspiele keine Beachtung in der Statistik finden, damit das Ligabild nicht verfälscht wird.

ZUSCHAUER

BESUCHERZAHL
143.621

SCHNITT/SPIEL
35.905

BEREINIGTER SCHNITT
8.200.214

ZUSCHAUERREKORD: 47.293 (SV MEPPEN)

MINUSKULISSE: 21.908 (FC ST.PAULI)

Zuschauer-Statistiken werden durch eine Balkengrafik zu den Zuschauerzahlen der Spieltage ergänzt. Horizontal sind die Heim-Spieltage chronologisch eingetragen, die Vertikale gibt die Zuschauerzahl des jeweiligen Spiels an. Die Darstellung ist relativ, d.h. die volle Balkenhöhe bedeutet immer Zuschauerrekord (100%) und dient als Maßstab für die anderen Spieltage.

FINANZEN

KONTOSTAND
718.961.678 DM

SCHULDEN GESAMT
3.000.000 DM

Unter *Finanzen* finden Sie Angaben zu Ihrem Kontostand sowie zu Ihren Schulden bei allen Gläubigern, Banken und Mitspielern. Darunter wird Ihre Finanzlage optisch dargestellt: Je weiter sich der senkrechte Strich in der roten Zone befindet, um so schlimmer steht es um Ihre Finanzen.

UMP Ewige Tabelle/Bilanz



Es gibt noch viel zu tun!

Die „Ewige Tabelle" ist ein Indikator Ihrer langfristigen Leistungen in BMP 2.0. Neben der Liga und dem erreichten Tabellenplatz werden auch sonstige Erfolge wie DFB-Pokal, Europacup, Meisterschaft usw. berücksichtigt. Nach jeder Saison wird die Tabelle aktualisiert.

Die „Ewige Bilanz" zeigt Ihnen auf einen Blick die Anzahl der Meisterschaften und Pokalsiege, die Sie seit Spielstart erreicht haben. Außerdem haben Sie hier einen ständigen Überblick darüber, in welchen Pokalen Sie momentan noch vertreten sind: Ein roter Kreis um den jeweiligen Pokal (linke Leiste) bedeutet das „Aus", ein grüner signalisiert, daß Sie hier noch ein Eisen im Feuer haben. Darunter finden Sie die Gesamtpnkte, Tore, Siege, Niederlagen und Unentschieden sämtlicher Spielsaisons addiert, wiederum aufgeteilt in „Gesamt", „Heim" und „Auswärts". So läßt sich beispielsweise die Heimstärke Ihres Vereins unter einer sehr langfristigen Sicht begutachten, indem Sie nur die Spalte „Heim" der „Ewigen Bilanzen" auswerten.

UMP Damals... Ihre Erfolge



Ein noch junger Verein strebt nach oben

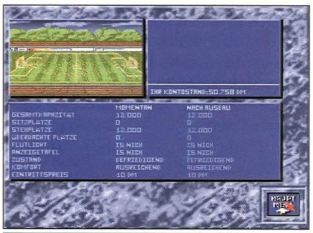
Dieser Menüpunkt bietet Ihnen die langfristige Auswertung der Entwicklung Ihres Vereins.

Im blauen Fenster werden Tabellenplatz, Liga sowie DFB-Pokal- und Europapokal-Runde der jeweiligen Saison aufgelistet. Das schwarze Fenster zeigt eine Balkengrafik der Liga-Leistungen. Die Horizontale gibt das Spieljahr, die Vertikale den erreichten Tabellenplatz an. Die Farben zeigen:

Dunkelbraun	Amateur Oberliga
Mittelbraun	2. Liga
Hellbraun	Bundesliga

Die Balkenhöhe gibt den Tabellenplatz im jeweiligen Jahr wieder, gespeichert werden die Erfolge der letzten 50 Jahre. Da nicht alle Spieljahre auf einmal dargestellt werden können, muß durch Mausklick weitergeschaltet werden. Ist man schon mehr als 50 Jahre dabei, wird das am weitesten zurückliegende Jahr aus der Erfolgsliste entfernt und dafür das aktuelle eingefügt.

UMP Stadion



Aller Anfang ist schwer

Neben verschiedenen Stadien-, Fluchtlichtmasten- und Anzeigetafel-Größen wird auch der Zustand von „verfallen" bis „klinisch rein" grafisch dargestellt. Klicken Sie hierzu die gewünschte Aktion an (wird am unteren Bildrand angezeigt).

Im rechten oberen Fenster erscheint eine Eingabebox mit Informationen über die Kosten der Aktion und über Ihre finanziellen Möglichkeiten. *Max. Größe* bedeutet die von Ihnen maximal finanzierbare Größe, in Klammern darunter stehen die dafür zu veranschlagenden Kosten.

UMP Kredite

Natürlich haben Sie in diesem Spiel auch die Möglichkeit, Kredite von der Bank oder eventuellen anderen Mitspielern aufzunehmen.
Das rechte obere Fenster zeigt die Zinssätze der möglichen Laufzeiten an. Diese Sätze sind nur bei Bankkrediten interessant und können sich während des Spiels durchaus ändern. Ihren Kreditgeber wählen Sie durch Anklicken des entsprechenden Felds am rechten Bildrand - spielen Sie allein, bleibt logischerweise nur die Bank als Auswahlmöglichkeit.

Wollen Sie einen Bankkredit aufnehmen, klicken Sie die gewünschten Konditionen *Dauer/ Zinssatz* an und geben dann die Höhe über die Tastatur ein. Die Vertragsdaten erscheinen im linken unteren Fenster.



Die Schulden werden am Zahltag erbarmungslos eingetrieben!

Stadionkapazität ausbauen

Sind Ihnen die Kosten zu hoch, drücken Sie die rechte Maustaste, und Sie gelangen wieder in die vorige Auswahl.

Wollen Sie den Ausbau dagegen durchführen, geben Sie die gewünschte Änderung ein, indem Sie das obere oder das untere Dreieck der Eingabebox anklicken. Die Erweiterung erfolgt in 1000er-Einheiten, die maximale Sitzplatzanzahl eines Stadions beträgt 130.000. Haben Sie die gewünschte Zahl erreicht, betätigen Sie die rechte Maustaste.

Ihre Angaben werden noch einmal aufgeführt, und Sie erfahren die voraussichtlich benötigte Bauzeit. Bestätigen Sie die folgende Sicherheitsabfrage, um den Ausbau in Auftrag zu geben oder zu stornieren. Beachten Sie jedoch, daß Sie nach einer Stornierung für unbestimmte Zeit keinen weiteren Auftrag der gleichen Art durchführen können, denn die Baufirma ist an Verträgen mit unentschlossenen Managern nicht interessiert.

- Vorhandene Sitz- oder Stehplätze überdachen
- Flutlichtmasten und Anzeigetafel errichten
- Zustand und Komfort Ihres Stadions verbessern



Vom begrünten Kartoffelacker...

Bei Änderungen von Flutlicht, Anzeigetafel, Zustand oder Komfort unterscheiden sich die Auswahlmöglichkeiten geringfügig vom Platz-Ausbau.

Statt der Eingabebox erscheinen die Ausbaustufen. Dies sind:

- klein, mittel, groß: für Flutlicht und Anzeigetafel
- mangelhaft bis sehr gut: für Zustand und Komfort

Die finanziell machbaren Möglichkeiten sind hell hervorgehoben. Klicken Sie einen der so gekennzeichneten Punkte an. Der Ablauf entspricht dem des Kapazität-Ausbaus.

Ist der Auftrag erteilt, wird der neue Zustand unter *Nach Ausbau* in heller Schrift angezeigt. Sie haben also jederzeit den Überblick über die laufenden Bauaufträge. Der Termin der Fertigstellung kann leider nicht angegeben werden; er ist nicht zu fixieren...



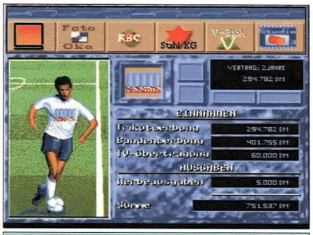
...zur internationalen Komfortarena

Durchschnittlichen Eintrittspreis festlegen

Der durchschnittliche Eintrittspreis ist der Mittelwert zwischen Steh-, Sitz- und überdachtem Platz. Er kann zwischen 5 und 25 Mark liegen, aber schon leichte Schwankungen können fatale Folgen auf die Zuschauerzahlen haben. Als Faustregel gilt: Je stärker der nächste Heimgegner und je besser die eigene Mannschaft, desto eher ist das Publikum bereit, tiefer in die Tasche zu greifen. Beim Aufstieg in eine höhere Liga sollte nochmals über die Höhe des Eintrittspreises nachgedacht werden, da gestiegene Fixkosten höhere Zuschauereinnahmen erforderlich machen. Die Ausstattung Ihres Stadions macht sich u.a. bei den Zuschauerzahlen und den Werbepartnern bemerkbar, auch wenn dies nicht immer direkt auffällig wird.



Erst bei Erfolg wird es lukrativ!


Werben, was das Zeug hält



Wenn weitere Mitspieler teilnehmen, können Sie durch Anklicken der Managerbilder einen davon als Kreditgeber wählen. Hierzu klicken Sie das rechte obere Fenster an und geben danach Kredithöhe, Laufzeit und Zinssatz ein.

Der maximale Kredit beträgt bei der Bank 4 Millionen, bei einem Mitspieler 1 Million Mark, mit einem Zinssatz zwischen 3 und 13%. Durch Anklicken des freien Felds zwischen den Pfeilen im Kreditfenster (links unten) werden der Gesamtkredit sowie die zu zahlenden Gesamtzinsen an den jeweiligen Gläubiger angezeigt.

Achtung: Zinsen werden monatlich (nicht jährlich!) abgezogen. Das ist zwar nicht sonderlich realitätsnah, doch würde man sie anderenfalls bei den relativ hohen Etats finanziell kaum spüren.

Für Guthaben bekommen Sie Zinsen gutgeschrieben (1,5%); befindet sich Ihr Konto dagegen in den roten Zahlen, werden 10% Soll-Zinsen erhoben. Wird ein Kredit fällig, erscheint eine entsprechende Meldung vor der neuen Menü-Runde des Mitspielers. Das Geld wird vom Konto abgebucht, auch wenn Sie dadurch in den Minusbereich rutschen.

Werbeverträge

Im 1-Jahres-Spiel sind keine Werbeverträge möglich. Ihnen werden vom Computer automatisch Werbepartner zugewiesen, da die Vertragsdauer in diesem Modus keine Rolle spielt.

Sie können Verträge mit Werbepartnern für sechs Banden und für die Trikots Ihrer Mannschaft schließen. Gute Partner sind für den Verein von großer Bedeutung, da durch sie ein Großteil der Kosten finanziert werden muß.

Sie wählen die Werbepartner aus, indem Sie zunächst den Fußballer (für Trikot-Werbung) oder eine der sechs Banden (für Banden-Werbung) anklicken. Das gewählte Objekt wird weiß umrandet. Klicken Sie nun das braune mittlere Rechteck an, so erscheint das Firmensymbol eines Werbepartners. Mit den Pfeilen rechts davon können Sie zwischen den zehn möglichen Partnern umschalten. Hat eine der Firmen Interesse an einem Vertrag, wird deren Angebot (Dauer und monatliche Zahlung) angezeigt. Sie gehen auf das Angebot ein, indem Sie das „OK"-Feld anklicken.

Ist ein Vertrag einmal abgeschlossen, kann er während seiner Dauer nicht gekündigt werden. Die Restlaufzeit eines Vertrags läßt sich jederzeit durch Anklicken der entsprechenden Bande bzw. des Trikots abfragen. Läuft ein Werbevertrag aus, wird die Bande bzw. das Trikot wieder freigegeben. Pro Monat bekomen Sie noch ein Zehntel des vorigen Betrags, das der Ex-Sponsor wegen verbliebener Aufkleber, Plakatfetzen usw. zahlt.

Im rechten Teil des Bilds sind Einnahmen und Ausgaben der Werbung noch einmal aufgeführt. Die Einnahmen setzen sich aus der Trikot- und Bandenwerbung sowie den Erlösen aus TV-Übertragungsrechten zusammen. Letztere sind nicht direkt beeinflußbar – sie richten sich nach dem allgemeinen öffentlichen Interesse an Ihrem Verein. Die Ausgaben für Eigenwerbung können Sie innerhalb eines bestimmten Rahmens festlegen: Klicken Sie die Summe von *Werbeausgaben* an, und ändern Sie den Werbeetat in Schritten von 2.500 bis 50.000 Mark. Befindet sich der Mauszeiger in der linken Hälfte des schwarzen Felds, wird der Betrag verringert; steht er in der rechten Hälfte, erhöhen Sie das Budget. Denken Sie daran, daß Werbung das öffentliche Ansehen Ihres Clubs erhöht und ihm so durchaus wieder zugute kommt.

Sie können etwa alle vier Wochen mit neuen Angeboten von Werbepartnern rechnen. Einigen Sie sich möglichst schnell mit guten Partnern, da Ihnen sonst wichtige monatliche Einnahmen entgehen. Auf der anderen Seite können schlechte Werbeverträge Ihre finanzielle Situation auch auf lange Sicht beeinträchtigen. Manchmal lohnt es sich also, auf ein lukratives Angebot zu warten.

HMP Vereine



Der HMP Vereine aktiviert folgende Untermenüpunkte (UMP):

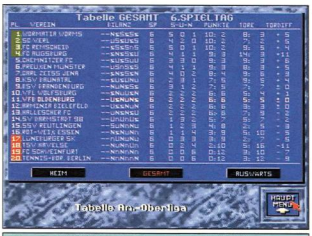
UMP Tabelle der Bundesliga
(dient hier als Beispiel)
UMP Tabelle der Zweiten Liga
UMP Tabelle der Amateur-Oberliga

Mit den drei Tabellen stehen Ihnen neben der Anzeige der aktuellen Ligaplätze umfangreiche Informationen zur Verfügung. Die Spalten haben folgende Bedeutung:



Tabellenplatz: [PL.]
Vereinsname: [VEREIN]
Bilanz: Die letzten acht Spiele werden gespeichert
Heimspiele: [s], [u], [n] = Sieg, Unentschieden, Niederlage
Auswärtsspiele: [S], [U], [N] = Sieg, Unentschieden, Niederlage
Das letzte Spiel wird rechts angezeigt
absolvierte Spiele[SP]
Erfolge dieser Saison[S], [U], [N] = Siege, Unentschieden, Niederlagen
Punkte
Tore
Tordifferenz





Wer macht das Rennen?

