

Simulation

**19⁸⁰
DM**

BG SPECIAL

Fehlt die CD?

Dann wenden Sie sich bitte an
Ihren Zeitschriften-Händler.

Aktuelle Informationen
zu unseren Heft-CDs
finden Sie im Internet:
www.trendverlag.de



Weitere Infos zum
Inhalt der CD-ROM
siehe Heftrückseite!

2 Fußball- Simulationen in deutschsprachiger Vollversion

Gedruckte Anleitung

inkl. Tips & Cheats

Management und Training

Hervorragende Presse-Stimmen

siehe Rückseite!

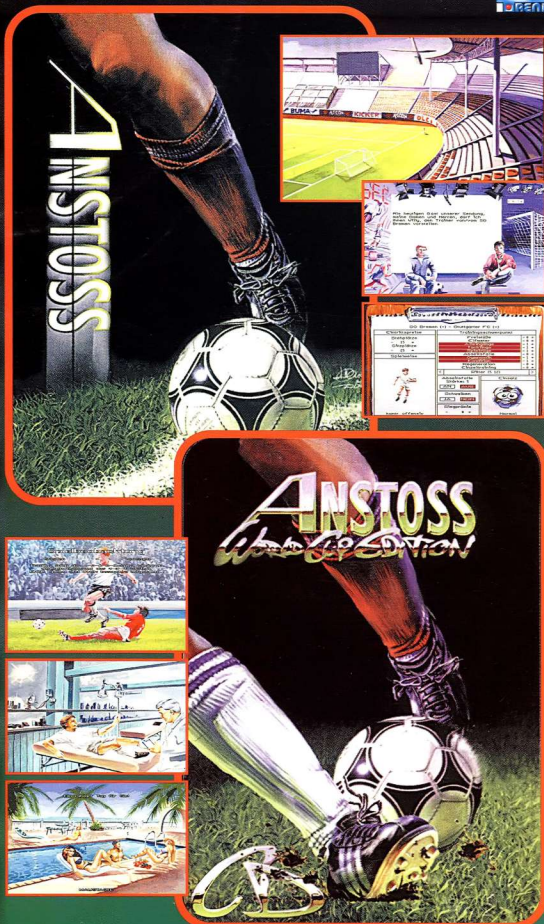
Original-Vollversionen auf CD-ROM

Bestseller Games SPECIAL



Ausgabe 14
DM 19,80
Sfr 19,80
öS 158,-
Lfr 398,-
HfL 22,50

trend



SHOPPING — IM — INTERNET



www.pearl.de

Über 6.000 Artikel!

Länderspezifische Angebote für



Der Zugang für **Endkunden** ist uneingeschränkt möglich. **Großhandelskunden** lassen sich bitte kostenlos registrieren. Sie erhalten dann Ihr Zugangs-Passwort zugestellt.
Gewerbenachweis / Behördensiegel per Fax an: +49-7631-360-444

Fußballfieber



Geben wir's doch zu: Trotz vielbeschwoener europäischer Einheit, trotz globaler Vernetzung gar, kochen die Deutschen ganz gern ihre lokalen Süsschen. Da blinzeln etwa die Bayern mißtrauisch hoch zu den „Preißn“, und den Nordmenschen wiederum sind die Sitten und Bräuche jenseits des Weißwurstäquators nicht ganz geheuer. Von den Ost-West-Animositäten einmal gar nicht zu reden. Es gibt allerdings eine gesamtdeutsche Eigenschaft, die bisweilen sämtliche lokalpatriotischen Barrieren beseite fegt: die

Fußball-Besessenheit. Einig zeigt sich das deutsche Volk nämlich dann, wenn um die Weltmeisterschaft gekickt wird. Hier bangen Millionen vorm Pantoffelkino um den Erfolg des Nationalteams. In diesen – zugegeben eher seltenen – Tagen kennen wir keinen Norden, keinen Süden, keinen Osten und keinen Westen. Die bundesdeutsche Bevölkerung gliedert sich nur noch in den vom Fußballfieber befallenen männlichen Teil und den zumeist ignoranten weiblichen Gegenpol, der einfach nicht die überragende Bedeutung dieses Sports zu erkennen vermag.

Weltmeisterschaften stürzen das Land mitunter in einen beschaulichen Ausnahmezustand, festzumachen an einem verkehrstechnischen Phänomen: An den Übertragungsterminen sind die Straßen endlich einmal frei von Staus! Das Leben konzentriert sich aufs Wohnzimmer oder das Stammlokal in der Nachbarschaft, das aus ökonomischen Gesichtspunkten einen Fernseher aufgestellt hat. Das kneipenspezifische Gebrabbel hat plötzlich einem dröhnenden TV-Lautsprecher Platz gemacht, die zahlreichen Gäste starren

gebannt auf die Mattscheibe und verfolgen den rasanten Lauf des Balls zwischen 22 Menschen respektive 44 Beinen. Jegliche Kommunikation von Uninteressierten wird mit einem energischen „Pssst!“ im Keim erstickt oder von profunden Kommentaren zum Geschehen übertönt.

Auch in diesem Sommer grassiert das Fußballfieber, und wenn Sie nicht nur untätig vorm Fernseher sitzen, sondern selber die Geschehnisse eines Teams lenken wollen, sind Sie mit dieser Ausgabe bestens bedient. Sowohl „Anstoß“ als auch die „World Cup Edition“ werden Sie aufs höchste fordern!

Ihr

C. Borgmeier

Carsten Borgmeier

IMPRESSUM

Verlag:
TREND Redaktions- und
Verlagsgesellschaft mbH,
PEARL-Straße 1
79426 Buggingen,
Tel.: 07631/360 270
Fax: 07631/360 444

Chefredakteur:
Carsten Borgmeier

Redaktion:
Editorial Services,
Lange Str. 112,
27749 Delmenhorst,
Tel.: 04221/93 45-0,
Fax: 04221/377 89,
Frank Willms,
Waltraud Schmidt,
Jan Zumholz

Gestaltung, Satz und Belichtung:
Stylle of the Arts, Grafische Medien-
Produktionsgesellschaft mbH,
Tel.: 07631/360 950

Art Director: Michael H. Sichter
Layout: Dieter Trompeter

Heftproduktion:
Stephan Birgele, Vernon Warren

Anzeigenleitung:
Carsten Borgmeier

Anzeigenverkauf:
Eric Krankemann

Druck:
Innenteil: Leykam, Graz
Umschlag: Wassmer Druck, Lörrach

Auflage: 60.000 Exempl.

Vertrieb:
TREND Redaktions- und
Verlagsgesellschaft mbH,
PEARL-Straße 1,
79426 Buggingen

Vertriebsleitung: Reinhard Jansohn,
PEARL-Straße 1, 79426 Buggingen
Tel.: 07631/360 503
Fax: 07631/360 599

CD-ROM Konfektion: Bencha,
F-Ilzsch-Modenheim,
Tel.: 0033/607 78-8098
Fax: 0033/389 61 77 19

Erscheinungsweise:
8 Ausgaben pro Jahr

Verkaufspreis: 19,80 DM

Abo Preis: 99,95 DM

Abo-Betreuung: Tel.: 07631/360 525

Bankverbindung:
Spar- und Kreditbank Bad Krozingen,
BLZ 680 632 34, Konto-Nr.: 159492

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 Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warenamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

Inhaltsverzeichnis

DIE INSTALLATION 5

SPIELANLEITUNG ANSTOSS 7

Spielziel	7
Spielsteuerung	7
Die Menüs	7
Schnelleinstieg	8
Finanzen	8
Mannschaftsaufstellung	9
Musik	13
Nächster Spieltag	13
Prominententip	13
Optionen	13
Spielertransfer	14
Stadion	17
Status und Score	18
Tabellen	51
Cheats	52
Taktik	53

SPIELANLEITUNG ANSTOSS WORLD CUP EDITION 54

Spielziel	54
Spielsteuerung	54
Spielstände übernehmen	54
Schnellstart	54
Die Menüs	54



Installation und Programmstart von

Die Fußball-Edition: „Anstoss und Anstoss W.C.E.“

SYSTEMANFORDERUNGEN

Um alle Programme von „Die Fußball-Edition: Anstoss und Anstoss W.C.E.“ spielen zu können, muß Ihr Computer folgende Minimalvoraussetzungen erfüllen:

- mind. AT 386 mit 25 MHz
- mind. 4 MB RAM
- mind. 570 KB freier Arbeitsspeicher
- MS-DOS 5.0 oder höher
- VGA-Grafikkarte
- Festplatte mit mind. 20 MB freiem Speicherplatz
- mind. Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk
- Soundblaster oder 100% kompatible Soundkarte
- Microsoft-kompatible Maus

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



INSTALLATION

Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk, und wechseln Sie durch die Eingabe des entsprechenden Laufwerksbuchstaben, gefolgt von einem Doppelpunkt (z.B. D:, falls D Ihr CD-ROM-Laufwerk ist), auf die CD. Im Hauptverzeichnis geben Sie folgenden Befehl ein:

BGINSTAL

Wählen Sie mit Hilfe der Cursortasten das zu installierende Programm, und bestätigen Sie mit der Eingabetaste. Anschließend werden Sie nach dem Buchstaben des Laufwerks gefragt, auf dem das Spiel installiert werden soll. Geben Sie hier nur den Buchstaben des Ziellaufwerks an, auf das Sie das Spiel installieren möchten. Folgen Sie nun den Anweisungen am Bildschirm. Falls Sie weitere,

aktualisierte Informationen zu den einzelnen Spielen wünschen, wählen Sie den Eintrag „Wichtige Infos zu allen Spielen“ im Installationsprogramm.

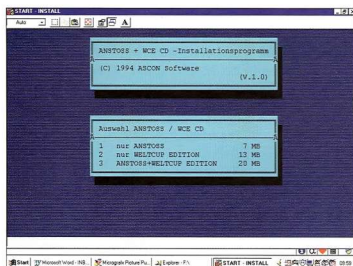
Installation „Anstoss“ und „Anstoss – World Cup Edition“

Geben Sie bitte eine Zahl ein!

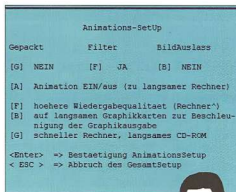
1. Anstoss installieren ...
2. Informationen ueber die Handbuecher ...

E: Ende

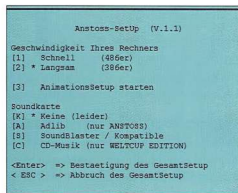
Wählen Sie die Ziffer „1“, um mit der Installation zu beginnen. Das Installationsprogramm bietet Ihnen die Möglichkeit, entweder beide Spiele oder „Anstoss“ bzw. „Anstoss – World Cup Edition“ einzeln zu installieren. Drücken Sie zur Auswahl eine entsprechende Zifferntaste.



Wählen Sie hier mit Hilfe der entsprechenden Tasten die von Ihnen gewünschte Spielgeschwindigkeit und die verwendete Soundkarte sowie die von Ihrer Soundkarte benutzten Parameter, bevor Sie ins Animations-Setup wechseln.



Nachdem Sie zuerst den gewünschten Laufwerksbuchstaben und anschließend das Zielverzeichnis angegeben haben, sucht das Installationsprogramm nach einer Soundkarte. Nachfolgend gelangen Sie ins Setup.

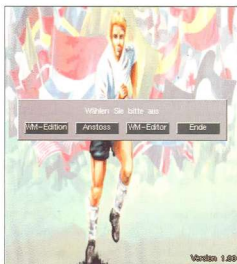


Im Animations-Setup können Sie die im Spiel verwendeten Animationen entsprechend der Leistungsfähigkeit Ihres PCs anpassen. Falls es im Spiel zu Problemen mit der Darstellung kommt, deaktivieren Sie die Optionen in folgender Reihenfolge und testen den Spielverlauf:

1. Ungepackte Daten wählen
2. Filter ausschalten
3. Bilder auslassen
4. Animationen ausschalten
5. Sound ausschalten

PROGRAMMSTART

Wechseln Sie in das Verzeichnis der Festplatte, in das Sie das Spiel installiert haben, und geben Sie folgende Zeile ein:



ANSTOSS.BAT für Anstoss
ANSTWCE.EXE für Anstoss - World Cup Edition
ANSTCD.BAT falls Sie beide Spiele gleichzeitig installiert haben

Sofern Sie mit Hilfe der Installationsart „3“ sowohl „Anstoss“ als auch die „Anstoss - World Cup Edition“ installiert haben, rufen Sie das Spiel bitte mit „ANSTCD“ auf. In diesem Fall erscheint ein Auswahlmenü. Von dort aus können Sie das gewünschte Spiel oder den Editor komfortabel laden.

KONFIGURATION

Alle Spiele laufen mit Erweiterungsspeicher (XMS) und benötigen mindestens 570 KB freien Speicher. Um Ihre aktuelle Speicherkonfiguration abzufragen, gehen Sie folgendermaßen vor: Geben Sie an der Eingabeaufforderung die nachstehende Zeile ein:

MEM

Hier bekommen Sie die aktuelle Speicherbelegung Ihres PCs dargestellt. 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. Beachten Sie, daß der Speichermanager „EMM386.EXE“ nicht geladen werden sollte, es kann sonst passieren, daß sich das Spiel aufhängt.

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 Rechner 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

C: CD

in das Hauptverzeichnis Ihrer Festplatte. Geben Sie nun

EDIT CONFIG.SYS

ein, und verändern Sie diese wie im untenstehenden Beispiel beschrieben. Beachten Sie bitte, daß die Pfadangaben in den Startdateien auf die Verzeichnisse zeigen müssen, in denen die Programme zu finden sind. 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
REM DEVICE=C:\...\EMM386.EXE
NOEMS
DOS=HIGH,UMB
DEVICEHIGH=C:\...\MTMCD\I.SYS
/D:MTMIDE01 (durch eigenen
CD-ROM-Treiber ersetzen)
DEVICEHIGH=C:\...\MOUSE.SYS
( falls Ihr Maustreiber mit
.SYS endet)
COUNTRY=049,437,C:\...\COUNTRY.
SYS
FILES=60
BUFFERS=20
```

AUTOEXEC.BAT