Die farbliche Unterlegung einiger Tabellenplätze hat folgende Bedeutung:

Hellgrün: Meisterschaftsplatz
Dunkelgrün: UEFA-Platz (Bundesliga)
Aufstiegs-Platz: (Zweite Liga, Amateur-Oberliga)
Rot: Abstiegs-Platz

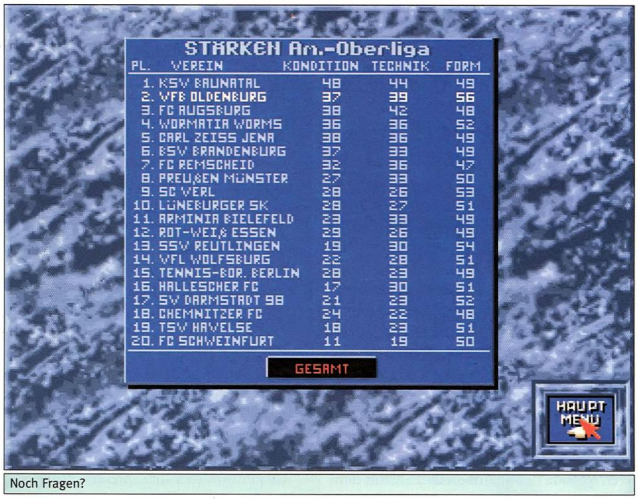
Die Tabelle kann mit den drei Icons *Heim*, *Auswärts* und *Gesamt* auf die entsprechende Statistik umgeschaltet werden. Bei Heim und Auswärts werden, nomen est omen, nur die Heim- bzw. Auswärtsspiele berücksichtigt. Dadurch können Sie die jeweilige Rangfolge der Teams feststellen.

UMP Spielpläne der Bundesliga
UMP Spielpläne der Zweiten Liga
UMP Spielpläne der Amateur-Oberliga



Wie wird das Spiel enden?

Die Spielpläne der Ligen zeigen Ihnen, wer wann gegen wen spielt. Unter den Teamnamen sind der momentane Tabellenplatz sowie die Stärke der jeweiligen Mannschaft angegeben. Die Stärke ist in vier Werte aufgeschlüsselt:



Noch Fragen?

Der erste ist der Mittelwert, die drei folgenden in Klammern stehen für Kondition, Technik und Form. Die Spieltage können mit den Pfeil-Icons vor- und zurückgeblättert werden.

UMP Stärke-Tabellen der Bundesliga
UMP Stärke-Tabellen der Zweiten Liga
UMP Stärke-Tabellen der Amateur-Oberliga

Dieser Menüpunkt erlaubt den direkten Vergleich der Mannschaftsstärken einer Liga, die Sortierung der Teams erfolgt nach ihren Durchschnittswerten (0 bis 99). Die Einzelwerte werden in den Spalten *Kondition, Technik und Form* aufgeschlüsselt. Durch Anklicken des Icons bekommen Sie die Reihenfolge, sortiert nach Gesamt-, Abwehr-, Mittelfeld- oder Sturmstärken, ausgegeben. Die Informationen über die eigene Mannschaftsstärke sind nicht nur zur Einordnung und Orientierung in der Liga wichtig, sie geben auch wertvolle Hinweise auf eventuelle Schwachpunkte in der Crew (z.B. auffallende Schwäche der Abwehr). Die Aufgabe des Managers liegt dann darin, diese Schwachstellen zu beseitigen, indem z.B. ein neuer Abwehrspieler eingekauft oder das Training geändert wird. Weitere Informationen erhalten Sie durch Anklicken des Vereinsnamens.



HMP Spieler

UMP Spieler einsetzen

Mit dieser Funktion stellen Sie Ihre Mannschaft zusammen und bestimmen die Aufstellung. Die Daten in den Spalten sind dem Hinweiskasten auf der folgenden Seite zu entnehmen.



Wawrzyniak kommt ins Team

Sie können elf Feldspieler und maximal vier Spieler für die Ersatzbank nominieren.Feldspieler bestimmen Sie durch Anklicken mit der linken Maustaste, die Besetzung der Reservebank erfolgt mit der rechten Maustaste.
Wollen Sie einen Spieler aus der Mannschaft oder von der Reservebank nehmen, klicken Sie ihn mit der linken Taste an.
Den Einsatz des Teams stellen Sie mit dem Balken im Icon *Einsatz* ein. Je höher Sie diesen Wert ansetzen, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit von Verletzungen und Karten, auch die Erschöpfung nimmt zu.
Um die genaue Position der eingesetzten Spieler zu prüfen, klicken Sie das Icon mit dem Spielfeld an.
Letzteres wird eingeblendet und zeigt Ihnen die Aufstellung Ihrer Mannschaft an. Während dieser Anzeige können Sie Spieler auch auswechseln.



Drei Grundaufstellungen stehen zur Verfügung

Zu Beginn eines Spiels ist die automatische Aufstellung (AA) eingestellt. Dies ist daran zu erkennen, daß eines der AA-Symbole am linken unteren Bildrand aktiviert ist. Der Manager hat die Möglichkeit, durch diese Symbole eine von drei Grundaufstellungen zu wählen (siehe Textbox oben Mitte).
Ist die AA aktiv, setzt der Computer die stärksten Spieler ein, ohne sich jedoch genau um die Positionierung zu kümmern. Im Anfängerlevel ist das nicht weiter tragisch, da Aufstellungsfehler kaum Folgen haben.
Spielen Sie jedoch im normalen Level, sollten Sie zumindest folgende Regeln beachten, die von der AA nicht immer berücksichtigt werden:

2-4-4	2 Stürmer, 4 Mittelfeldspieler, 4 Verteidiger	Defensiv
2-5-3	2 Stürmer, 5 Mittelfeldspieler, 3 Verteidiger	Normal
3-4-3	3 Stürmer, 4 Mittelfeldspieler, 3 Verteidiger	Offensiv

- Linksfüßer sollten links und Rechtsfüßer rechts spielen
- vertikale „Reihen" der Aufstellung sollten möglichst nicht frei bleiben
- immer den Torwart in der Mitte der untersten Zeile plazieren, da sonst das Tor für gegnerische Bälle offenstehen würde...
- plazieren Sie mindestens je zwei Spieler in der Abwehr, im Mittelfeld und im Angriff

Bei aktivier AA können Sie nicht in die Aufstellung eingreifen. Wollen Sie dies tun, müssen Sie die AA ausschalten, indem Sie eines der Ball-Symbole auf dem Spielfeld oder einfach den Marmor-Hintergrund anklicken. Es erscheint die Meldung „AA deaktiviert.", und Sie sind wieder Herr über Ihre Mannschaft. Die manuelle Positionierung eines Spielers funktioniert wie folgt:

- Zuerst wird das entsprechende Ball-Symbol mit der Rückennummer des jeweiligen Spielers auf dem Spielfeld angeklickt. Der Ball wird blau umrandet.
- Dann wählt man die neue Position und klickt sie ebenfalls an. Befindet sich in dieser Position bereits ein Spieler, werden die Positionen getauscht.



HINWEIS

Rückennummer des Spielers [NR]
Die Spieler mit den Nummern 1 bis 11 befinden sich im aktuellen Aufgebot, die Nummern 12 bis 15 kennzeichnen Ersatzspieler.

Art des Spielers
[TOR] = Torwart
[ABW] = Abwehrspieler
[MIT] = Mittelfeldspieler
[ANG] = Stürmer
Ein Leihspieler von einem anderen Verein wird mit (ausgel.) markiert.

Spielername
In der Statuszeile am unteren Fensterrand wird neben dem Alter noch angegeben, ob es sich um einen Linksfüßer (L), einen Rechtsfüßer (R) oder einen Allroundspieler (L+R) handelt.
Dies ist für die Positionierung der Spieler wichtig.



Absolvierte Spiele [SP]
(Liga und Pokale)

Stärken
Kondition, Technik und Form. In der Status-Zeile wird außerdem in Klammern der Durchschnitt angegeben.



Erzielte Tore [TO]
(Liga und Pokale)

Gelbe Karten [GK]
Rote Karten [RK]

Form-Tendenz [TD]
[+] = physische Hochform
[o] = normale Durchschnittsform
[-] = der Biorhythmus sagt ein Formtief voraus

Status
[IM TEAM] = aufgestellt
[RESERVE] = Spieler drückt die Ersatzbank
[VERL.] = verletzt
Die Diagnose wird in der Statuszeile angezeigt. Je nach Schwere der Verletzung fällt der Spieler zwischen einer Woche und mehreren Monaten aus.
[GESP.(X)] = gesperrt
Der Wert (X) gibt die Rest-Zeit in Spieltagen an.



[-] = der Biorhythmus sagt ein Formtief voraus

Die unterschiedlichen Farbmarkierungen in diesem Menüpunkt haben folgende Bedeutung:

Formtendenz rot:
Der Spieler ist ziemlich erschöpft. Der Grad der Erschöpfung kann durch *Spieler-Info* näher ermittelt werden. Zur Erholung können Sie den Kicker pausieren lassen oder den Trainingsplan entsprechend ändern (siehe *Training*). Starke Erschöpfung begünstigt Verletzungen.

Spielername weiß:
Ein Angebot von einem anderen Verein liegt vor. Diese Markierung erscheint nur im Transfermarkt (siehe *Transfermarkt*)!

Nummer blau
Reservespieler

Status rot
Verletzung oder Sperre wegen roter Karten



Vertragsverlängerung für Jack

UMP Verträge

Der *UMP Verträge* kann auch über das Vertrags-Icon im Menüpunkt *Spieler einsetzen* angewählt werden. Mit dem Spielfeld-Icon kommen Sie in den Menüpunkt „ Spieler einsetzen" zurück. Die gleiche Wechselmöglichkeit haben Sie auch in diesem UMP.

Im UMP *Verträge* werden die Spielerverträge ausgehandelt. Jeder Spieler hat einen Vertrag mit dem Verein, in dem Dauer der Verpflichtung (ein bis vier Jahre) und monatliches Gehalt festgelegt sind.

Nach Anklicken eines Spielers können die gewünschte Vertragsdauer und das Monatsgehalt eingegeben werden. Klicken Sie hierzu die entsprechende Zahl im unteren Fenster an, und geben Sie die Daten über die Tastatur ein. *Neuer Vertrag* übernimmt die Daten in die neue Vereinbarung mit dem Spieler, *Abbruch* bricht die Verhandlungen ab. Die folgende Meldung teilt Ihnen mit, ob der Spieler auf Ihr Angebot eingegangen ist. Hat er abgelehnt, wird er sich einige Wochen lang an weiteren Verhandlungen nicht interessiert zeigen. Versuchen Sie es eventuell später noch einmal.

Eine lange Vertragsdauer bietet zwar die Sicherheit, daß der Spieler dem Verein langfristig erhalten bleibt. Wollen Sie ihn aber dennoch loswerden (z.B. wegen schlechter Leistungen oder finanzieller Probleme), müssen Sie ihm eine Ablösesumme bezahlen, um ihn „freizukaufen".
Dieser Betrag schmälert Ihren Verkaufserlös in nicht unbeträchtlichem Maße.



Außerdem steigt bei längerer Vertragsdauer das monatliche Gehalt, das der Spieler fordert, progressiv und nicht proportional, da während dieses Zeitraums mit einer Leistungssteigerung zu rechnen ist bzw. eine Verbesserung zumindest möglich erscheint.

Ihren Spielraum werden Sie als Manager nach ein paar Vertragsverhandlungen selbst herausfinden. Als Mindestbasis kann das anfängliche Gehalt dienen.

Möchten Sie die Vertragsdauer eines Spielers verlängern, erhalten Sie vom Computer eine gewisse Hilfestellung:

Nach Eingabe der gewünschten Dauer wird in der Zeile darüber das vom Computer als angemessen betrachtete Gehalt angegeben. Dieser Vorschlag wurde in einer genau abgestimmten Berechnung aus den Daten des Spielers - Stärken, Alter usw. - ermittelt. Er soll allerdings nur als großzügig bemessene Orientierungshilfe verstanden werden, der Spieler und Sie als Manager können auch anderer Meinung sein.Nach jeder Saison - und nicht etwa ein Jahr nach Vertragsabschluß - wird die Vertragsdauer um ein Jahr verringert!
Schließen Sie also am 38. Spieltag der Amateur-Oberliga einen Vertrag mit Spieler A über zwei Jahre ab, ist dieser den nächsten und letzten Spieltag der laufenden und die folgende Saison an den Verein gebunden. Am Ende der Saison haben Sie automatisch die Möglichkeit, mit allen Spielern nacheinander in Vertragsverhandlungen zu treten (siehe auch *Saisonende*). Kommt es zu keiner Einigung, nachdem der Vertrag abgelaufen ist, verläßt der betreffende Spieler Ihre Mannschaft. Ihnen bleibt nur eine relativ bescheidene Ablösesumme.

Also achten Sie auf folgende Punkte:
- Bemühen Sie sich möglichst früh um Vertragsverlängerungen
- Seien Sie gegenüber Spielern, die Sie unbedingt halten wollen, etwas großzügiger mit dem Gehalt



Die unterschiedlichen Farbmarkierungen in diesem Menüpunkt haben folgende Bedeutung:

rote Zeile
Der Spieler wird sich mit Ablauf des Vertrags zur Ruhe setzen, d.h. Sie können seinen Vertrag also nicht verlängern

blaue Zeile
Der Spieler ist zur Zeit infolge der Ablehnung eines Vertrags (s.o.) nicht verhandlungsbereit

Spielername weiß
Ein Spieler bietet Ihnen von sich aus eine Vertragsverlängerung an



UMP Transfermarkt

Auf dem Transfermarkt ergänzen Sie Ihre Mannschaft oder setzen überzählige Spieler frei. Mit den beiden Icons *leihen* und *kaufen* im rechten oberen Fenster wählen Sie den entsprechenden Modus.



Wird das die zukünftige Verstärkung für die Abwehr?

Leihen Sie einen Spieler aus, wird dessen Kaufpreis gedrittelt, sein Monatsgehalt wird vom Computer entsprechend seiner Stärke festgelegt. Er verläßt Ihren Verein nach der laufenden Saison und kehrt zu seiner

eigenen Mannschaft zurück. Mit geliehenen Spielern können Sie übrigens keine Vertragsverhandlungen führen.

Neue Spieler kaufen/ausleihen

Im rechten oberen Fenster, dem Transfermarkt, werden die von anderen Vereinen angebotenen Spieler angezeigt. Klicken Sie Ihren Wunschkandidaten an, und machen Sie dessen Verein ein Angebot. Der geforderte Preis wird auf dem Transfermarkt neben der Spieler-Art, dem Namen und den Stärken angezeigt.

Dieser Betrag ist nicht als festes Angebot zu werten, er stellt nur eine Einschätzung dar. Das bedeutet auch, daß auf ein Angebot in dieser Höhe nicht notwendigerweise eingegangen wird. Um sicherzugehen, daß Sie den Spieler auch bekommen, sollten Sie demnach etwas mehr bieten als gefordert.

Ist der alte Verein des betreffenden Spielers mit dem Wechsel einverstanden, stehen nun die Vertragsverhandlungen hinsichtlich Dauer und Gehalt an. Sie akzeptieren die Voreinstellungen, wenn Sie *neuer Vertrag* anklicken. Mit diesen Daten haben Sie den neuen Spieler mit ziemlicher Sicherheit unter Vertrag genommen. Es ist jedoch nie ganz ausgeschlossen, daß er sich es nicht doch noch anders überlegt... Sie können auch sofort versuchen, den Vertrag z.B. auf mehr als ein Jahr bei höherem Gehalt festzulegen. Lehnt der Spieler Ihr Angebot jedoch ab, ist die Verhandlung gescheitert. In einem solchen Fall wird der Club des Spielers für einige Spieltage kein neues Angebot von Ihnen aktzeptieren. Seien Sie also vorsichtig mit Ihren Offerten.

Die maximale Größe Ihres Spielerkaders beträgt 24 Mann, wobei auch die Kicker mitgezählt werden, die sich auf dem Transfermarkt befinden.

Eigene Spieler verkaufen/verleihen:

Klicken Sie einen Spieler Ihrer Mannschaft an, so wird er auf den Transfermarkt gesetzt. Auf diesem Markt kann jeder Mitspieler maximal drei Kicker seiner Mannschaft unterbringen. Ein Spieler, der hier im Angebot ist, wird mit einem kleinen Punkt vor seinem Namen markiert. In der Statuszeile erscheinen der Manager-Name, das Alter des Spielers und sein bevorzugter Spielfuß.

Um ihn in Ihre Mannschaft zurückzuholen, klicken Sie ihn erneut an. Ein Spieler, der auf der Transferliste steht, kann erst verkauft werden, wenn Ihnen ein anderer Verein ein Angebot für ihn macht. Liegt ein solches Angebot vor, wird dies an einem der nächsten Spieltage gemeldet (siehe auch *Meldungen*). Das Ausleihen eines Spielers Ihrer Mannschaft ist nur an einen anderen Mitspieler möglich.

Nach Saison-ende werden alle Spieler, die auf der Transferliste stehen, in die Mannschaft zurückgestellt.

Verhandeln Sie mit einem Mitspieler, muß er entscheiden, ob er auf Ihr Angebot eingeht.



Um Schiebereien unter Managern vorzubeugen, muß das Angebot innerhalb angemessener Preisgrenzen liegen. Ein Verkauf für beispielsweise 10 Mark ist unzulässig und nicht möglich.

UMP Training

Die Einstellungen für das wöchentliche Trainingsprogramm sind für die Entwicklung Ihrer Mannschaft sehr wichtig. Mit den Informationen aus den *Stärke Tabellen* können Sie das für Ihr Team geeignete Training zusammenstellen. Je nach Bedarf legen Sie mehr Gewicht auf Kondition, Spiel, Schuß oder Taktik. Rechts legen Sie die Gewichtung der zu trainierenden Mannschaftsteile Tor, Abwehr, Mittelfeld und Angriff fest. Für beide Trainings-Einstellungen stehen eine begrenzte Anzahl von Bällen zur Verfügung, mit denen die Gewichtung dargestellt wird. Für die linken Einstellungen existieren 20 und für die rechten 10 Bälle, die beliebig verteilt werden können. Klicken Sie hierzu die entsprechende Position im jeweiligen „Rohr" an. Die Gewichtung einer Einstellung kann nur erhöht werden, wenn Bälle frei sind, d.h. in den senkrechten Rohren an den Bildrändern zur Verfügung stehen. Bälle werden freigegeben, wenn die Gewichtung einer Einstellung verringert wird.



Der Trainingsplan ist sorgsam zusammenzustellen

Die *Intensität* des Trainings kann von einem Ball (schlaff) bis zu zehn Bällen (10 Stunden pro Tag) eingestellt werden. Je intensiver das Training, um so größer ist die Erschöpfung und Verletzungsanfälligkeit der Spieler. Auf der anderen Seite kann intensives Training jedoch zumindest kurzfristig für die Stärke der Mannschaft von Vorteil sein.



Die Bälle können frei verteilt werden



Hier gibt es für jeden Spieler und jedes Portemonnaie das richtige Trainingslager

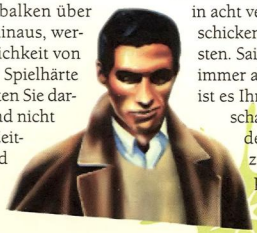
Die drei grünen Balken links unten haben folgende Bedeutung:



[K] Kondition
[T] Technik
[E] Erschöpfung

Diese ersten beiden Balken geben das Verhältnis zwischen Kondition und Technik innerhalb der Mannschaft wieder und erleichtern so die Einstellungen für das Training. Das Verhältnis sollte in etwa ausgeglichen sein, leichte Vorteile in der Technik sind unter Umständen wünschenswert.

Wichtig:
Ragt der Konditionsbalken über den Technikbalken hinaus, werden die Wahrscheinlichkeit von Verletzungen und die Spielhärte rapide ansteigen. Achten Sie darauf, daß dieser Zustand nicht über einen längeren Zeitraum anhält, sonst wird Ihr Club eventuell bald einem Lazarett gleichen...



Der dritte Balken gibt die Erschöpfung der gesamten Mannschaft als Absolutwert an. Achten Sie darauf, daß dieser Balken in nicht allzu große Höhen steigt, beispielsweise, indem Sie dieTrainings-Intensität verringern.

Mit dem Icon *Jugend* stellen Sie die monatlichen Ausgaben für Jugendarbeit ein. Eine solide Jugendarbeit kann sich nach einigen Jahren auszahlen, wenn Spieler aus der Jugendmannschaft in den Kader aufsteigen, d.h. junge (preiswerte) Talente nachwachsen (siehe auch *Saisonende*). Die einzelnen Trainingsbereiche Kondition, Spiel, Schuß und Taktik haben unterschiedlichen Einfluß auf die Stärken Ihrer Mannschaft. Durch etwas Überlegung und Spielpraxis werden Sie schnell das jeweils richtige Trainingsprogramm für die individuellen Probleme Ihrer Crew zusammenstellen können.Die voreingestellte Gewichtung ist relativ ausgewogen, wirkt sich also auf Kondition, Technik und Form etwa gleichermaßen aus.

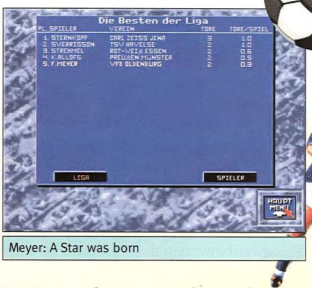
UMP Trainingslager

Beim Bundesliga Manager Professional 2.0 haben Sie die Möglichkeit, Ihre Mannschaft in acht verschiedene Trainingslager zu schicken, um dort Aufbauarbeit zu leisten. Saisonbedingt sind jedoch nicht immer alle Lager geöffnet. Außerdem ist es Ihnen nicht erlaubt, Ihre Mannschaft in kurzen zeitlichen Abständen mehrmals auf diese Weise zu stärken; der Untermenüpunkt ist dann gesperrt.

Die Orte sind nach (E)rholungswert, (F)itneßausrüstung, (P)latz-Qualität, (R)aumausstattung und (V)erpflegung eingeteilt.
Die Einstufung in der jeweiligen Kategorie erfolgt analog zu den Einstufungen der Hotels durch die Vergabe von bis zu fünf Sternen (hier: Bälle). Von der Ausstattung des Trainingslagers ist auch der Einfluß auf die Mannschaft (Stärken, Erschöpfung usw.) abhängig.

Die Kosten werden von der Größe Ihres Kaders - Spieler auf der Transferliste nehmen nicht am Trainingslager teil - und der Art des Lagers bestimmt. Das Trainingslager ist eine äußerst wirkungsvolle Methode, um die Stärke Ihres Teams zu erhöhen. Nach einem solchen Aufenthalt können Sie die Erfolge meist direkt an der Stärke-Tabelle ablesen. Beachten Sie aber, daß ein Trainingslager die Spieler unter Umständen einiges an Kraft kosten kann - dies ist auch abhängig von der Art des Etablissements.

UMP Torschützenliste



Meyer: A Star was born

Die Besten der Liga werden in der Torschützenliste geführt. Neben den Namen der Spieler und deren Verein wird die Anzahl der erzielten Tore angegeben, die der jeweilige Kicker in den bisher absolvierten Ligaspielen (keine Pokalspiele) erzielt hat. Rechts davon wird ergänzend sein Verhältnis Tore pro Spiel angezeigt. Mit den beiden Icons schalten Sie zwischen den Modi *Liga* und *Spieler* um.
Im Liga-Modus werden alle Torschützen der Liga aufgelistet, im Spieler-Modus führt der Computer nur die Torjäger der Mitspieler auf, um so Ihren Erfolg im Vergleich mit Ihren Gegnern vor dem Bildschirm zu ermöglichen.Wird einer Ihrer Spieler am Ende der Saison Torschützenkönig, wird dies mit einer Geldprämie honoriert.



Auch hier noch immer gut dabei

HMP Pokale

Der HMP *Pokale* erlaubt Ihnen den Zugriff auf Informationen zu den verschiedenen Pokal-Wettbewerben.

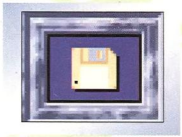
UMP Spiele im DFB-Pokal

Die Spiele der nächsten DFB-Pokalrunde werden, eingeteilt nach Liga-Klassen, getrennt angezeigt.
Die Vereine der Mitspieler werden weiß dargestellt. Das Datum des nächsten DFB-Pokalspiels finden Sie in der oberen Zeile des Fensters.

UMP Spiele im Pokal der Landesmeister
UMP Spiele im Pokal der Pokalsieger
UMP Spiele im UEFA-Pokal

Die Anzeigen der nächsten Spiele in den Pokalwettbewerben der Landesmeister, der Pokalsieger und der UEFA sind gleich. Teilnehmende deutsche Clubs werden weiß dargestellt (siehe auch *Europapokal*).

HMP Disk & Diverses


Spiel laden oder speichern

Dieses Untermenü bietet Ihnen neben der Möglichkeit, Spielstände zu sichern bzw. zu laden, einige weitere Optionen.

Dreimal im Jahr sichert Bundesliga Manager Professional 2.0 den aktuellen Spielstand unter dem Namen AUTOSAV.MAN ab.



Benennen Sie also Ihre eigenen Zwischenstände nicht mit dieser Bezeichnung, da sie sonst bei nächster Gelegenheit vom Programm überschrieben wird.
AUTOSAV.MAN wird Ende Mai, Ende September und nach der Winterpause abgespeichert. Folgen Sie den Anweisungen des Programms. AUTOSAV.MAN ist also nicht unbedingt der aktuelle Spielstand. Wenn Sie das Spiel unterbrechen wollen, sollten Sie den Spielstand mit der Funktion *speichern* unter einem typischen Namen sichern. Mit dem Menü-Punkt *laden* können Sie gesicherte Spielstände, also auch AUTOSAV.MAN, einladen.
Bei Rechner-Problemen - z.B. bei mangelndem freiem RAM - wird der Versuch unternommen, den aktuellen Spielstand unter dem Namen ERROR.MAN abzuspeichern.
Leider kann der Computer unter Umständen bereits soweit abgestürzt sein, daß dieser Zwischenstand nicht mehr erfolgreich geladen werden kann. Wir empfehlen deshalb dringend, Systeme ohne Festplatte mit mindestens 1MB, Systeme mit Festplatte mit mindestens 1,5MB RAM auszurüsten.

UMP Laden von Spielständen
UMP Speichern von Spielständen

Mit der Datei-Auswahl-Box haben Sie Zugriff auf alle angeschlossenen Geräte (Diskettenlaufwerke, Festplatten, RAM-Disk). Das Programm erkennt die Geräte selbständig und stellt sie in den sechs Icons zur Verfügung. Zwei weitere Icons haben Sonderfunktionen:


löschen
Mit dieser Funktion können Sie nicht mehr benötigte Spielstände löschen. Klicken Sie erst den entsprechenden Spielstand und dann das Icon „löschen" an.


Wurzelv.
Mit diesem Icon schalten Sie jeweils ein Verzeichnis zurück in Richtung Wurzelverzeichnis. Befinden Sie sich z.B. im Verzeichnis „C:\Spielstand", kommen Sie mit dieser Funktion zurück ins Hauptverzeichnis „C:\".