```
ET BLASTER=A220 I5 D1 T4
(übernehmen Sie hier die Einstellungen Ihrer Soundkarte)
SET SOUND=C:\SB
(Variable entsprechend Ihrer Soundkarte)
LH C:\...\MSCDEX.EXE /D:MTMI-
DE01 /M:10 (MSCDEX-Werte entsprechend Ihres CD-ROMs)
LH C:\...\MOUSE.COM
(falls Ihr Maustreiber mit
.COM endet)
LH C:\...\KEYB.COM
GR, ,C:\...\KEYBOARD.SYS
PROMPT $PSG
PATH = C:\WINDOWS;C:\DOS
```

BETR.: WINDOW 95

Bei den Spielen dieser Compilation handelt es sich ausschließlich um MS-DOS-Programme, die unter Umständen unter



Windows 95 zu Problemen führen können. Deshalb sollten Sie die Spiele nur im MS-DOS-Modus starten.

Um den Computer im MS-DOS-Modus zu starten, 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.

ZUSATZINFORMATIONEN

Im Programmstarter finden Sie bei der Installation einen Menüpunkt mit der Bezeichnung: „Wichtige Infos zu allen Spielen“. Wählen Sie diesen Eintrag, um aktuelle und weitergehende Informationen zu den Spielen zu erhalten.

ERLÄUTERUNGEN

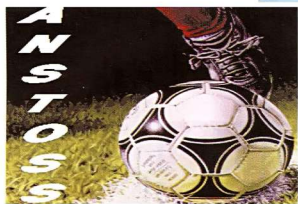
Erläuterungen zu den Handbüchern zur BG Special 14 und zur Installation des Acrobat Readers:

Im Verzeichnis \ANLEIT finden Sie die Handbücher zu den Spielen dieser Compilation. Sie liegen im Adobe-Acrobat-Format vor. Falls Sie den Acrobat Reader bereits auf Ihrem System installiert haben, können Sie die Dateien direkt laden. Sollten Sie noch nicht über den Acrobat Reader verfügen, installieren Sie ihn von der vorliegenden CD-ROM. Sie finden ihn im Verzeichnis \ADOBE\30. Starten Sie zur Installation Windows, und rufen Sie die Datei „AR16D301.EXE“ auf, falls Sie Windows 3.1x verwenden. Wenn Sie Windows 95 installiert haben, rufen Sie die Datei „AR32D301.EXE“ im genannten Verzeichnis auf. Das Programm wird daraufhin auf Ihrer Festplatte installiert und steht Ihnen künftig für alle Dokumentationen, die in diesem Format vorliegen, zur Verfügung. Die einzelnen Anleitungen liegen wie folgt vor:

Handbuch zu „Anstoss“
 - ANSTOSS.PDF
 Handbuch zur „Anstoss - World Cup Edition“
 - AN_WCE.PDF

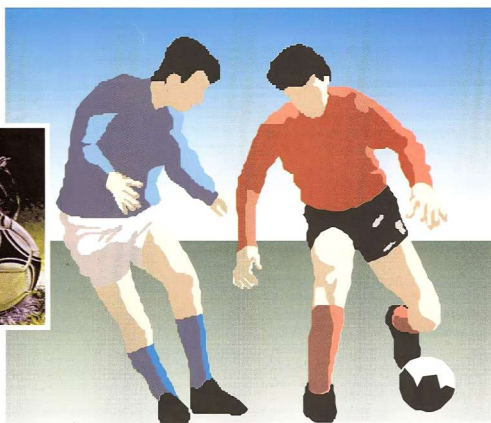


Anstoss



Hinweis!

Die hier vorgestellte Anleitung gibt nur einen groben Überblick über die zahlreichen Möglichkeiten von „Anstoss“. Wenn Sie etwas Geduld aufbringen, können Sie sich schnell mit Hilfe dieser „Kurzanleitung“ im Spiel zurechtfinden. Falls Sie sich jedoch zur ungeduldigen Gattung der PC-Spieler zählen, empfehlen wir die Lektüre des Handbuchs „Anstoss.pdf“ auf der Cover-CD.



(bspw. ein Klemmbrett mit den Spielernamen und -daten etc.). Durch die rechte Maustaste können Sie die Untermenüs verlassen und zum Hauptmenü (Büro) zurückkehren.

DIE MENÜS

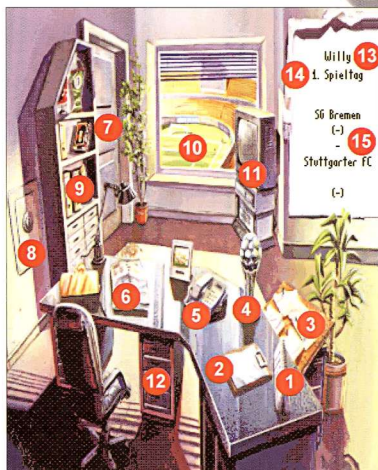


SPIELSTART

Ziel ist es, innerhalb von zehn Jahren die Position des Nationaltrainers zu erreichen. Die Berufung ist abhängig vom spielerischen und wirtschaftlichen Erfolg der trainierten Mannschaft und der erzielten Beliebtheit bei den Fans. Was zählt, sind die Plazierungen in der Meisterschaft und die Teilnahme an diversen Pokalspielen. In der ersten Liga ist selbstverständlich die Meisterschaft das erklärte Ziel. Auf nationaler und internationaler Ebene gibt es die Teilnahme an den entsprechenden Pokalwettbewerben. Zwei Spielsituationen hingegen führen zum sofortigen Spielende: Abstieg aus der ersten Spielklasse oder mehr als 4 Millionen DM Schulden.

SPIELSTEUERUNG

In „Anstoss“ werden alle Punkte eines Menüs durch einen Klick mit der linken Maustaste aktiviert, d.h. Sie gelangen dann in eine neue Bildschirmarstellung



- 1 Nächster Spieltag
- 2 Mannschaftsaufstellung
- 3 Optionen
- 4 Status und Score
- 5 Prominententip
- 6 Tabellen
- 7 Taktik
- 8 Finanzen
- 9 Statistiken (siehe Tabellen)
- 10 Stadion
- 11 Musik
- 12 Spielertransfer
- 13 Spielernamen
- 14 Aktueller Spieltag
- 15 Nächstes Spiel

SCHNELLEINSTIEG

Falls Sie es kaum erwarten können, Ihre Mannschaft auf dem Feld zu erleben, lesen Sie sich diesen Schnellstart durch.

- 1 Beantworten Sie die Frage nach der Fortsetzung eines bestehenden Spiels mit „Nein“
- 2 Geben Sie die Zahl der Spieler an
- 3 Tragen Sie Ihren Namen ein
- 4 Wählen Sie einen Schwierigkeitsgrad
- 5 Wählen Sie Ihren Verein
- 6 Bestätigen Sie die Angaben – sofern korrekt
- 7 Legen Sie fest, ob Sie mit realistischen Entlassungen spielen wollen oder nicht.

Falls Sie sich für die realistische Variante entschieden haben, werden Sie von Ihrem Vereinspräsidenten wie ein realer Fußballtrainer behandelt. D.h. Sie werden zweimal gewarnt, ehe dann Ihr endgültiger Rauswurf erfolgt.

- 8 Beantworten Sie die Frage, ob Sie mit bereits ausgetauschten Verträgen spielen wollen, mit „ja“.

Wenn Sie diese Frage verneinen, müssen Sie anschließend alle Spielerverträge noch einmal in „Transfer & Verträge“ bestätigen.

- 9 Suchen Sie sich einen großzügigen Sponsor
- 10 Stellen Sie in der „Mannschaftsaufstellung“ Ihr Team zusammen, und gönnen Sie Ihren Leuten vielleicht

AUFRABOT 1		
Sponsorenverhandlungen 1993/94 für Witty		
Sponsor	Porto	
Grundbetrag	1.400.000 DM	
Meister	300.000 DM	
UEFA-Pokalplatz	100.000 DM	
DFB-Pokal	200.000 DM	
Je Pokalrunde	20.000 DM	
Europapokal	600.000 DM	
erreichbar	2.800.000 DM	
Verhandeln		
Annehmen		
Verweigern?		
Hab' ich nicht nötig.		



Saisonfinanzen

Hier werden die von Ihnen kalkulierten Einnahmen dem tatsächlichen Kassenbestand gegenübergestellt. Wichtigster Punkt sind die Zuschauererlöse. Die kalkulierten Einnahmen sind dabei in der linken Spalte zu finden. Der rechte Wert gibt den Wert an, den Sie erreichen würden, wenn Sie von jetzt an den geplanten Schnitt genau einhalten würden. Die Differenz wird Ihnen im unteren Bildschirmteil dann nochmals angezeigt. Im unteren Teil des Bildschirms finden Sie den sogenannten Trendwert. Hier werden aus den bisherigen Zuschauerzahlen die Einnahmen für die gesamte Saison abgeleitet, daraus wird ein entsprechendes Endergebnis prognostiziert.

In der Finanzlage können Sie jederzeit Ihren aktuellen Kassenstand abrufen. Während Posten wie Transfers, Fernseh- und Werbeeinnahmen, bisher erzielte Pokaleinnahmen etc. hier direkt eingehen, errechnet das Programm für die Zuschauererlöse, die Spielergehälter, die Prämien und die Verwaltungskosten jeweils die aufgelaufenen Werte. Auch dieser Wert ist, isoliert betrachtet, keine tragfähige Basis für weitreichende Entscheidungen. Diese sind erst in Verbindung mit den Trend- und Kalkulationswerten möglich. Auf der linken Seite des Bildschirms finden Sie eine kleine Box, in der Ihr derzeitiger Kassenbestand angezeigt wird. Klicken Sie diese an, so werden die Werte des Kassenstandes in die Auflistung der tatsächlichen Finanzlage einbezogen und erscheinen in der linken Box.