Die Farben der Dateibezeichnungen im oberen Teil des Fensters haben folgende Bedeutung:

dunkelblau	Unterverzeichnis des aktuellen Laufwerks
hellblau	Datei im aktuellen Verzeichnis
orange	Spielstand von Bundesliga Manager Professional 2.0

Sind mehr Einträge vorhanden, als auf einer Fensterseite dargestellt werden können, kann mit der rechten Maustaste auf die Seiten 2 und 3 umgeschaltet werden. In ein Unterverzeichnis gelangen Sie, indem Sie dessen Namen anklicken. Sie sichern bzw. laden einen Spielstand, indem Sie entweder den entsprechenden Namen im Feld *Filename* eingeben oder einen bereits vorhandenen Namen im Verzeichnis doppelt anklicken. Um einen Namen über die Tastatur einzugeben, klicken Sie zuerst das Feld „Filename" an. Spielstände von Bundesliga Manager Professional 2.0 haben immer die Endung .MAN. Sie braucht nicht mit eingegeben zu werden. In der Startauswahl können Sie durch Klick auf das BMP-Logo im oberen Bildschirmbereich einen Spielstand auch direkt laden.



Bundesliga Manager Professional 2.0 kann keine Zwischenstände von Programmversionen älter als 1.3 laden. Die Versionsnummer finden Sie im Menü Einstellungen (in der oberen linken Bildschirmecke).

UMP Highscore

In der Highscore-Liste werden die zwanzig besten Manager, die sich am Bundesliga Manager Professional 2.0 versucht haben, verewigt.Bei der Punktevergabe werden die Leistungen in bezug auf alle relevanten Maßstäbe wie Verbesserung der Mannschaft, Erfolge in den Pokalen, Tabellenplätze, finanzielle Lage usw. errechnet.

Gespeichert werden der Name des Managers, sein Verein sowie die erreichte Punktzahl. Hinter letzterer ist in Klammern die Anzahl der Meisterschaften, der DFB-Siege und der Siege im Europapokal zu sehen.



Die Ruhmenhalle

Sie können die Highscore-Listen auch „ausradieren": Löschen Sie die entsprechende Datei; die Listen tragen den Namen HIGH, gefolgt von und einer zweistelligen Extension, die Spieltyp und Level angeben. 00 steht z.B. für ein Endlosspiel im Level 0.

Vorsicht: Das Löschen dieser Dateien vernichtet unwiederbringlich alle bisherigen Rekorde!

UMP Einstellungen

Mit diesem Menü können Sie umfangreiche Einstellungen für den Großteil der Informationsanzeigen an- bzw. ausschalten. Wenn Sie z.B. an den Ergebnissen der Bundesliga und der Zweiten Liga nicht interssiert sind, da Ihr Club noch in der Amateur-Oberliga spielt, blenden Sie die Anzeigen einfach aus.



Das Optionsmenü für die gewünschten Anzeigen

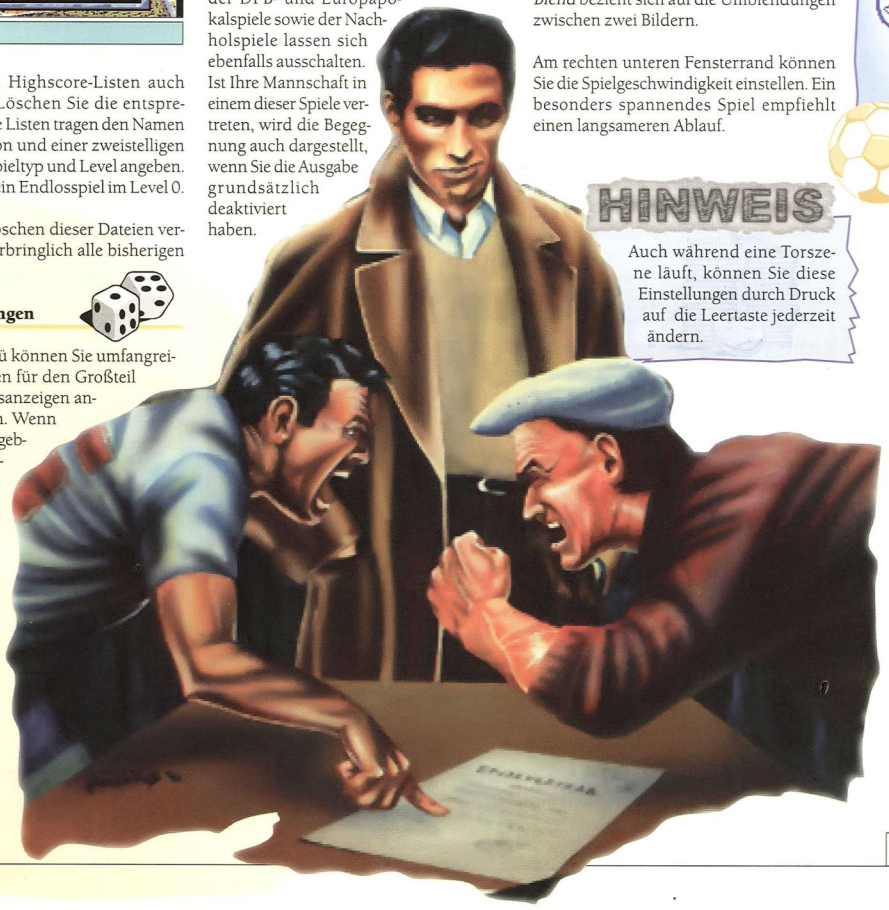
Die animierten Torszenen können Sie durch einfache Meldungen ersetzen, die Anzeigen der DFB- und Europapokalspiele sowie der Nachholspiele lassen sich ebenfalls ausschalten. Ist Ihre Mannschaft in einem dieser Spiele vertreten, wird die Begegnung auch dargestellt, wenn Sie die Ausgabe grundsätzlich deaktiviert haben.

Falls Sie kein Interesse an den Pressemeldungen haben, schalten Sie *Zeitung* aus. *Blend* bezieht sich auf die Umblendungen zwischen zwei Bildern.

Am rechten unteren Fensterrand können Sie die Spielgeschwindigkeit einstellen. Ein besonders spannendes Spiel empfiehlt einen langsameren Ablauf.

HINWEIS

Auch während eine Torszene läuft, können Sie diese Einstellungen durch Druck auf die Leertaste jederzeit ändern.



Links oben wird das Jahr des Spielendes und damit der Spielmodus angezeigt, dahinter finden Sie die Levelangabe von 0 bis 5.

HINWEIS

In der linken oberen Bildschirmecke finden Sie die Programmversion des Bundesliga Managers.

UMP Neuer Mitspieler

Ein Freund möchte Ihnen Konkurrenz machen? Kein Problem...Die Eingabe seiner Daten erfolgt wie bei *Startauswahl*. Das einzige Handicap, mit dem der Neuling leben muß, ist die Tatsache, daß er an den Pokalspielen nicht teilnimmt.

HMP ENDE



Der rechte Mausbutton beendet das Spiel

Diesen Menüpunkt müssen Sie mit der rechten Maustaste anklicken. Beantworten Sie die Sicherheitsabfrage mit *leider ja*, wird das Spiel beendet. Wenn Ihnen im letzten Moment noch einfällt, daß Sie den aktuellen Zwischenstand noch nicht abgespeichert haben, können Sie mit *kein Gedanke* wieder ins laufende Spiel zurückkehren.

Das Spiel

Haben alle Manager ihre Maßnahmen getroffen, folgt der nächste Liga- oder Pokal-Spieltag. Ist Ihre Mannschaft an einem der Spiele beteiligt, wird die Begegnung live gezeigt. Ansonsten wird mit den Aktionen des ersten Managers fortgefahren, z.B. nach einem Spieltag der Zweiten Liga/Amateur-Oberliga im 1-Jahres-Modus, an dem die Bundesligisten, also die Manager-Vereine, spielfrei sind.

Im Bild erscheint für jedes Spiel, an dem Sie oder ein anderer Mitspieler teilnehmen, eine Tafel, die die Wappen und Vereinsnamen der Gegner der Partie, die Anzahl der gelben und roten Karten, die gezeigt wurden, der verletzten Spieler, der aktiven Spieler des Managers und die Anzahl der Torchancen anzeigt.

Spielen die Mannschaften zweier Manager gegeneinander, werden diese Informationen für beide Teams angegeben - die Anzeigen erfolgen dann nebeneinander.

Die Heimmannschaft wird immer links, die Auswärtsmannschaft rechts gezeigt. Bei einem Heimspiel wird außerdem die Zuschaueranzahl angegeben. Erscheint sie in Rot, ist Ihr Stadion ausverkauft!

HINWEIS

Wenn die animierten Torszenen eingeschaltet sind, können Sie nach der Sequenz den Namen des Designers der letzten Szene mit der rechten Maustaste abrufen. Die Szenen besitzen auch eine Wiederholungsfunktion: Drücken Sie während des Ablaufs die Taste R.



Jetzt geht's um die Wurst, stimmt die Mannschaftsaufstellung?

Um Spieler einzuwechseln oder Aufstellungen zu ändern, klicken Sie Ihr Vereinswappen an.Die Änderungen nehmen Sie vor, wie in *Spieler einsetzen* beschrieben. Zum Auswechseln, müssen Sie zuerst den Spieler *im Team* anklicken, den Sie vom Feld nehmen wollen. Klicken Sie nun auf den Kicker in *Reserve*, der seine Position einnehmen soll. Ändern Sie gegebenenfalls abschließend die Aufstellung, vor allem, wenn Sie einen Abwehrspieler gegen einen Stürmer oder umgekehrt getauscht haben.

Da wir nach den deutschen Fußballregeln vorgehen, können Sie während eines Spiels also maximal den Torwart und zwei Feldspieler auswechseln.



HINWEIS

Die AA (automatische Aufstellung) ist während des Spiels nicht anwählbar.

Neben den geschossenen Toren meldet Ihnen der Computer während des Spiels außerdem, wann einer Ihrer Spieler die gelbe, rote, oder gelb-rote Karte „gesehen" hat. Auch Verletzungen eines Teammitglieds, die ein Weiterspielen unmöglich machen, werden Ihnen mitgeteilt.

Bei einer Verletzung, die ein Auswechseln nötig macht, springt das Programm direkt in die Funktion *einwechseln*, damit Sie sofort einen Reservespieler aufs Feld schicken können.

Nach der 45.Minute werden Ihnen die Halbzeitstände angezeigt. Ist das Spiel beendet, folgen die Endresultate sowie die aktuellen Tabellen der Ligen.

Die Zeitung

Kritik ist alles... Und deshalb macht sich nach jedem Spieltag die lokale Presse über Ihre Mannschaft her. Die betreffende Seite des Sportteils, in dem Ihr Spiel kommentiert wird, erscheint auf dem Bildschirm. Basis für den Bericht ist die Computer-Analyse, der Text wird aus den daraus



Sportnachrichten

Fußball

LEISTUNGSGERECHTES 2:2 IM SPIEL BEI TENNIS-BOR BERLIN

ZU EINEM UNENTSCHIEDEN KAM VFB OLDENBURG IM SPIEL IM TENNIS-BOR BERLIN. DIE ENDGÜLTIGEN FANS WURSTEN NICHT IN DIE WURST, DASS DIE UNENTSCHIEDEN ZUFRIEDEN SEIN. SOLLTEN DOCH WICHT. PELLE WOLLTE SEINE WUT WICHT VERBERGEN. DIE PUNKTETEILUNG GEGEN TENNIS-BOR. BERLIN KAM ERST IN DEN SCHLUSSMINUTEN ZUSTANDE, MUSS DAHER WOHL ALS ERWARTUNGSVOLL BEZEICHNET WERDEN. MIT RIESIGEM BEIFALL BEDANKTEN SICH DIE FANS FÜR DIE LEISTUNGSSTEIGERUNG IHRER MANNSCHAFT, DIE EIN 0:2 AUFHOLTE.

TORE: 1:0 (34.MIN), 2:0 (65.MIN), 2:1 KLINKE (75.MIN), 2:2 BRNO (80.MIN)

GELBE KARTEN: LEGRT
ROTE KARTEN : KEINE

Das war knapp!

gewonnenen Informationen zusammengestellt. Die Berichte sind also nicht fest vorgegeben, sondern variieren von Spiel zu Spiel.

Wichtig sind vor allem die Benotungen der Spieler, die in den Klammern hinter den Namen stehen: Wie in der Schule geht es hier von 1 = sehr gut bis 6 = ungenügend. Drücken Sie die Maustaste, um die nächste Runde einzuläuten.

WEITERE PROGRAMM-FUNKTIONEN

Eine besondere Spezialität, die Ihnen das Programm bietet, ist die Möglichkeit, Informationen über sämtliche deutsche Vereine abzurufen, und zwar unabhängig vom jeweiligen Menüpunkt, in dem Sie sich gerade befinden.

Team-Info

Die Team-Infos können immer dann aufgerufen werden, wenn auf dem Bild der Name eines deutschen Clubs zu finden ist. Die einzige Ausnahme ist die *Ewige Tabelle*, aus ihr lassen sich keine Infos herausziehen.



Das ist ein harten Brocken

Und so geht's: Klicken Sie den Namen des gewünschten Vereins mit der linken Maustaste an. Sie bekommen folgende Daten:

- Tabellenplatz und Liga des Vereins
- Heim/Auswärts-Bilanz sowie die Bilanz der letzten acht Spiele
- Durchschnittlich erzielte/kassierte Tore pro Spiel
- Höchster Sieg / höchste Niederlage
- Höchste Torausbeute / größtes Debakel
- die Resultate der letzten drei Heim- und Auswärtsbegegnungen mit Ihrem Verein
- die Punkte, die der Club in der Ewigen Tabelle aufweist

Unter *Serien* zeigt der Computer, sofern vorhanden, besondere Serien des Vereins an, z.B. „3 Spiele in Folge auswärts ohne Gegentor" oder „438 Spiele in Folge zu Hause nicht gewonnen". Sämtliche Daten beziehen sich entweder auf die Heim- oder Auswärtsspiele des betreffenden Clubs, abhängig davon, ob die Mannschaft im aktuellen Menüpunkt als Heim- oder Auswärtsteam aufgeführt ist.

Beispiel: Sie klicken im Menüpunkt *Spielplan* in der Zeile „SV Werder Bremen – FC Schalke 04" den ersten Verein an. Die Informationen im folgenden Team-Info-Fenster beziehen sich auf die Heim-Bilanzen des SV Werder Bremen.
Rufen Sie Team-Info aus einer Tabelle auf, ist deren eingestellter Modus (Heim, Auswärts, Gesamt) entscheidend für die Teamdaten.

Mit dem Icon *Restprogramm* werden die Gegner des angewählten Clubs in chronologischer Reihenfolge aufgelistet. Neben dem Namen sind mit [H] Heim- und mit [A] Auswärtsspiele gekennzeichnet. Ergänzend werden der aktuelle Tabellenplatz des Gegners, seine Durchschnittsstärke sowie das Datum des Spiels bzw. das Resultat angegeben.

Mit dem rechten unteren Icon schalten Sie zwischen *Hinrunde* und *Rückrunde* um. *Info* bringt Sie wieder zum eigentlichen Team-Info-Fenster zurück.

Bei einer Mannschaft, die Sie besonders interessiert, können Sie das Icon *anzeigen* aktivieren (= rot). Fällt während der Spiele dieser Mannschaft ein Tor, wird es Ihnen angezeigt. Diese Funktion ist sehr sinnvoll, wenn Sie die Ergebnisse eines hartnäckigen Konkurrenten während Ihrer Spiele direkt mitverfolgen möchten.

Spieler-Info



Brauer sollte man ins Team nehmen

So, wie Sie zu jedem Club die Team-Infos abrufen können, haben Sie auch die Möglichkeit, zu jedem Spieler Ihrer Mannschaft ein Datenblatt anzufordern. Klicken Sie den Namen des entsprechenden Spielers entweder im UMP *Verträge* oder im UMP *Transfermarkt* mit der rechten Maustaste an. Im UMP *Torschützenliste* können Sie die Spieler-Infos mit der linken Maustaste abrufen. Es werden nun alle verfügbaren Daten und Informationen zu dem Kicker ausgegeben. Die beiden unteren Balkengrafiken zeigen die Formtendenz bzw. die Erschöpfung. Liegt die Erschöpfung bereits im tief roten Bereich, sollten Sie dem Mann eine kleine Spielpause gönnen.

Theorie-Rechner

Damit der Computer bei BMP 2.0 auch etwas zu tun bekommt, haben wir ihm die Aufgabe erteilt, für Sie auszurechnen, welches Ihre theoretischen Möglichkeiten in der laufenden Saison sind. So wird z.B. eine entsprechende Meldung ausgegeben, wenn Sie rechnerisch nicht mehr aufsteigen können, selbst wenn Sie alle weiteren Begegnungen hoch gewinnen würden. Folgende Fälle werden überwacht und Ihnen gegebenenfalls gemeldet:

- Meisterschaft gesichert / nicht mehr möglich
- UEFA-Cup-Platz (nur Bundesliga) bzw. Aufstiegsplatz (nur Zweite Liga und Amateur-Oberliga) sichergestellt bzw. nicht mehr erreichbar
- Abstiegsgefahr gebannt / Abstieg nicht zu verhindern

Diese Informationen können die Spielweise Ihrer Mannschaft beeinflussen. Zum Beispiel kann Ihr Team etwas gelassener den nächsten Begegnungen entgegensehen, wenn der UEFA-Pokal-Platz sicher ist und die Meisterschaft in unerreichbarer Ferne liegt.

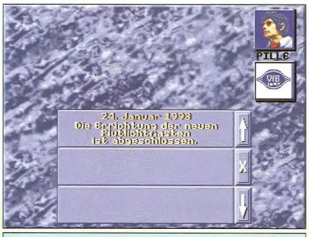
Meldungen

Am Anfang jeder Runde erfahren Sie vom Computer die neuesten Nachrichten, die Ihren Verein betreffen.
Mögliche Meldungen sind:



Hoffentlich wird die Kreditkarte nicht gesperrt!

- Verletzung eines Spielers im Training
- Offerten anderer Vereine für Ihre Spieler
- Angebote eigener Spieler, den Vertrag zu gleichen Bedingungen zu verlängern
- Kündigungen eigener Spieler zum Vertragsende
- Ausbau des Stadions ist abgeschlossen
- Randalierer im Stadion



Die neue Flutlichtanlage ermöglicht auch das Spielen nach Sonnenuntergang



Aber klar!



Der Rubel muß rollen

Die jeweils letzte Meldung wird in die oberste Zeile des Meldungsfensters gesetzt, ältere Nachrichten können mit den Pfeil-Icons eingeblendet werden.



Spielausfälle

Vor allem im Winter können Spiele abgesetzt werden, Sie erfahren von den Ausfällen über den Spielplan.
Statt des Ergebnisses wird hier der Nachholtermin für die Begegnung angezeigt. Im Hauptmenü sehen Sie, ob Ihre Mannschaft zu einem Nachholspiel antreten muß. Ihren Gegner finden Sie unter dem Datum des Nachholspieles, den *Spielplänen* der Ligen oder über *Team-Info*, wenn Sie das Restprogramm abfragen.



DFB-Pokal

Der DFB-Pokal in Bundesliga Manager Professional 2.0 entspricht den Regeln des Deutschen Fußball Bundes, mit der Einschränkung, daß in diesem Programm in der ersten Runde nur 32 statt 64 Teams vertreten sind.
Ist das Spiel nach 90 Minuten noch unentschieden, folgen zweimal 15 Minuten Verlängerung. Hat dann immer noch keine der beiden Mannschaft die Begegnung für sich entscheiden können, folgt das Elfmeterschießen.

Hier tritt jedes Team zunächst fünfmal zum Schießen an, wobei sich beide Mannschaften abwechseln. Steht es nach diesen zehn Versuchen immer noch unentschieden, schießt abwechselnd jeweils ein weiterer Spieler beider Vereine so lange, bis einer der Kontrahenten seinen Strafstoß vergibt und der andere den seinen verwandeln kann.
Die Auslosung der DFB-Pokalspiele können Sie live am Bildschirm miterleben (Vorsicht, das kann sich als äußerst spannend erweisen...). Die erste Ziehung findet direkt nach dem Spielstart statt, die weiteren schließen sich immer an die Pokalspiele an.



Die Spannung steigt...

Europapokal

Der Europapokal gliedert sich in drei Einzel-Wettbewerbe:
- Pokal der Landesmeister
- Pokal der Pokalsieger
- UEFA-Pokal

Beim Europapokal gibt es Hin- und Rückspiele. Bei gleichen Resultaten - z.B. Hinspiel 2:1 gewonnen, Rückspiel nach 90 Minuten 2:1 für den Gegner - wird eine Verlängerung angesetzt.
Hat sich das Ergebnis nach 120 Spielminuten immer noch nicht geändert, folgt das Elfmeterschießen wie bei DFB-Pokal-Spielen. Bei gleicher Tordifferenz im Hin- und Rückspiel entscheiden die auswärts erzielten Tore.
Beispiel: Gewinnen Sie zu Hause das Hinspiel 3:1 und verlieren die Auswärtsbegegnung 0:2, sind Sie leider ausgeschieden, da Ihr Gegner ein Tor mehr auf fremdem Platz erzielen konnte.
Die Stärken der internationalen Europapokal-Gegner orientieren sich übrigens an den realen Vorbildern. Das hat die realistische Konsequenz, daß der Pokalsieger aus Zypern wesentlich leichter als die Millionentruppe vom AC Mailand zu bezwingen ist. Der Europapokal ist übrigens ebenso wie der DFB-Pokal wegen des meist starken Zuschauerinteresses eine willkommene Einnahmequelle für den Manager.

Einnahmen/Ausgaben

Monatliche Einnahmen und Kosten werden am letzten Tag des Monats Ihrem Konto gutgeschrieben bzw. davon abgebucht. Ihr Kontostand erhöht sich also im Lauf des Monats durch die Zuschauereinnahmen und wird erst am Monatsende durch die höheren Ausgaben relativiert. Achten Sie also darauf, daß Sie genug Geld für Ihre laufenden Zahlungen bereithalten.

Saisonende

Die Saison ist in der Bundesliga nach dem 34. Spieltag, in der Zweiten Liga und der Amateur-Oberliga nach dem 38. Spieltag beendet.



Tabellenplatz

Zunächst erscheinen der erreichte Tabellenplatz, die Liga sowie die besonderen Ereignisse:

- Auf- bzw. Abstieg
- Lizenzverlust bei mehr als 2.000.000 Mark Schulden oder Abstieg aus der Amateur-Oberliga. Beides hat einen Neustart mit 500.000 DM Startkapital zur Folge
- Meisterschaft gewonnen
- Torschützenkönig aus der eigenen Mannschaft (Prämie)
- Aufstieg eines Spielers aus dem Jugendkader (kann oft sehr, sehr lange dauern ...)



Jubel, Trubel, Heiterkeit!

Trennungen

Wenn Sie die linke Maustaste gedrückt haben, ist der Zeitpunkt gekommen, an dem Sie von den Spielern, die es angekündigt hatten, endgültig Abschied nehmen müssen. Diejenigen, die aus Altersgründen den Verein verlassen, werden nacheinander angezeigt. Sollten Sie das Glück haben, keine „alten" Spieler im Kader zu haben, überspringt das Programm diesen Menüpunkt.

Vertragsverhandlungen

Zum Saisonende wird mit jenen Spielern, deren Verträge ausgelaufen sind, noch einmal über eine mögliche Verlängerung verhandelt. Es ist für Sie die letzte Chance, um einen Spieler im Kader zu halten.



Bei guten Spieler sollte nicht gegeizt werden

Wird er Ihr Angebot nicht akzeptieren, verläßt er Ihren Verein. Sie erhalten für ihn lediglich eine recht bescheidene Ablösesumme. Läuft hingegen kein Spielervertrag aus, wird dieser Punkt ebenfalls übersprungen.

Bemerkungen zu den Berechnungen

Den Spielfunktionen von Bundesliga Manager Professional 2.0 liegen umfangreiche und detaillierte Berechnungen zugrunde. Der Wert eines Spielers auf der Transferliste ist z.B. abhängig von den Faktoren Kondition, Technik, Form, Alter, erzielte Tore, absolvierte Spiele, gelbe/rote Karten usw. Der Faktor Zufall spielt zwar eine Rolle, jedoch nur in dem Maße, wie dies auch im realen Bundesliga-Geschehen der Fall ist. Der Erfolg einer Mannschaft hängt weit mehr von Ihren Qualitäten als Manager ab. Die Schwierigkeitsgrade sind in monatelangen Testspielen fein abgestimmt worden, um auch nach jahrelangem Spiel eine hohe Motivation zu gewährleisten.



Der globale Spielplan

Die folgende Liste gibt einen chronologischen Überblick über sämtliche Spieltage des Jahres. Die Daten bleiben während des ganzen Spiels unverändert, mögliche Nachholtermine sind nicht berücksichtigt. In den Spalten wird der jeweilige Spieltag angegeben.

DATUM	Bundesliga	Zweite Liga	Amateur Oberliga
29. Juli	1	1	1
2. August		(1. Runde Europapokal - Hinspiele)	
5. August	2	2	2
12. August	3	3	3
16. August		(1. Runde Europapokal - Rückspiele)	
19. August	4	4	4
23. August	-	5	5
26. August		(1. Runde DFB-Pokal)	
2. September	5	6	6
9. September	6	7	7
13. September	-	8	8
16. September	7	9	9
20. September		(Achtelfinale Europapokal - Hinspiele)	
23. September	8	10	10
27. September	9	11	11
30. September	10	12	12
4. Oktober		(Achtelfinale Europapokal - Rückspiele)	
7. Oktober	11	13	13
14. Oktober		(Achtelfinale DFB-Pokal)	
18. Oktober	12	-	-
21. Oktober	13	14	14
25. Oktober	-	15	15
28. Oktober	14	16	16
4. November	15	17	17
8. November	-	18	18
11. November		(Viertelfinale DFB-Pokal)	
15. November		(Viertelfinale Europapokal - Hinspiele)	
18. November	16	19	19
25. November	17	20	20
29. November		(Viertelfinale Europapokal - Rückspiele)	
2. Dezember	18	21	21
Winterpause			
21. Februar	19	22	22
24. Februar	20	23	23
3. März	21	24	24
7. März		(Halbfinale Europapokal - Hinspiele)	
10. März		(Halbfinale DFB-Pokal)	
14. März	22	25	25
17. März	23	26	26
21. März		(Halbfinale Europapokal - Rückspiele)	
24. März	24	27	27
28. März	-	28	28
31. März	25	29	29
7. April	26	30	30
14. April	27	31	31
21. April	28	32	32
25. April		(Finale Europapokal - Hinspiel)	
28. April	29	33	33
5. Mai	30	34	34
9. Mai		(Finale Europapokal - Rückspiel)	
12. Mai	31	35	35
19. Mai	32	36	36
26. Mai		(Finale DFB-Pokal)	
2. Juni	33	37	37
9. Juni	34	38	38
Saisonende			





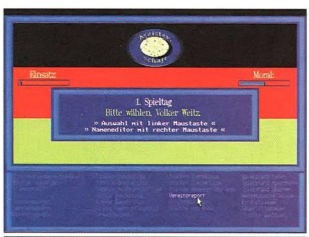
DIE HISTORISCHE ENTWICKLUNG DER BUNDESLIGA MANAGER

Von Anfang bis Mitte der 80er Jahre sorgten PC und Home Computer für oft nächtelangen Spielspaß in deutschen Haushalten, und aus den unterschiedlichsten Ecken kamen auch schnell Ideen und Umsetzungen für eins der deutschen Lieblingskinder, den Fußball. Schon damals konnten Fußballsimulationen für echte Begeisterung sorgen, und niemand fragte nach VGA oder gar Soundanimationen; Schwarzweiß-Standbilder mit wenigen Auswahloptionen und hier und dort eine Fanfare aus dem Monitorlautsprecher reichten zumindest im Mehrspielermodus. Und hatte der Zufallsgenerator wieder einmal so erbarmungslos zugeschlagen, daß ein Heimspiel gegen den Tabellenletzten zum Fiasko ausartete, konnte der Spieler sich immer noch glänzend rechtfertigen.