noch einen „Kurzurlaub“ im Trainingslager. Denken Sie daran, einen Spieler für Freistöße und Elfmeter einzuteilen.

- 11 Legen Sie die „Taktik“ fest.
- 12 Bestätigen Sie noch einmal die Mannschaftsaufstellung.
- 13 ... und los geht's!!

FINANZEN

Um Ihrem Verein langfristig Erfolge zu sichern, bedarf es einer gewissenhaften Kalkulation und Finanzierung. Außerdem sind die Finanzen überaus wichtig für Ihr Ansehen und Ihre Beliebtheit beim Vorstand.

Jahreskalkulation 1993/1994 für Witty

Guthaben:	600.000 DM
Zuschauererlöse:	745.000 DM
Einnahme Pokalspieler:	100.000 DM
Werbung (Porto):	1.400.000 DM
Fernsehhonorare:	1.500.000 DM
Spielertransfers:	0 DM
Gehälter / Prämien:	- 11.135.000 DM
Stadionausbau:	0 DM
Verwaltung, Med. Abt.:	- 450.000 DM
Sonstige Kosten:	- 170.000 DM
Gesamt:	479.400 DM

Eintrittspreise	- 15 DM +
Stehplätze:	- 25 DM +
Kalkulierter Zuschauerschnitt	- 10000 +
Prämien:	- 0 +
Trainingslager:	- 0 +
Medizinische Versorgung:	- 0 +
Jugendförderung:	- 0 +
Pokaleinnahmen:	- 100000 +

Transfer & Verträge

Gehälter

Stadion

Stadiongröße:	40640
Zuschauerschnitt letzte Saison:	

Kalkulation 1993/1994 für Willy

	Kalkuliert	Kassenstund
Guthaben	600.000 DM	600.000 DM
Zuschauer-Einnahmen	3.745.500 DM	952.500 DM
Einnahme Pokalspiel	100.000 DM	0 DM
Verbung (Duogema)	1.300.000 DM	1.300.000 DM
Fernsehbroadcast	1.100.000 DM	1.100.000 DM
Spielertransfers	0 DM	0 DM
Gehälter / Frachten	11.310.000 DM	332.500 DM
Stadionausbau	0 DM	0 DM
Verwaltung, Med. Pkts	430.000 DM	25.300 DM
Sonstige Kosten	120.000 DM	420.000 DM
Gesamt:	5.614.400 DM	3.974.700 DM

Tatsächliches
Resultat
= 4.792.100

Anz. Heimspiele: 1 Pokal noch dabei.
Zuschauerzuschritt: 36700

Durch den über den Erwartungen liegenden
Zuschauerzuschritt konnten zusätzliche 632271 DM
eingelassen werden. Bei gleichbleibenden Einnahmen
hätten Sie am Ende der Saison einen Bilanzüberschuß
von 5 Millionen DM.

Gehälterübersicht

Nr.	Spielername	St	Gehalt in DM	Monat	VD
1	Elter	5	600.000	50.000	1
2	Günther	4	400.000	33.300	1
3	Bayer	5	650.000	54.200	2
4	Böcklin	4	370.000	30.800	1
5	Böttger	6	300.000	25.000	2
6	Castrow	3	250.000	20.800	1
7	Bauerborn	3	225.000	18.750	1
8	Schubertberger	3	225.000	18.750	1
9	Bartholomäus	5	550.000	45.800	2
10	Elter	6	300.000	25.000	2
11	Holger	4	370.000	30.800	1
12	van Lengen	5	600.000	50.000	1
13	Lehmann	5	550.000	45.800	2
14	Volto	5	600.000	50.000	1
15	Wolff	4	400.000	33.300	2
16	Boden	4	370.000	30.800	1
17	Hoolsten	6	600.000	50.000	1
18	Hertz	5	575.000	47.900	1
19	Heutenkamp	5	550.000	45.800	1
20	Reinbrandt	6	600.000	50.000	1

„Anstoss“ verfügt über ein Warnsystem, das Sie vor Ausgaben schützt, die Ihre Finanzkraft übersteigen. Folgende Einschränkungen werden gemacht:

- 1 Stadionausbauten werden nur bis zu einem Schuldenstand von 6 Mio. DM von den Banken finanziert.
- 2 Ab 2 Mio. DM Schulden erfolgt die Aufforderung, Ihre finanzielle Situation nochmals zu prüfen, ob ein Bauvorhaben realisiert wird.
- 3 Beim Spielerkauf ist nur noch eine Verschuldung von bis zu 7 Mio. DM möglich, ab 2 Mio. DM Verschuldung werden Sie angemahnt. Bei mehr als 6 Mio. DM Schulden vor einem Kauf verweigert Ihnen das Programm den Zugriff auf die Transferliste.
- 4 Bei einer aktuellen Teilnahme in einem der europäischen Pokalwettbewerbe erhalten Sie für Spielerkäufe einen Bonuskredit von zwei Millionen DM.

Spielergelöhner

In diesem Bildschirm finden Sie eine Gehaltsliste Ihrer Spieler. Bei Neuverpflichtungen können Sie das Gehalt eines Kickers individuell festlegen. Am Ende jeder Saison werden die Gehälter der Spieler, deren Verträge ausgelaufen sind und deren Spielstärke sich geändert hat, entsprechend aktualisiert. Spieler mit laufendem Vertrag spielen auch bei Spielstärkeänderungen zu den ausgehandelten Konditionen weiter. Achten Sie darauf, daß gleich starke Spieler auch gleich viel verdienen – unterbezahlte verderben die Mannschaftsmoral.

MANNSCHAFTS-AUFSTELLUNG

Vor Spielbeginn müssen Sie natürlich die Mannschaft aufstellen. Klicken Sie hierzu den Namen des Spielers an, den Sie nominieren möchten. Der Spielernamen ist nun unterlegt dargestellt, das Zeichen für

Sie, daß der Spieler im aktuellen Kader für den nächsten (bzw. ersten) Spieltag steht. Möchten Sie einen schon nominierten Spieler wieder aus dem Team nehmen, genügt ein erneuter Klick auf den Spielernamen mit der linken Maustaste. Am unteren Bildschirmrand wird Ihnen die Zahl der aufgestellten Spieler angezeigt. Erst wenn die korrekte Spielerzahl und die restlichen Einstellungen (Elfmeter- und Freistoßschütze) in Ordnung sind, können Sie diesen Bildschirm durch einen Klick auf die Klemmbretthalterung im oberen Teil des Bildschirms verlassen. Folgende Bedingungen müssen erfüllt sein:

- 1 Die Mannschaft muß aus 11 Spielern bestehen.
- 2 Es muß ein Torwart aufgestellt sein.
- 3 Wenn Sie mit Ausländerbeschränkung spielen, dürfen höchstens drei Ausländer nominiert sein.
- 4 Es müssen ein Elfmeter- und ein Freistoßschütze benannt werden

T - Torwart

Die Stärke des Torwarts ist vor allem bei Elfmeter, Freistößen und Alleingängen gegnerischer Stürmer wesentlich. Je besser der Torwart, desto mehr Chancen des Gegners lassen sich vereiteln.

A - Abwehrspieler

Die Qualität der Abwehr ist natürlich entscheidend für das Stören gegnerischer Angriffe.

M - Mittelfeldspieler

Das Mittelfeld bildet die „Schnittstelle“ zwischen Abwehr und Sturm und ist für das Erarbeiten von Spielchancen verantwortlich. Der beste Angriff ist ohne ein entsprechendes Mittelfeld völlig wertlos. Achten Sie daher immer auf eine starke Besetzung Ihres Mittelfelds.

S - Stürmer

Ihre Stürmer sind für das Verwerten von Torchancen verantwortlich.



Sonderfunktionen

Jede Mannschaft hat Spezialisten für Standardsituationen, die natürlich im Training entsprechend geübt werden. Es lassen sich ein Libero in der Abwehr, ein Spielmacher im Mittelfeld und ein spezieller Freistoß- und Elfmeterschütze bestimmen.

Libero

Klicken Sie in der dritten Spalte bei einem aufgestellten Abwehrspieler, so erscheint ein „L“ auf dem Bildschirm. Damit ist der Libero für das kommende Match ausgewählt, es ist Ihnen aber freigestellt, selbst einen zu bestimmen. Beim Libero sollte es sich um einen etwas älteren, erfahrenen Spieler mit hoher Spielstärke und guten Formwerten handeln.

Spielmacher

Klicken Sie in der dritten Spalte eines nominierten Mittelfeldakteurs. Auf dem Bildschirm wird ein „S“ ausgegeben. Der Spielmacher im Mittelfeld zieht die Fäden und versucht das Spiel in die Hand zu nehmen. Auch für seine Qualitäten, abgesehen vom Alter, gelten die Anforderungen der Libero position.

Freistoßschütze

Klicken Sie in der zweiten Stelle eines nominierten Spielers. Auf dem Bildschirm erscheint ein „F“. Der Freistoßschütze kann aus einem beliebigen Mannschaftsteil gewählt werden. Allein der Torwart steht für diese Aufgabe nicht zur Verfügung.

Elfmeterschütze

Klicken Sie in der ersten Stelle nach den Spielernamen, woraufhin der Name mit einem „E“ markiert wird. Ihr Akteur sollte entsprechend erfahren sein, um auch in brenzligen Situationen einen kühlen Kopf zu bewahren und den Elfmeter sicher zu verwandeln. Als Schütze kann jeder Spieler gewählt werden.

Beschreibung des Klemmbretts

Als erstes wird Ihnen die anstehende Partie angezeigt. Die Zahl in Klammern gibt die jeweils aktuelle Platzierung in der Tabelle an. Bei Verbandspokalspielen werden die Zahlen durch entsprechende Buchstaben ersetzt (B-1. Liga, Z-2. Liga, A-Amateurmannschaft). Spätestens hier erkennen Sie die Bedeutung und den Status des anstehenden Matches. Es folgen die Spielernamen mit individuellen Stärken und aktuellen Formwerten. Die einzelnen Mannschaftsteile sind durch Begrenzungslinien voneinander getrennt und ganz links durch entsprechende

Frankfurter SpVr (8) - SG Bremen (11)									
T	Bayer	-- 28	5	13	5.3	Hinspiel:			
	Günther	-- 30	4	11	4.1	DF: 11.3			
	Bayer	30	5	14	5.4	Heim:			
	Bocklin	33	4	10	4.0	TW: 5.0			
A	Böttger	31	6	11	6.1	RE: 17.0			
	Castrow	32 A	6	16	5.6	HF: 21.0			
	Sauerborn	29	3	11	3.1	ST: 16.0			
	Schaumberger	32	3	7	2.7	HE: 4			
	Bartholomäus	25	5	13	5.3	= 67.0			
	Bayer	S 23	5	14	5.4	Gast:			
	Holzer	29	4	11	4.1	TW: 5.3			
Fi	von Lende	25 A	6	14	6.4	RE: 17.1			
	Lehmann	37	5	12	5.3	HF: 21.0			
	Volta	37	5	12	5.2	ST: 16.6			
	Wolf	30	4	10	4.0	HE: 4			
	Boden	-- 24	4	14	4.4	= 61.0			
	Hofmann	EF - 25	6	12	6.2	T-Lager			
S	Hertz	-- 23	3	10	3.0	(1 von 3)			
	Reuenkamp	-- 31	5	10	5.0				
	Reimbrandt	-- 31 A	6	10	6.0				
Bisher aufgestellte Spieler:			11						

Buchstaben zu identifizieren (T - Torhüter, A - Abwehrspieler, M - Mittelfeldspieler, S - Stürmer). Hinter den Spielernamen folgen drei freie Stellen, in denen einige äußerst wichtige Einstellungen vorgenommen werden müssen.

Der nächste Schritt besteht in der Altersangabe und der Nationalität der einzelnen Spieler. In der ersten Liga dürfen maximal drei ausländische Akteure in Ihrer aktuellen Mannschaft spielen. Verstoßen Sie gegen diese Regel, wird das Match mit 3:0 Toren und 2:0 Punkten für die gegnerische Crew gewertet. Im Pokal werden Sie im Rückspiel disqualifiziert. Die nächste, etwas breitere Spalte benennt Spieler, die entweder verletzungsbedingt oder aufgrund einer gelb/roten bzw. roten Karte gesperrt sind. Die Zahl gibt die Dauer in Wochen an, die der Spieler noch pausieren muß. Solche Akteure können logischerweise nicht nominiert werden. Gesperrte Spieler werden

zusätzlich durch die rote Darstellung des Spielernamens gekennzeichnet. Verletzte Spieler sind an der grauen Schrift zu erkennen. In dieser Spalte kann aber auch das Symbol „“ auftauchen. Falls ein Spieler dieses Zeichen in seiner Zeile vorfindet, bedeutet es, daß die nächste gelbe Karte zu einer Sperre führt, da er zu diesem Zeitpunkt bereits 4- oder 9mal usw. gelb gesehen hat. Es ist also als eine Art Warnung zu verstehen.

Nun folgt einer der wichtigsten Abschnitte des Klemmbretts. Die nachfolgenden drei Ziffern beschreiben die Spielerattribute Stärke, Form und die reale aktuelle Spielstärke. Diese Werte sind entscheidende Informationen über die Qualität eines Spielers und sollten bei der Mannschaftsaufstellung immer in Ihre strategischen Überlegungen einfließen. Es wurde versucht, ein möglichst realistisches Spektrum von Erstligaspielern wiederzugeben. Die Einstufung erfolgte aufgrund von Recherchen und Einschätzungen sowie den gezeigten Leistungen vergangener Saisons.

Spielstärke

Der erste Wert gibt Ihnen die generelle Stärke eines Spielers an. Die Einteilung erfolgt von 1 bis 7, d.h. die Akteure sind in einem Spektrum von Kreisklasse (1) bis Weltklasse (7) einzuordnen. Es ist aber nicht ausgeschlossen, daß ein Spieler auch einmal auf Stufe 8 aufgewertet wird.





Anleitung Anstoss



Formwerte

Die Formwerte, hinter der Spielstärke aufgeführt, bewegen sich zwischen 0 und 20 und enthalten sowohl eine physische als auch psychische Komponente. Sie beeinflussen sehr wesentlich die aktuelle Stärke Ihrer Spieler, denn die Durchschnittsform eines Akteurs ist für eventuelle Auf- und Abwertungen ausschlaggebend. Jede Abweichung eines Formwerts vom Standardwert 10 nach oben oder unten führt zu einer Zunahme bzw. Abnahme der realen aktuellen Spielstärke eines Spielers um 1/10 Punkt. Nur die aktuelle reale Spielstärke ist für den Wert des Spielers innerhalb der Mannschaft entscheidend. „Anstoss“ signalisiert Auf- oder Abwertung durch eine abgewandelte Ausgabe des Zeichensatzes. Die generelle Qualität eines Spielers kann sich im Saisonablauf verändern, d.h. Spieler können sich grundsätzlich verbessern, genauso gut aber auch verschlechtern. Dies hängt entscheidend vom Training und den Einsätzen bzw. gezeigten Leistungen während der Saison ab. Achten Sie als Trainer also unbedingt auf die Werte hinsichtlich Stärke und Form. Diese gilt es zu stabilisieren oder auch zu verbessern, um z.B. aus guten jungen Spielern Spitzen- oder gar Weltklasseakteure zu formen.

Grundsätzliches über die Formwerte

- 1 Alle Spieler beginnen bei 10 Formpunkten
- 2 Vor einer Saison (auch der ersten) werden die Formwerte in einem gewissen Rahmen nach oben oder unten korrigiert
- 3 In der Winterpause werden die Formwerte ebenfalls angepaßt.

Veränderung durch Tore

- 1 Erzielt ein Spieler in einem Match ein Tor, wird er aufgewertet
- 2 Bei mehr als 4 Toren findet keine Aufwertung mehr statt

- 3 In Pokalspielen gegen einen Amateure oder Zweitligisten findet nach dem dritten Tor eines einzelnen Spielers ebenfalls keine weitere Aufwertung statt
- 4 Ein Abwehrspieler erhält für sein jeweils erstes Tor in einem Erstliga-Spiel zwei Formpunkte
- 5 Ein Eigentümer bedeutet einen Formpunkt Abzug.

Veränderung durch Chancen (Mittelfeld)

- 1 Erarbeitet das Mittelfeld in einer Partie eine bestimmte Anzahl Chancen, wird das gesamte spielende Mittelfeld aufgewertet