Werner Krahe, Programmierer und einer der Väter der Bundesliga Manager

„Bundesliga Manager" (1989)



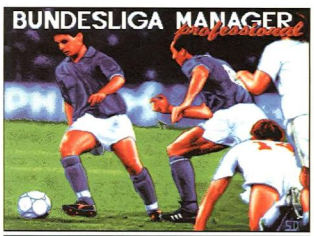
1989: Eine Anzeige und eine Einstellmöglichkeit reichen noch aus

Wann immer heute über Fußballsimulationen gesprochen bzw. geschrieben wird, fällt der Name „Bundesliga Manager".
Dieser Klassiker unter den Sportsimulationen hat mittlerweile ganze Generationen von Computerbesitzern in seinen Bann gezogen. Die Idee und die Programmzeilen stammen von Werner Krahe, seines Zeichens Programmierer. Anno 1988 stieß er, gewappnet mit einer BASIC-Version dieser Sportsimulation, zu Software 2000. Natürlich konnte auch damals ein in BASIC geschriebenes Programm nicht kommerziell genutzt werden, und so wurde der „Bundesliga Manager" in die Programmiersprache „C" umgesetzt. Daß sich sich die Mühe gelohnt hatte, zeigte sich 1989: Nachdem die Simulation auf dem Amiga erschienen war, dauerte es gar nicht lange, bis sie Kultstatus erreicht und den Grundstein für das heutige Unternehmen gelegt hatte. Wie zur damaligen Zeit üblich, bot das Spiel zwar nur wenig fürs Auge, doch bestach es durch seine vielfältigen Handlungsmöglichkeiten. Und es bewegte sich etwas:
Ein kleiner weißer Ball auf einem spartanisch dargestellten Fußballfeld ruckelte nach Spielverlauf hin und her. Den Adrenalinstoß gab es immer dann, wenn der Ball auf der Torlinie kurz verharrte und sich „überlegte", ob er nun ins Tor kullern sollte oder nicht. Mit der fortschreitenden Entwicklung der unterschiedlichen Spielprogramme stellte natürlich auch ein Hobby-Fußballstratege ganz andere Anforderungen an sein Lieblingsprogramm: Es sollte möglichst umfassend und vollständig den Arbeitsplatz eines Trainers simulieren und möglichst auch noch etwas für Auge und Ohr bieten.



1989: Die Mannschaftsaufstellung

„Bundesliga Manager Professional" (1991)



1991: Jetzt kommt Farbe ins Spiel!

Der 1991 erschienene „Bundesliga Manager Professional" wurde sofort zum Superhit und damit auch zur Referenz für alle Fußballsimulationen. Dafür sorgten in erster Linie eine toll gelungene Bundesliga-Atmosphäre und der deutlich vergrößerte Funktionsumfang. Spieler konnten taktisch variabler eingesetzt werden, und die Option für Trikot- und Bandenwerbung sorgte für vermehrte Einnahmequellen. Auch die Art und Weise des Stadionausbaus ließ sich nun beeinflussen, und Verletzungen der einzelnen Spieler waren



1991: Die Mannschaftsaufstellung wird variabler

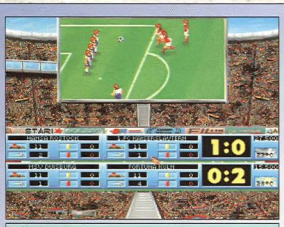


1991: Mehreinnahmen durch Werbung

genau bestimmt. Erstmals durfte der Manager vorm Monitor 3D-animierte Torszenen bestaunen, ihnen mußte allerdings leider der „laufende Ball" aus der Vorgängerversion weichen. Für reichlich Aufregung konnte dafür die Live-Auslosung der Pokalspiele sorgen.

„Bundesliga Manager Hattrick" (1994)

Mit einer wahren Flut von Fußballsimulationen kam im Weltmeisterschaftsjahr der „Bundesliga Manager Hattrick" auf den Markt und machte erneut die Vorreiterstellung von Software 2000 in diesem Genre deutlich. Wieder einmal war es gelungen, ein Top-Spiel wesentlich zu verbessern, wozu sicherlich auch die konsequente Auswertung der massenhaft eingegangenen Zuschriften beigetragen hat. Absolutes Highlight war der „Reality Mode", d.h. der Computer berechnet frei alle Spielsequenzen, anstatt vorgegebene Animationen abzuspielen. Jetzt wirkte sich jede Managerentscheidung unmittelbar auf den Spielverlauf aus, der jede Minute für alle 138 Teams neu berechnet wurde.
Und es gab viele Managerentscheidungen zu berücksichtigen: Mann- oder Raumdeckung, besondere Taktiken für besonders starke Gegner oder schwierige Auswärtsspiele sind nur einige von vielen. Weiterhin berücksichtigte „BMH" die Fähigkeiten der einzelnen Spieler und die von über 50 mit ihren richtigen Namen benannten Schiedsrichtern.
Leider ließ diese riesengroße Fülle von Möglichkeiten die Menüführung jedoch zu einem ziemlichen Gewirr aus Menüs und Icons ausarten, wodurch die Lernphase deutlich länger als gewohnt ausfiel.



1994: Die entscheidenden Spielszenen



1994: Taktische Anweisungen für die Mannschaft



1994: 147 Einstellmöglichkeiten!



1994: Wer wird der nächste Gegner im Cup?

„Bundesliga Manager 97" (1996)

Erweiterter Funktionsumfang bei vereinfachter Benutzerführung sowie Bild und Ton in bis dato unbekannter Qualität sind Hauptmerkmale des „BM 97". Automatikfunktionen nehmen dem Spieler ungeliebte Pflichten ab, so daß er sich voll auf das Wesentliche beschränken kann. Leider kam dieses ausgezeichnete Spiel mit einer Menge Bugs auf den Markt, was für Verärgerung bei der verwöhnten Fangemeinde sorgte. Monatelang häuften sich Berichte und erboste Leserzuschriften in der Fachpresse. Software 2000 reagierte entsprechend und brachte zusammen mit der



Auch 1996 geht es richtig zur Sache



1996: Der muß jetzt aber rein!



1996: So macht Werbung Spaß

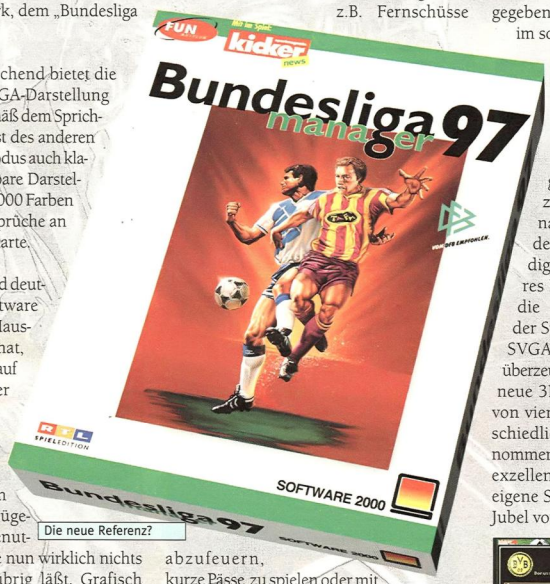
bereinigten Version 1.30 auch gleich den Patch für vorhergehende Ausgaben heraus (siehe Test „Bundesligamanager 97" in diesem Heft). Was wird die Zukunft bringen? Optimismus ist durchaus angesagt, denn die Eutiner Softwareschmiede hat im Laufe der Jahre bewiesen, daß es selbst bei Referenzspielen immer noch etwas zu verbessern gibt. Eine Online-Spielmöglichkeit wäre vielleicht eine gute Idee. Doch eines ist ganz sicher: Bis Ende 1998 ist keine Neuauflage zu erwarten. Gut Ding will einfach Weile haben!

IM TEST: BUNDESLIGA MANAGER 97

Den jüngsten Sproß aus der Familie der Bundes-liga Manager präsentiert Software 2000 mit dem neuesten Werk, dem „Bundesliga Manager 97".

Dem Zeitgeist entsprechend bietet die Fußballsimulation SVGA-Darstellung vom Feinsten, doch gemäß dem Sprichwort „Des einen Leid ist des anderen Freud" besitzt dieser Modus auch klare Nachteile: Die wählbare Darstellung in 32.000 oder 65.000 Farben stellt extrem hohe Ansprüche an die verwendete Grafikkarte.

Schon bei Spielstart wird deutlich, daß man bei Software 2000 nicht nur seine Hausaufgaben gemacht hat, sondern wieder einmal auf das Feedback aus der treuen Fangemeinde eingegangen ist. Das neue Outfit begeistert auf Anhieb, und das bei der Vorgängerversion vielgeschmähte „Menügewusel" macht einer Benutzeroberfläche Platz, die nun wirklich nichts mehr zu wünschen übrig läßt. Grafisch ansprechende, sauber plazierte Icons und Anzeigen zeugen von akribischer Feinarbeit, die vielen Funktionen finden sich in logisch angelegten Rubriken wieder.

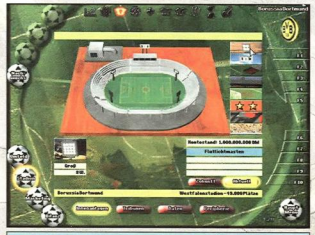


Die neue Referenz?



Einfach toll: die Grafik

Ein Riesenlob gibt es für die neuen Automatikfunktionen. Schließlich macht auch in der Realität der vielgestreßte Manager nicht alles selber, sondern konzentriert sich lieber auf das Überlebenswichtige oder einfach auf seine Lieblingsbeschäftigungen.
Was kümmern denn schon Probleme wie Stadionausbau oder Bilanzen, wenn es um den Klassenerhalt geht oder sogar ein Titel angepeilt wird! Der Einsatz der einzelnen Spieler gestaltet sich nämlich noch individueller. Per Drag and Drop frei auf dem Platz verteilt, bekommen sie zusätzliche Anweisungen wie z.B. Fernschüsse abzufeuern, kurze Pässe zu spielen oder mit Schwalben den begehrten Elfer herauszuschinden. In der Halbzeitpause bietet sich dann die Möglichkeit, die Mannschaft mit Prämienversprechungen oder durch Strafandrohung zu Höchstleistungen zu motivieren.
Hilft alles nichts, kann im Training der einzelne Spieler zu besonderen Schwerpunkteinheiten verdonnert werden.



Viele Möglichkeiten auch beim Stadionausbau

Beim Spielertransfer gilt es nicht nur, günstig und gut einzukaufen. Auch muß eventuelle Konkurrenz ausgeschaltet und die neue UEFA-Regelung beachtet werden.
Und jetzt ist auch sie vertreten: die von jeder Fußballgröße heiß geliebte Presse.

In der Aufregung nach einem verpatzten Spiel ist schnell eine unvorsichtige Antwort gegeben, und schon ist wieder ein Kratzer im sorgsam polierten Image. Schließlich entscheidet die am Jahresende stattfindende Hauptversammlung gnadenlos über die weitere Karriere. Winter- und Sommerpause, ade! Hallenmasters und UI-Cup stehen an, der vom Größenwahn gepackte Mega-Manager darf sogar zwischendurch als Nationaltrainer die Ehre der Nation verteidigen. Ein weiteres Highlight ist die Darstellung der Spielzüge. Die SVGA-Darstellung überzeugt durch brandneue 3D-Torszenen, die von vier Kameras aus unterschiedlichen Betrachtungswinkeln aufgenommen werden. Die Grafikqualität ist dabei exzellent und läßt sich präzise an das eigene System anpassen. Fangesänge und Jubel von den Tribünen sorgen zusammen



So treten sie gegeneinander an

mit gesprochenen Kommentaren für die echte Stadionatmosphäre.
Für die absolute Befriedigung sorgt schließlich der



HINWEIS

—BUGS—BUGS—BUGS—BUGS—

Die leidige Diskussion über die Bugs ist nun endlich passé: Ab Version 1.30 ist der „Bundesliga Manager 97" bug-free. Für alle Besitzer von Vorgängerversionen findet sich der aktuelle Patch auf der Cover-CD dieser Ausgabe, zudem ist er direkt beim Hersteller zu beziehen. Dazu sendet man die Registrierkarte mit entsprechendem Vermerk an Software 2000. Selbstverständlich gibt es auch eine Web-Seite:

http://www.software2000.de



Vier Blickwinkel sind möglich

erstmals integrierte Editor. Einträge und Fotos können ganz dem eigenen Geschmack angepaßt werden. Das eigene Paßbild für den erfolgreichen Supermanager oder frei erfundene Namen für die Spieler lassen sich problemlos einfügen. Doch ein Manko ist leider nicht zu übersehen: Die hohen Systemanforderungen bremsen das Spiel aus; selbst ein schneller Pentium läßt keinen Geschwindigkeitsrausch aufkommen. Zudem kommt es vor, daß ein Spieler scheinbar völlig unbeteiligt auf dem Platz herumsteht, während sein Gegenspieler seelenruhig den Ball ins Tor drückt. Das nervt dann wirklich!

Fazit: Etwas Gutes noch besser machen: Beim „Bundesliga Manager 97" wurde dieses Konzept in die Tat umgesetzt. Enorme Funktionsvielfalt bei einfacher Bedienung und realitätsnahe Umsetzung der Spielidee garantieren nahezu unendlichen Spielspaß. Zusammen mit den herausragenden Video- und Audioanimationen gibt es nur ein Urteil: absolute Spitzenklasse!





Der letzte Spieltag in der Presse

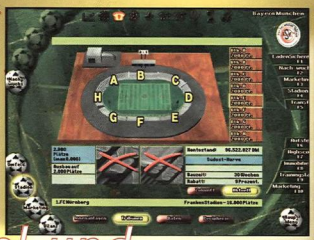




BESSER ALS BERTI ?







Gewinnen Sie ein Spiel und beweisen Sie Manager-Talent

DIE FRAGE

Wieviele Bundesliga Manager gab es von 1989 bis heute?