- 2 Werden zuwenig Chancen herausgearbeitet, verliert dagegen jeder Mittelfeldspieler Formpunkte
- 3 Wird gar keine Chance herausgearbeitet, verliert jeder Mittelfeldspieler in höherem Maße Formpunkte
- 4 Sollte das gegnerische Mittelfeld nur wenig Chancen erarbeiten, erhält jeder Mittelfeldspieler für die gute Defensivarbeit Bonuspunkte
- 5 Bei mangelnder Defensivarbeit werden Formpunkte abgezogen
- 6 Steilpässe und Konter (Alleingang) bringen Formaufwertungen.

Veränderung durch Chancenverwertung (Sturm)

- 1 Verwandeln die Stürmer alle sich bietenden Chancen (mind. eine), erhält jeder Stürmer Bonuspunkte
- 2 Werden viele Chancen herausgespielt und keine verwandelt, werden alle eingesetzten Stürmer abgewertet
- 3 Bleibt ein Stürmer für mehrere Spiele ohne Torerfolg, so verliert er einen Formpunkt.

Veränderung durch Gegentreffer (Torwart und Abwehr)

- 1 Spielt die Mannschaft „Zu Null“, steigt die Form des Torwarts und der eingesetzten Verteidiger

- 2 Werden mehrere Gegentreffer kasziert, verlieren Torwart und Abwehr Formpunkte.

Veränderungen durch Verletzungen und Sperren

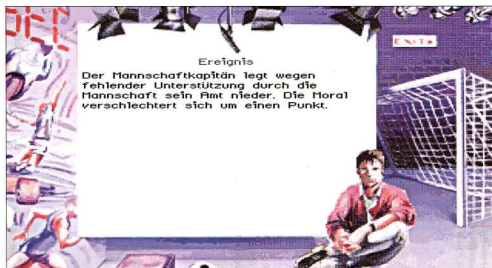
- 1 Ein nicht einsatzfähiger Spieler verliert pro Woche maximal zwei Formpunkte. Dieser Wert läßt sich durch entsprechende Ausgaben für die medizinische Versorgung erheblich senken.

Veränderung durch die Belastungen der Saison

- 1 Ein Spieler, der mehrere Spiele nicht gespielt hat, obwohl er einsetzbar war, verliert an Form.
- 2 Ein Spieler, der in der 1. Halbzeit ausgewechselt wird, wird ebenfalls abgewertet (nicht bei Verletzung)
- 3 Der Trainingsschwerpunkt „Einzeltraining“ kann die Form dieses Spielers besonders wirksam stärken.

Besondere Veränderungen

- 1 Gelingt es einem Verteidiger, einen auf den Torwart zulaufenden Stürmer fair zu stoppen, gewinnt er einen Formpunkt
- 2 Wird ein Verteidiger ausgespielt, verliert dieser einen Punkt
- 3 Scheitert einer Ihrer Stürmer an einem gegnerischen Verteidiger, verliert er einen Formpunkt
- 4 Gewinnt er den Zweikampf, gewinnt er einen Punkt
- 5 Gelingt es dem Torwart, den Stürmer abzufangen oder den Schuß zu halten, erhält er einen Formpunkt
- 6 Wehrt Ihr Torwart einen Elfmeter ab, erhält er zwei Formpunkte
- 7 Verschießt einer Ihrer Spieler einen Elfmeter, wird er um zwei Punkte abgewertet
- 8 Gute Verteidigerleistungen werden mit einem Bonuspunkt bedacht
- 9 Schiebt ein Stürmer den Ball am leeren Tor vorbei, verliert er zwei Formpunkte.



Sonstige Veränderungen

- 1 Trainingslager können deutliche Formverbesserungen bewirken
- 2 Das Erzielen eines „Tor des Monats“ bringt dem Spieler einen zusätzlichen Formpunkt
- 3 Die Berufung in die „Elf des Tages“ kann dem Spieler eine Aufwertung bringen
- 4 Verschiedene Ereignisse beeinflussen die Form Ihrer Spieler auf unterschiedlichste Weise.

Moral der Mannschaft

In der Mannschaftsübersicht befindet sich eine Anzeige für die Moral des Teams. Dieser Faktor, der in jeder Sportart von entscheidender Bedeutung ist, ist nur schwer zu fassen. Die Moralwerte schwanken zwischen 0 und 8 Punkten, je nachdem, wie erfolgreich die Mannschaft ist. Besonders negativ wirkt sich ein Ausscheiden aus den Pokalwettbewerben aus. Positiv beeinflusst wird die Moral Ihrer Mannschaft entweder durch Siege oder durch die Veranstaltung von Trainingslagern. Die Moral Ihres Gegners lesen Sie in der Box mit den anderen Werten Ihres Kontrahenten ab („MO“).

Mannschaftsübersicht

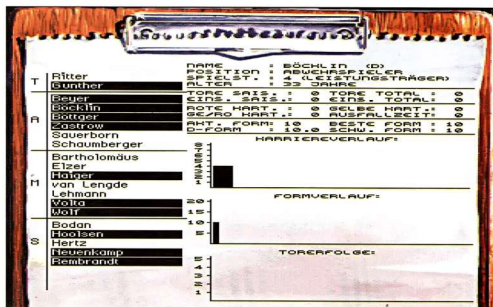
Sie ermöglichen den differenzierten Vergleich zwischen Ihrer Mannschaft und Ihrem nächsten Gegner. Wenn Sie einen Spieler neu in Ihre Mannschaft aufnehmen, können Sie hier die jeweilige Wirkung auf Ihr Team feststellen. Die Veränderungen drücken sich jeweils aus in der:

TW	Torwartstärke
AB	Abwehrstärke
MF	Mittelfeldstärke
ST	Angriffstärke
MO	Moral

Eine besondere Stellung hat der Parameter „HE“, er steht für Heimbonus und beträgt normalerweise 4 Punkte. Allerdings ist das nur ein vorläufiger Wert, da bei entsprechend mageren Besucherzahlen der Heimvorteil auf 2 Punkte absinken kann, während in einem ausverkauften Stadion auch 6 Punkte möglich sind. Dies entscheidet sich aber erst unmittelbar vor dem Spiel, wenn die Zuschauerzahl bekannt ist, und kann deshalb hier noch nicht berücksichtigt werden.

Trainingslager

Sie aktivieren diesen Punkt, in dem Sie das „T“ rechts unten auf dem Klemmbrett anklicken. Ein Trainingslager hebt die Moral Ihrer Mannschaft (wenn möglich)



um 2 Punkte an, kostet aber auch Geld (Sonstige Kosten). Ein Klick in die Box genügt, um ein Trainingslager abzuhalten. Sie können dann zwischen drei Arten von Trainingslagern wählen. Diese kosten 60.000, 120.000 oder 300.000 DM und haben dementsprechend auch unterschiedliche Effekte. So sorgt das günstigste Trainingslager nur für eine bessere Moral, während beim zweiten etwa 50 Prozent aller Spieler einen Formpunkt hinzugewinnen. Beim Höhentrainingslager in Davos erhalten alle Spieler sogar bis maximal 2 Formpunkte. Doch Vorsicht! Gelegentlich geht auch im Trainingslager einmal etwas schief.

Trainingslager sind nur einmal pro Spieltag (Dauer eine Woche) und auch nur höchstens dreimal pro Saison möglich. Versuchen Sie, die Kosten dafür möglichst immer an der Kalkulation auszurichten, es sei denn, Sie haben genügend Finanzreserven.

Spieler Infostatistik

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen beliebigen Spielernamen. Auf der rechten Bildschirmseite erscheint eine neue Grafik. Neben vielen Informationen, die Sie auch mühselig aus anderen Statistiken heraussuchen könnten, sind einige Besonderheiten erwähnenswert:

Dazu gehört zunächst der Karriereverlauf eines Spielers. Dieser zeigt Ihnen, wie sich die Spielstärke Ihres Kickers entwickelt hat, seit er Ihrem Verein angehört. Es folgt die Formkurve des Spielers, die natürlich erst im Lauf der Saison richtig aussagekräftig wird. Schließlich wird Ihnen noch seine Trefferverteilung angegeben.

Sonstiges

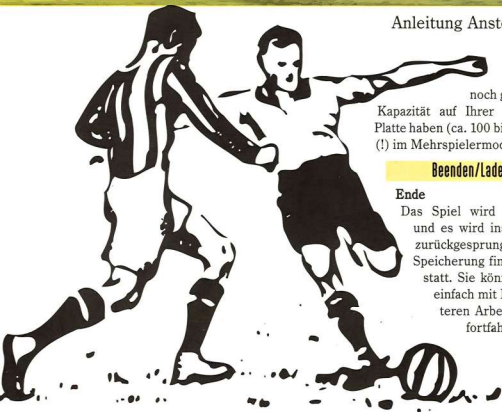
Als möglicherweise motivationsfördernde Information erhalten Sie hier noch einmal das Hinspielergebnis (natürlich nur in der Rückrunde bzw. bei einem Rückspiel im Pokal). Außerdem wird Ihnen die Durchschnittsform (DF:) Ihrer Mannschaft angezeigt.

Bei Werten deutlich unter 6,0 sollten Sie sich ernsthaft Gedanken machen, ob Sie das richtige Spielerpotential und sinnvolle Trainingsschwerpunkte haben.





Anleitung Anstoss



darauf,
daß Sie
noch genügend
Kapazität auf Ihrer Diskette/
Platte haben (ca. 100 bis 150 KB