DIE ANTWORT

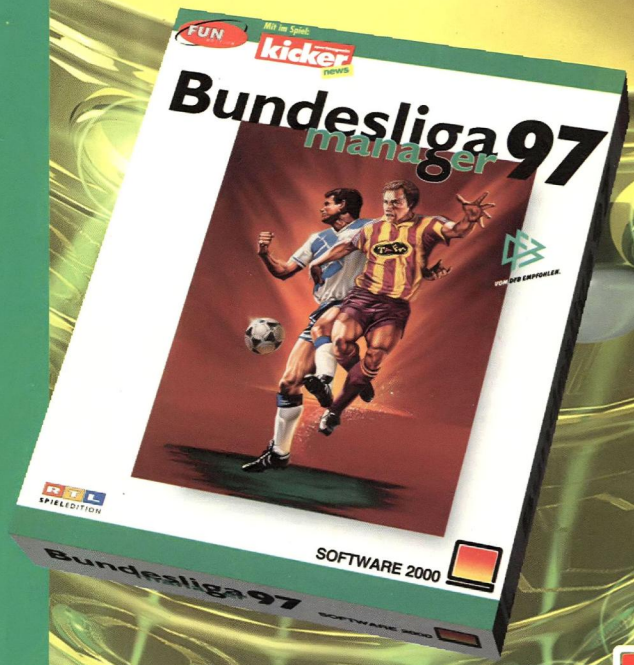
Bitte auf einer ausreichend frankierten Postkarte - Absender nicht vergessen - senden an:

Editorial Services
Stichwort: Bundesliga Manager Professional
Lange Str. 112
27749 Delmenhorst

Der Einsendeschluß: 30.06.97

DIE GEWINNE

10 x Bundesliga Manager 97
20 x BM97 Mousepad
30 x Bundesliga Manager Fan-Schal



SOFTWARE 2000

© 1996 Software 2000. Alle Rechte vorbehalten.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Infoline: 01 90 - 57 20 00 (1,20 DM pro Minute) • Internet: http://www.software2000.de

FIRMENPROFIL SOFTWARE 2000

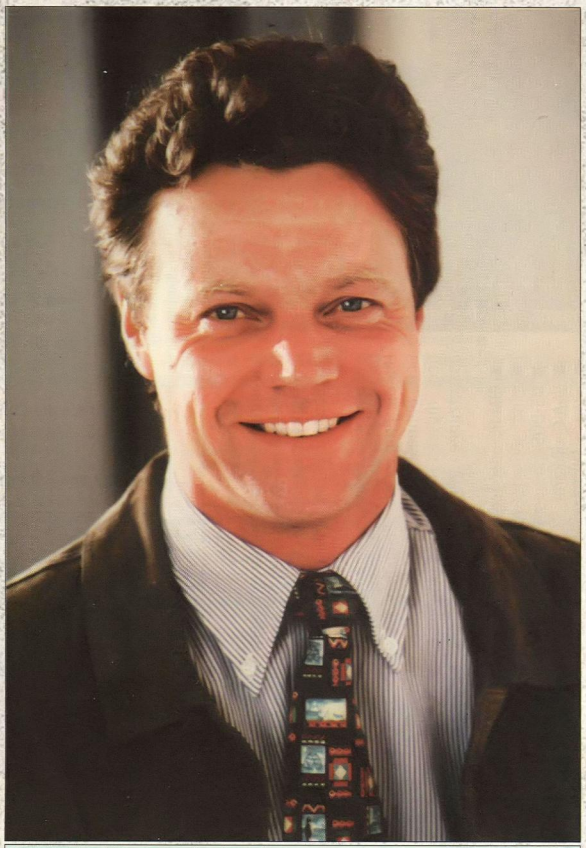
Das Eutiner Softwarehaus erblickte 1987 gewissermaßen als Kind einer Stammtischrunde das Licht der Welt. Die beiden Gründungsväter, die Brüder Andreas und Marc Wardenga, hatten ursprünglich die Absicht, mit diesem „Nebenjob" ihr Studium zu finanzieren. Ihre Idee war, Unterhaltungssoftware für Amiga und Atari zu entwickeln und unter dem Namen „Software 2000" zu vermarkten.

Aus dieser Idee, 6000 Mark Startkapital und einer gehörigen Portion Eigeninitiative entstand nach und nach ein international erfolgreiches Unternehmen.

Die ersten beiden Programme, „Raster Letter" und „Raster Pic & Pin", wurden noch in mühevoller Arbeit 40 Bürofachhändlern angeboten und verkauft. Etwa ein Jahr lang experimentierten die Brüder mit unterschiedlichen Titeln.

Vor allem Produkte wie der „Holiday Maker" von Markus Frisch und Chris Földing oder der „Bundesliga Manager" von Werner Krahe und Jens Onnen leisteten wertvolle Schützenhilfe bei der Bekanntmachung des damals noch jungen Unternehmens. Erstmals wurde nun auch die breite Masse der Computerspieler auf Software 2000 aufmerksam. Der „Bundesliga Manager" erreichte sogar innerhalb kürzester Zeit Kultstatus in der Amiga-Fangemeinde.

Im Laufe der Zeit wuchs sowohl die Anzahl der Produkte als auch die der Mitarbeiter und damit zwangsläufig der Bedarf an Büroflächen. Mittlerweile verteilen sich bereits 50 Angestellte auf die Unternehmenszentrale in Eutin, ein Verkaufsbüro in Langen bei Frankfurt und ein Marketing-Büro am Starnberger See. 1995 ergänzte der aus dem Software-Haus MicroProse stammende Marketing Director Uwe Fürstenberg das Management. In der familiären Atmosphäre von Software 2000 entstanden in den letzten Jahren viele bekannte Spieletitel, von denen einige gar den Sprung in die Top Drei der deutschen Game-Charts geschafft haben. Dabei bildeten Sport- und Wirtschaftssimulationen sowie Adventures stets den Schwerpunkt. Die wohl populärsten Titel der Eutiner sind, neben der Reihe der Bundesliga Manager, der „Eishockey Manager", der „Formel 1 Manager", „Capitalism", „Höhlenwelt" und „Pizza Connection". Vor etwa einem Jahr hat man die Produktpalette um die „Junior Reihe" erweitert. Hier werden klassische Kindermärchen wie „Alice im Wunderland", „Peter Pan" und „Tom Sawyer" in einem neuen Gewand präsentiert, das die Inhalte der Geschichten dem Zeitgeist gemäß vermittelt.



Marketingleiter Software 2000: Uwe Fürstenberg

SOFTWARE 2000

Ihr CD-Cover zum Ausschneiden

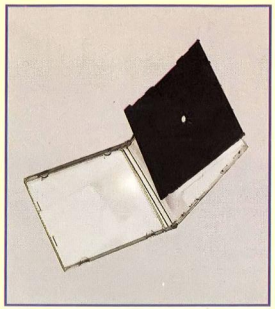
Vorderseite

Für Sammler

haben wir die passenden Einlagen für die handelsüblichen Plastikboxen vorbereitet.

Und so geht's:

- Schneiden Sie die Vorder- und Rückseite entlang der Ränder aus;
- Knicken Sie die Rückseite an den gestrichelten Linien;
- Öffnen Sie die CD-Box, indem Sie die Einlage vorsichtig heraushebeln;
- Vorder und Rückseite einlegen – fertig!



Rückseite



BG COLLECTION 9 · Eishockey Manager · Bundesliga Manager Professional ·

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise erhalten Sie, wenn Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM **WICHTIG** eingeben oder die Datei **„LIESMICH.TXT"** lesen.

Systemanforderungen

Um die Programme „Eishockey Manager" und „Bundesliga Manager" spielen zu können, müssen mindestens folgende Voraussetzungen gegeben sein:

- IBM PC oder 100% Kompatible
- mind. 386 oder 100% Kompatible
- MS-DOS 5.0 oder höher
- VGA Grafikkarte
- mind. 2 MB RAM
- mind. 564 KB freier EMS-Speicher
- Festplatte mit mind. 3 MB freiem Speicherplatz
- Microsoft-kompatible Maus
- Single-Speed-CD-ROM-Laufwerk
- 100% kompatible Soundkarte

Installation und Programmstart

Wechseln Sie in das Hauptverzeichnis der CD-ROM und geben Sie INSTALL ein. Der „Bundesliga Manager Professional" wird im Verzeichnis „\BGCOLL9\BM", der „Eishockey Manager" im Verzeichnis „\BGCOLL9\EM" installiert.

Der Porgammaufruf erfolgt im Installationsverzeichnis durch die Eingabe von „BMP" (Bundesliga Manager Professional) und „EM" (Eishockey Manager).

CD-Inhalt

Vollversion:

- Eishockey Manager
- Bundesliga Manager Professional V.2.0

Demos:

Architekturprogramm „Arcon", Autorensystem „MEDI8OR"

DFÜ-Programme:

T-Online-Decoder, WinCIM für Win 3.11 und Win 95, Mediafon-Demo

diverse Packprogramme

(LHA, ARJ, PKZip, RAR)

Thunderbyte Antivirus

für DOS, Windows 3.X und Windows 95

aktueller Patch (V1.3) zum Bundesliga Manager 97

Bestseller Games Collection

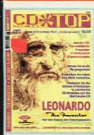
BG COLLECTION 9 · Eishockey Manager · Bundesliga Manager Professional ·

STYLE OF THE ARTS Medien Produktions GmbH · Tel. 0 76 34 / 52 84-0

Super-Software-Zeitschriften

Jetzt GRATIS testen!

CD TOP



In jeder **CD-TOP-Ausgabe** finden Sie ein besonders attraktives, **kommerzielles Originalprogramm**, das kurz zuvor im Softwarehandel für ein Vielfaches des Magazinpreises angeboten wurde. Schwerpunktmäßig widmet sich die **CD-TOP-Reihe** den bekannten und oftmals **preisgekrönten Multimedia-Anwendungen**: Hier finden Sie solch ausgezeichnete Spitzenprogramme wie „**BODYWORKS** und **TIME ALMANAC**.

Heftpreis nur DM 12,99

BG Collection



Diese brandneue Spielemagazin-Serie erscheint **monatlich** und bietet allen Spielefans erstklassige, aktuelle und bestens bekannte Top-Spiele – jetzt so unglaublich günstig wie nie zuvor! Jede Ausgabe umfaßt jeweils ein **Originalprogramm auf CD-ROM inkl. Anleitung und Lösungshilfen** – ein Muß für jede Spiele-Sammlung!

Heftpreis nur DM 19,80



Bestseller Games

Das Magazin für alle Spielefans: Jede Ausgabe mit einem **bekannten, erstklassigen Spielehit** als **komplettes kommerzielles Originalprogramm auf CD-ROM** in deutscher VGA-Version! Im Heft wird die **komplette Anleitung** – und meist auch die **vollständige Spielelösung** – gleich mitgeliefert. Diese Top-Spiele, die früher oftmals **für über DM 100,– im Handel angeboten** wurden, gibt es jetzt unfaßbar preisgünstig!

Heftpreis nur DM 12,99

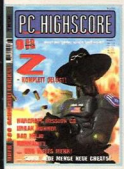


fast geschenkt!

„Vormals oft viele hundert Mark – jetzt fast geschenkt!" **Kommerzielle Lizenz-Vollversionen bekannter Originalprogramme**, die zuvor im Handel für meist dreistellige Beträge angeboten wurden, gibt es jetzt in dieser Heftreihe zum unglaublich günstigen Preis. Jede Ausgabe jeweils **inkl. Heft-CD-ROM, ausführlicher Anleitung, Lizenz-Urkunde** und **Update-Berechtigung!**

Heftpreis nur DM 12,99

PC Highscore



Das **Insider-Spielemagazin** für alle Highscore-Jäger und Adventurefreaks! Auf ca. 100 Seiten enthält jede Ausgabe **hunderte von Cheats, Levelcodes, Tips und Tricks** – teilweise sogar direkt von den jeweiligen Spieledesignern – sowie **ca. 20 bis 30 komplette, bebilderte Spielelösungen** zu topaktuellen Spielhits!

Heftpreis nur DM 9,80

Bestseller Games Gold



Wie in der Reihe „Bestseller Games" erhalten Sie auch hier einen **kommerziellen Original-Spielehit auf CD-ROM** inkl. kompletter **Anleitung** und Lösungshilfen. Diese **„GOLD"-Edition** präsentiert jeweils **besonders attraktive, aktuelle Topseller**, die allen Spielefans bestens bekannt sind. Die Erstausgabe erscheint im Juli 1996.

Heftpreis nur DM 14,99

KOSTENLOSE PROBE-ABOS – JETZT KENNENLERNEN!

In Zusammenarbeit mit dem TREND-Verlag bietet Ihnen PEARL jetzt die Möglichkeit, jedes der hier aufgeführten PC-Magazine **im Probe-Abo kostenlos** kennenzulernen! Sie erhalten die jeweils **aktuellsten zwei Ausgaben** völlig **kostenfrei zugesandt!** Kreuzen Sie einfach die gewünschten Probe-Abos auf dem untenstehenden **ABO-COUPON** an – und überzeugen Sie sich dann gratis selbst von den Vorzügen dieser Software-Magazine! Wenn Sie nach Erhalt Ihrer Probeabo-Heftausgaben keinen weiteren Bezug wünschen, teilen Sie uns dies einfach kurz und formlos innerhalb 2 Wochen nach Erhalt Ihrer zweiten Lieferung schriftlich mit – und die Belieferung wird eingestellt. Ansonsten wird Ihr Probe-Abo in ein reguläres **Zeitschriften-Abo** umgewandelt. Sie genießen dann enorme Preisvorteile gegenüber dem Einzelkauf, die **Abo-Preise betragen** für die Magazine:

fast geschenkt mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 68,90
CD TOP mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 68,90
Bestseller Games mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 68,90
B.G. Collection mit CD-ROM (12 Ausg. / 1 Jahr) DM 199,90
Bestseller G. GOLD mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 76,90
PC Highscore (6 Ausgaben / 18 Monate) nur DM 55,90

Sämtliche **Versandkosten** sind bereits mit **inbegriffen!** Diese Zeitschriften-Abos verlängern sich um jeweils ein weiteres Bezugsjahr (PC Highscore: 18 Monate) , wenn nicht spätestens zwei Monate vor Ablauf des Bezugszeitraums eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Die Bezahlung ist nur per Bankeinzug möglich. Dieses Probeabo-Angebot gilt **nur für Kunden innerhalb Deutschlands**, die **bisher noch nicht Abonnent** der betreffenden Zeitschrift waren oder sind. In Österreich und der Schweiz haben Sie die Möglichkeit, die regulären Jahresabos dieser Zeitschriften in entsprechender Landeswährung **bei Ihrer jeweiligen PEARL-Niederlassung** zu bestellen. Der Versand von kostenlosen Probeabos ist für diese Länder (CH / AU) aus rechtlichen Gründen leider nicht möglich.

NACHBESTELL-COUPON

Hiermit bestelle ich folgende ältere Zeitschriften nach:

FAST GESCHENKT!

☐	FG 001	DESIGNWORKS	DM 9,99
☐	FG 002	ORGANICE PRIVAT 1.5 PLUS	DM 9,99
☐	FG 003	PRESS International	DM 9,99
☐	FG 004	PACKRAT	DM 9,99
☐	FG 005	VIRTUS Walkthrough	DM 9,99
☐	FG 006	CLARIS WORKS	DM 9,99
☐	FG 007	DBASE IV	DM 9,99
☐	FG 008	MEDIA-MANIA 1.2 PRIVAT	DM 9,99
☐	FG 009	PARADOX 4.5 f. Win.	DM 9,99
☐	FG 010	LABEL IT!	DM 12,99
☐	FG 011	NORTON COMMANDER	DM 12,99
☐	FG 012	CALENDAR CREATOR	DM 12,99

BESTSELLER GAMES

☐	TBG 01	INDIANA JONES 3	DM 9,99
☐	TBG 02	MONKEY ISLAND 1	DM 9,99
☐	TBG 03	MIGHT & MAGIC 3	DM 9,99
☐	TBG 04	INDIANA JONES 4	DM 9,99
☐	TBG 05	BATTLE ISLE	DM 9,99
☐	TBG 06	MIGHT & MAGIC 4	DM 9,99
☐	TBG 07	MONKEY ISLAND 2	DM 9,99
☐	TBG 08	MIGHT & MAGIC 5	DM 9,99
☐	TBG 09	LEISURE SUIT LARRY 5	DM 9,99
☐	TBG 10	ERBEN DER ERDE	DM 9,99
☐	TBG 11	MAD NEWS	DM 9,99
☐	TBG 12	LEISURE SUIT LARRY 6	DM 12,99

Bitte **Adress-Feld** ausfüllen, gewünschte Zeitschriften ankreuzen und Coupon an nebenstehende Adresse senden. Für **Nachbestellungen** berechnen wir Porto + Verpackung: bei Bankeinzug DM 6,90 / per Verrechnungsscheck DM 7,90 / per Post-Nachnahme DM 9,90

GRATIS-ABO-COUPON

Ja, ich möchte Ihr spezielles Kennenlern-Angebot nutzen und bestelle hiermit ab der nächst erreichbaren Ausgabe folgende(s) Probe-Abo(s) mit **jeweils zwei Lieferungen**. Ich bin bzw. war bisher noch nicht Abonnent der betreffenden Zeitschrift.

☐ [212] **Probeabo FAST GESCHENKT!**
4 Monate (2 Ausgaben) **gratis, statt DM 25,98***

☐ [211] **Probeabo CD TOP**
4 Monate (2 Ausgaben) **gratis, statt DM 25,98***

☐ [213] **Probeabo BESTSELLER GAMES**
4 Monate (2 Ausgaben) **gratis, statt DM 25,98***

☐ [214] **Probeabo BESTSELLER GAMES GOLD**
4 Monate (2 Ausgaben) **gratis, statt DM 29,98***

☐ [216] **Probeabo BESTSELLER GAMES COLLECTION**
2 Monate (2 Ausgaben) **gratis, statt DM 39,60***

☐ [217] **Probeabo PC HIGHSCORE**
6 Monate (2 Ausgaben) **gratis, statt DM 19,60***

***Summe der Einzelverkaufspreise**

Wenn ich keinen weiteren Bezug mehr wünsche, werde ich Ihnen dies spätestens 14 Tage nach Erhalt meiner 2. Lieferung schriftlich mitteilen. Ansonsten erfolgt die Umwandlung meines Probe-Abos in ein reguläres Bezugsabo mit jeweils 6 Ausgaben (B.G. Collection: 12 Ausgaben). Dieses Abo verlängert sich jeweils um weitere 6 Ausgaben (B.G. Collection: 12 Ausgaben), wenn nicht 2 Monate vor Ablauf des Bezugszeitraums eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Bitte in jedem Falle Ihre **Bankverbindung** angeben (auch bei Gratis-Probeabo-Bestellung). Andernfalls ist aus techn. Gründen keine Auftragsbearbeitung möglich.

Einzugsermächtigung:

Kontoinhaber: _____

Bank _____ Ort _____

BLZ _____ Kto. _____

Lieferanschrift:

Name _____

Vorname _____

Straße _____

Plz./Ort _____

PEARL-Kunden-Nr. (falls vorhanden) _____

Datum _____ Unterschrift _____

Hiermit bestätige ich mit meiner **2. Unterschrift**, daß ich darüber informiert wurde, diese Vereinbarung innerhalb von 14 Tagen bei der Pearl Agency GmbH, Am Kalischacht 4, D-79426 Buggingen widerrufen zu können. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum _____ 2. Unterschrift _____

Abo-Hotline Österreich: 0 22 74 / 73 04
Abo-Hotline Schweiz: 084 / 888 77 88

Bitte ausschneiden und einsenden an:

PEARL Agency · Am Kalischacht 4 · D-79426 Buggingen
Telefon: 07631/360-0 · Telefax: 07631/360-444

LIZENZURKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der „Bestseller Games Collection 9" und der darin enthaltenen CD-ROM berechtigt sind, das Programm

Eishockey Manager
Bundesliga Manager Professional 2.0

als Lizenzinhaber und damit rechtmäßiger Anwender in vollem Umfang und zeitlich unbegrenzt zu nutzen.

Die oben genannten Spiele sind kommerzielle Lizenzprodukte der Firma Software 2000, lizenziert an Pearl Agency zur Verwendung im Rahmen dieses Magazins. Es unterliegt damit – im Gegensatz zur sogenannten Shareware – rechtlichen Bedingungen für die Programmnutzung, wie sie bei jedem kommerziellen Programm üblich sind.

Als lizenzierter Anwender verpflichten Sie sich, die folgenden Bestimmungen einzuhalten:

1. **Gegenstand und Dauer des Vertrages:** Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem/der Lizenznehmer/in, und **Software 2000** ist die Nutzung des auf der CD-ROM aufgezeichneten Computerprogrammes und der Programmbeschreibung. Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an **Software 2000** zurück, wenn der Vertrag verletzt wird.
2. **Umfang der Benutzung:** Dieses Computerprogramm ist urheberrechtlich geschützt. Vermietung und Vervielfältigung sind untersagt. Im Falle einer Weitergabe von Original-Datenträgern dürfen keine Sicherungskopien zurückbehalten werden. Dies gilt auch für die Installation auf Festplatten. Zuwiderhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.
3. **Gewährleistung und Haftung:** Für den Fall, daß die CD-ROM einen Materialfehler aufweist, erhalten Sie kostenlosen Ersatz. Senden Sie den defekten Datenträger zusammen mit einem frankierten (DM 3,–) und adressierten Rückumschlag an folgende Adresse: **Pearl Agency, BG Collection 9, Am Kalischacht 4, 79426 Buggingen.** Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.
4. **Registrierung:** Der Eingang des ausgefüllten Registrierungscheines ist Voraussetzung dafür, daß Sie registrierter Anwender der oben genannten Computerspiele werden.

Bitte tragen Sie hier als Lizenznachweis das Datum der Absendung Ihres Registrierungsscheins ein.
Abgesandt am: ☐☐.☐☐.19☐☐ _____ **Unterschrift**

REGISTRIERUNGSSCHEIN

Ich habe eine Lizenzversion von **Eishockey Manager / Bundesliga Manager Professional 2.0** mit dem Kauf der Zeitschrift **„Bestseller Games Collection 9"** erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zur Kenntnis genommen. **Mit der Absendung dieses Registrierungsscheines werde ich registrierter Anwender.**

Bitte ausfüllen

Computer: ❑ 386 ❑ 486 ❑ Pentium
Speicher: ❑ 4 MB ❑ 8 MB ❑ 16 MB (oder mehr)
Betriebssystem: ❑ DOS ❑ Win 3.1 ❑ Win 95 ❑ OS/2
Peripherie: ❑ Soundkarte ❑ Modem ❑ Joystick/Gamepad

Ich wünsche künftig unverbindlich über Updates und Produktneuheiten informiert zu werden: ☐ ja ☐ nein

Vor- und Zuname _____ Geburtsdatum _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Datum und Unterschrift _____

Bitte senden Sie diesen Registrierungsschein an die folgende Adresse:

PEARL
Agency
Am Kalischacht 4
D-79426 Buggingen

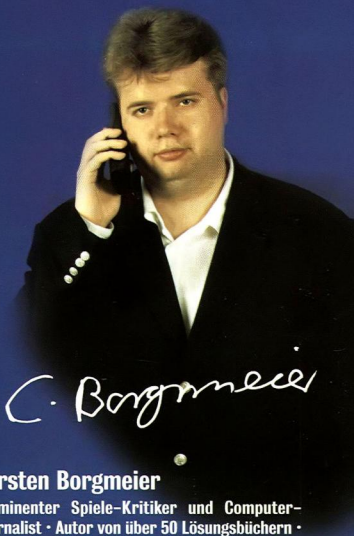
Ihre Adreßdaten werden entsprechend den Datenschutzbestimmungen in unserer Anwender-Datenbank gespeichert

Bestseller Games Collection 9

STYLE OF THE ARTS Medien Produktions GMBH · Tel. 0 76 34 / 52 64-0

HELP 24h CENTER

BORGMEIER's SPIELE-HOTLINE



Sie kommen bei einem Spiel nicht mehr weiter? Ihnen fehlt das Codewort zum nächsten Level? Sie möchten ein wenig „schummeln"?

SOFORTHILFE GARANTIERT!

Wir haben weit über 1.000 Spiele komplett gelöst und halten die passenden Tips und Tricks für Sie parat. Rufen Sie an, wir helfen sofort!

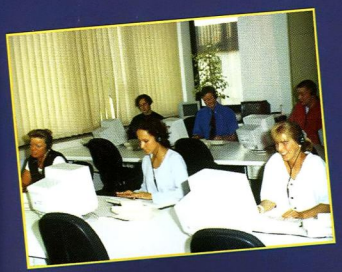
365 Tage im Jahr, Tag und Nacht: Schnell, kompetent und persönlich!

Carsten Borgmeier
Prominenter Spiele-Kritiker und Computer-Journalist · Autor von über 50 Lösungsbüchern · Redaktion und Produktion von mehr als 180 TV-Computer-Sendungen · Über 10.000 Artikel in namhaften Fachmagazinen veröffentlicht · Chefredakteur der Zeitschriften: INSIDER / PC HIGHSCORE / BG Collection / BG Special / Games Illu



☎ 0190-773333

DM 2,40 pro Minute · Ein Service von IN + OUT in Kooperation mit PEARL



Über **90 Mitarbeiter** im Telefonservice-Bereich sorgen für einen reibungslosen und zügigen Ablauf. In einer umfassenden **Experten-Datenbank** halten wir **tausende** Tips, Tricks, Cheats, Level-Codes und Komplett-Lösungen zu weit über **1.000 Spielen** für Sie bereit. **Neuerscheinungen** nach kürzester Zeit verfügbar.

Zwei deutsche Original-Vollversionen auf der Heft-CD! Lizenziert von Software 2000

Systemanforderungen:
Mind. PC 386SX oder höher, 2 MB RAM, VGA, Maus, CD-ROM-Laufwerk, ca. 3 MB freier Speicherplatz auf der Festplatte, MS-DOS ab 3.0, unterstützt Soundblaster-kompatible Soundkarten.

Alle Rechte an den abgebildeten Logos / Vereinswappen liegen bei den jeweiligen Urhebern.



Eishockey Manager:
...die durchdachte Maus-Icon-Steuerung ist ein Genuß..."
„[Hat] sich unsere Hit-Plakette redlich verdient"
PC Joker HIT! Gesamtwertung: 90%

Offizielle Empfehlung des DEB

Bundesliga Manager professional 2.0 & Eishockey Manager



Zwei der besten und realistischsten Sportsimulationen mit Hit-Auszeichnung!

Die ultimative Collection für jeden Sportfan – zwei Sahnestücke aus dem Genre der Sportsimulationen zusammen auf einer CD! Ob Sie sich nun zu den grünrasen-orientierten Fußballanhängern oder zu den glatteisbegeisterten Eishockey-fans zählen: Hier finden Sie endlich die langersehnte Gelegenheit, das Heft selbst in die Hand zu nehmen und Ihren Lieblingsverein an die Weltspitze zu bringen. **Schlüpfen Sie in die Rolle des knallharten Managers, und übernehmen Sie gleichzeitig die verantwortungsvollen Aufgaben des Trainers.** Führen Sie Vertragsverhandlungen mit Spielern, sorgen Sie für Werbeeinnahmen, suchen Sie Sponsoren, kümmern Sie sich um den Ausbau des Stadions, entwickeln Sie ein erfolgreiches Trainingsprogramm... – **denn Sie haben nur ein Ziel: den Spitzenplatz in der Weltrangliste!**

FEATURES

- 2 komplett **deutsche Vollversionen auf CD-ROM**
- Ausführliche **bebilderte Spielanleitung** im Heft
- **Animierte T[illegible]nen** wie im Fernseh[illegible]
- Exzellente VGA-Grafiken
- **Realistische Simulation** mit umfangreichen Details
- **Alle Statistiken** zu Spielen und Mannschaften sofort verfügbar
- Für **ein bis vier Spieler** gleichzeitig



Bundesliga Manager Professional 2.0:
„...eine saubere Simulation eines harten Geschäftes. Man kann fast alles in die Wege leiten – nur die eigene Entlassung nicht!"
ASM-Hit Wertung: PRIMA*
Deutscher Softwarepreis media control 1992:
„Bestseller AMIGA Bundesliga Manager Professional"