(!) im Mehrspielermodus).

Beenden/Laden

Ende

Das Spiel wird beendet, und es wird ins System zurückgesprungen. Eine Speicherung findet nicht statt. Sie können dann einfach mit Ihrer weiteren Arbeit am PC fortfahren.



Reporterkommentare

Schaltet die Kommentare der Reporter ein bzw. aus oder erlaubt sie nur bei Euro-Spielen.

Torjägerliste

Ist hier „Ja“ gewählt, wird automatisch nach jedem Spieltag die aktuelle Torjägerliste der Liga angezeigt.

Elf des Tages

Bei „An“ wird automatisch nach jedem Spieltag die aktuelle „Elf des Tages“ angezeigt.

Zweitligatabelle

Zeigt nach jedem Spieltag automatisch die aktuelle Tabelle der zweiten Spielklasse.

Konferenzschaltung

Wenn Sie die Konferenzschaltung im Mehrspielermodus aktiviert haben, werden jeweils die wesentlichen Szenen der Nebenspiele eingeblendet. Dies sind im einzelnen: Elfmeter, Freistöße, Alleingänge, gefährliche Ecken, besondere Spielzüge sowie die Torschützen.

Actionsequenzen

Bei Elfmern können Sie Ihren Elfmeterschützen selber steuern. Drücken Sie die linke Maustaste, um die Schußstärke zu bestimmen, und bewegen Sie den Mauszeiger nach dem Loslassen der Taste ins gewünschte Ziel.

MUSIK

Hier können Sie mit den Tasten [F] oder [R] zwischen den vier Hintergrundmusiken auswählen. Wenn diese Berieselung nicht gefallen sollte, der kann sie durch einen Klick auf „Power“ ein- bzw. ausschalten.

NÄCHSTER SPIELTAG

Hier beenden Sie Ihren arbeitsreichen Tag.

PROMINENTENTIP

Hier versucht eine mehr oder weniger bekannte Person, das Ergebnis des nächsten Spiels vorherzusagen. Diesem Tip sollten Sie jedoch nicht zuviel Beachtung schenken.

OPTIONEN

Speichern

Diese Funktion speichert den aktuellen Spielstand ab. Dazu erscheint eine File-selectorbox, wo Sie einen entsprechenden Namen eingeben können. Achten Sie

Neues Spiel

Das Programm wird neu gestartet. Alle Daten werden gelöscht, und Sie können sofort ein neues Spiel beginnen oder auch einen alten Spielstand einlesen.

Rücktritt

Dieser Punkt ist nur im Mehrspielermodus anwählbar. Ein einzelner Spieler, der aussteigen möchte, kann dies hier tun.

Neueinstieg

Wählen Sie diese Option, wenn einer Ihrer Freunde an Ihrem Spiel teilnehmen möchte (sofern nicht bereits vier Spieler beteiligt sind). Sie werden aufgefordert, den Namen des neuen Spielers einzugeben und den Schwierigkeitsgrad festzulegen. Der Verein kann nicht mehr ausgewählt werden.

Optionen

Hier legen Sie Optionen für den Spielverlauf fest, die Sie als Trainer für wichtig halten.



Torjägerliste (LIGA)			
P1	Spielername	Verein	Tore ges. neu
1.	Zumwinkel	Vatenscheid 95	2 2
2.	Stuckemeler	FC Schalke 95	2 2
3.	Sallinger	FSV Leipzig	2 2
4.	Brüggenmann	LFC Hünchen	2 2
5.	Zastrow	BSG Bremen	1 1
6.	Yorck	Frankfurter SpVr	1 1
7.	Wotow	LFC Hünchen	1 1
8.	Vormann	Stuttgarter FC	1 1
9.	Winkel	LFC Hünchen	1 1
10.	Winkelstetter	VRB Karlsruhe	1 1
11.	Vespucci	Eintracht Dortmund	1 1
12.	Ujarski	SC Nürnberg	1 1
13.	Trifiro	FC Freiburg	1 1
14.	Stumpe	FC Dulsburg	1 1
15.	Sopp	SV Leverkusen	1 1
16.	Schürmann	FC Freiburg	1 1
17.	Rosenk	FC Kollerslautern	1 1
18.	Rehfeld	VRB Karlsruhe	1 1
19.	Guade	Eintracht SV	1 1
20.	Holte	Eintracht Dortmund	1 1

Pokalspielerliste 1. Bundesliga			
B-B	SV Leipzig (B)	SV Köln (B)	
	Vatenscheid (B)	VRB Karlsruhe (B)	
B-Z	Union Köln (Z)	FC Dulsburg (B)	
	1364 Hünchen (Z)	FC Kollerslautern (B)	
	FC Freiburg (Z)	FC Schalke 95 (B)	
	LFC Hünchen (Z)	FC Köln (Z)	
	Vatenscheid (Z)	FC Schalke 95 (B)	
	SC Nürnberg (Z)	FC Dulsburg (B)	
	Frankfurter SpVr (Z)	Stuttgarter SpVr (Z)	
	Eintracht SV (Z)	FC Köln (Z)	
B-A	AC Kollerslautern (A)	Stuttgarter FC (B)	
	FC Dulsburg (A)	SV Leipzig (B)	
	FC Köln (A)	BSG Bremen (B)	
	VFL Berlin (A)	Wormsberger SC (B)	
	FC Dulsburg (A)	FC Schalke 95 (B)	
	SVr Kollerslautern (A)	Eintracht Dortmund (B)	
Z-Z	Berliner BSC (Z)	FC Schalke 95 (B)	
	SV Dulsburg (Z)	Kickers (Z)	
	Eintracht SV (Z)	FC Köln (Z)	

Vertragsverhandlungen

Hier legen Sie fest, ob Sie die Vertragsverhandlungen selber durchführen wollen oder ob der Computer das für Sie übernehmen soll.

Autosave

Sofern Sie diese Option aktiviert haben, speichert das Spiel in regelmäßigen Abständen automatisch den Spielstand.

Auslosung anzeigen

Stellt die DFB- oder Europa-Auslosung dar.

Ausländerbeschränkung

Bei „An“ können Sie maximal drei Ausländer gleichzeitig einsetzen. Sie können zwar einen vierten dazugesellen, müssen aber dafür einen anderen vom Feld nehmen – dies gilt auch für Pokalspiele. Im Real-Modus werden Sie zwar nicht an einer Überschreitung des Limits gehindert, sollte Ihnen aber ein solches Mißgeschick passieren, werden Sie entsprechend bestraft, d.h. das betreffende Spiel wird mit 0:3 gegen Sie gewertet. Im Pokalrückspiel werden Sie disqualifiziert.

Spielgeschwindigkeit

Bei einer langsamen Spielgeschwindigkeit werden die Spiele durch Text kommentiert und von entsprechenden

Animationen in höchster Detailstufe begleitet. Bei mittlerer Spielgeschwindigkeit hingegen werden die Partien nur durch die ausführlichen Texte kommentiert, die Animationen entfallen. Bei schneller Spielgeschwindigkeit werden die Ergebnisse sofort angezeigt. Kommentare und Animationen entfallen.

Welches Spiel anzeigen

Hier legen Sie fest, nach welchem Auswahlverfahren das Hauptspiel ermittelt wird. Entweder entscheiden Sie es jeweils selbst, oder Sie überlassen diese Aufgabe dem Computer. In diesem Fall wählt „Anstoss“ ein Spiel nach dem Zufallsprinzip aus oder ermittelt gezielt das interessanteste Spiel.

Editor

Startet den Bundesliga-Editor. Eine detaillierte Anleitung zur Benutzung des Editors finden Sie im Handbuch auf der Cover-CD. Der Bundesliga-Editor enthält alle norderklichen Editorfunktionen, mit denen Sie Ihre eigenen Mannschaften entwerfen können.

SPIELERTRANSFER

Spieler können entweder vor der Saison oder bis einschließlich des 17. Spieltages gekauft oder verkauft werden. Danach schließen die Transferlisten.

Spieler verkaufen

Gelegentlich empfiehlt es sich, einen Spieler abzugeben. Klicken Sie hierzu auf „Spieler verkaufen“. Es erscheint eine Liste Ihrer Spieler, auf der Sie den entsprechenden auswählen (beachten Sie, daß Sie mindestens zwei Spieler je Mannschaftsteil und mindestens 16 Spieler in Ihrer Mannschaft haben müssen). Insgesamt kann jeder Spieler zweimal angeboten werden, danach bleibt er für den Rest der Saison bei Ihnen. Liegt ein Angebot vor, können Sie akzeptieren oder ablehnen. Lehnen Sie ab, erhalten Sie entweder ein neues, höheres Angebot, oder der Verhandlungspartner steigt aus. Mit dem Drücken der rechten Maustaste erhalten Sie die Möglichkeit, neue Vertragsbedingungen auszuhandeln, ein Klick auf die linke Maustaste bestätigt den Verkauf des Spielers. Mit einem weiteren Klick kehren Sie zu Ihrem Bildschirm zurück.

Hauf eines ausländischen Stars

Hier können Sie die absoluten Topstars des internationalen Fußballs verpflichten, allerdings sollten Sie einige Millionen zur freien Verfügung haben. Die Verpflichtung eines Stars auf Pump zahlt sich meist nicht aus und stürzt den Verein unter Umständen in eine tiefe finanzielle Krise. Spielt Geld keine Rolle, können Sie sich aus der angezeigten Transferliste einen Spieler aussuchen. Diese Liste wird jeweils einmal pro Saison zu Beginn neu zusammengestellt. Haben Sie sich entschieden, erscheint eine Meldung über die Ablöseforderung des verkaufsbereiten Vereins, und Sie erhalten die Gelegenheit, ein Angebot zu machen.

Einkaufen			
Bitte wählen Sie den Spieler aus, an dem Sie interessiert sind!			
Dinov	(25) A 7	3 M.	
Mladnovic	(38) A 6	4 M.	
Lee	(25) A 6	3 M.	
Bouquet	(32) A 6	7 M.	
Puente	(25) A 5	3 M.	
Tagelidis	(23) A 7	2 M.	
El Shamsy	(27) A 6	8 M.	
Chanre	(28) A 6	6 M.	
Ward	(27) A 6	4 M.	
Guerrero	(38) A 6	10 M.	
Oremba	(27) A 6	18 M.	
Camasso	(24) A 6	8 M.	
Jordan	(26) A 6	4 M.	
Il Signore	(25) A 5	2 M.	
Sulaimon	(27) A 6	12 M.	
Cunningham	(27) A 6	14 M.	
Ortmeyer	(33) A 4	4 M.	
Höhne	(27) A 6	14 M.	
Isack	(23) A 7	32 M.	
Pan Jakovic	(23) A 5	19 M.	
Mijinsky	(27) A 6	15 M.	
McCann	(29) A 6	4 M.	





Anleitung Anstoss

Die Verhandlungen mit FC Kaiserslautern sind eröffnet!

Bitte machen Sie Ihr Angebot: Vertragsdauer

1 Jahr
2 Jahre
3 Jahre
4 Jahre
5 Jahre

Ablösesumme (in Mio. DM)

+	5.19	-
+	Gehalt (DM)	-
	300.000	-



Gehen Sie auf die Forderung des anderen Clubs einfach ein, können Sie davon abgehen, den Spieler in der Regel auch zu erhalten. Wählen Sie einen Spieler aus, und geben Sie Ihr Gebot ab. Es wird mit einem Klick der linken Maustaste auf dem Karteikartenkopf gültig, und der entsprechende Verein reagiert mit einer Meldung. Ab und zu kommt es trotzdem vor, daß ein solches Angebot abgelehnt wird, in diesem Fall ist das Management Ihres Verhandlungspartners stutzig geworden und überlegt sich, ob man zu wenig gefordert hatte. Bieten Sie mehr, als der andere Verein fordert, verbessern Sie Ihre Chancen noch einmal. Einen Spieler zu erwerben, ist also meist kein Problem, entscheidend ist nur der Preis. Bieten Sie weniger, sinken zwar Ihre Chancen, Sie können aber unter Umständen eine ganze Menge Geld sparen.

Nicht nur die Ablösesumme ist entscheidend für den Erfolg beim Spielerkauf, auch die angebotene Vertragsdauer spielt eine große Rolle. Je länger die Vertragsdauer, desto höher die Wechselbereitschaft des Spielers. Durch die Steigerung der Vertragslänge erreichen Sie häufig eine deutliche Senkung der Ablösesumme. Andererseits wird z.B. ein Einjahresvertrag mit einer entsprechend höheren Ablöse „erkauft“. Bei älteren Spielern mit hoher Abwertungsgefahr ist eine solche Handlung sehr sinnvoll. Jeder Spieler kann pro Saison nur zweimal umworben werden. Scheitert auch Ihr zweiter Versuch, ist der Spieler in dieser Saison für Sie nicht mehr zu kaufen. Und ob er das nächste Mal auf der Transferliste steht, ist sehr fraglich.

Kicker, für die Sie schon einmal ein Angebot abgegeben haben, haben ein „*“ hinter ihrer Spielstärke. Die Namen der nach dem zweiten gescheiterten Versuch nicht mehr auswählbaren Spieler sind in einer dünneren Schriftart dargestellt. Auf der Transferliste befinden sich auch meistens einige Spieler, bei denen statt der

Spielstärke ein „?“ steht. Bei ihnen läßt sich vor dem Kauf nicht genau sagen, wie stark sie wirklich sind. Dafür sind sie natürlich auch relativ preisgünstig. Die Spielstärke schwankt zwischen 3 und 6 und ist reine Glückssache.

Kauf eines inländischen Spielers

Der Vorgang ähnelt prinzipiell dem Kauf eines ausländischen Spielers. Allerdings steht die geforderte Ablösesumme noch nicht im voraus fest, sondern wird vom Manager des jeweils anderen Clubs nach eigenem Ermessen festgelegt. Hier können Sie preiswerte Spieler erstehen oder hoffnungsvolle Jungtalente verpflichten. Wiederholtes Anwählen der Transferliste führt manchmal zu wirklich interessanten Angeboten.

Die Liste wird zu Beginn der Saison, dann am 6. und nochmals am 12. Spieltag neu erstellt, so daß sich hier im Lauf der Zeit durchaus noch die eine oder andere gute Gelegenheit bietet. An diesen Spieltagen hat immer der aktuell am schlechtesten in der ersten Liga platzierte Trainer zuerst das Zugriffsrecht auf die Transferliste.

Wählen Sie den Spieler aus, und machen Sie Ihr Angebot. Mit einem Klick der linken Maustaste auf den Kopf der Karteikarte wird das Angebot verbindlich, und der entsprechende Verein reagiert mit einer Meldung.

Gezielter Spielerkauf im Inland

Hier können Sie gezielt einen beliebigen Spieler Ihrer Wahl aus der ersten oder zweiten Liga verpflichten. Dazu muß dieser jedoch aus einem laufenden Vertragsverhältnis herausgekauft werden, was

sich auf die Höhe der Ablösesumme auswirkt (etwa doppelt so hoch wie normal). Zuerst wird eine Liste aller Vereine ausgegeben. Wählen Sie nun den Verein an, bei dem der von Ihnen gewünschte Spieler verpflichtet ist. Um die Liste der Zweitligaverweise einsehen zu können, drücken Sie bei Einblendung der Erstligaverweise die linke Maustaste. Es erscheint eine zweite Karteikarte mit der entsprechenden Aufstellung. Ein weiterer Klick zeigt Ihnen wieder die Erstligaverweise. Alle Vereine mit nur noch 16 Spielern und der eigene Verein sind speziell gekennzeichnet und können nicht angewählt werden.

Der restliche Ablauf entspricht exakt dem Kauf eines Spielers von der inländischen Transferliste. Hier können Sie auch direkt mit einem Spieler verhandeln. Wählen Sie einfach den entsprechenden Verein aus und klicken Sie auf den Spielernamen. Handeln Sie eine

entsprechende Ablösesumme aus, und bestätigen Sie das Angebot.



Der jeweilige Verhandlungspartner kann annehmen oder ablehnen. Die angebotene Vertragsdauer hat keinen Einfluß auf die Annahme oder Ablehnung.

Wichtig: Haben Sie oder Ihre Trainerkollegen mehr als 3 Millionen DM Schulden,

kann der Verwaltungsrat bei einem Angebot von über 50 Prozent des zunächst geforderten Wertes einen Spieler über Ihren Kopf hinweg verkaufen. Sie sollten also gut auf Ihre Trainerkollegen achten, wenn Sie sich in finanzielle Wagnisse stürzen, und unter Umständen vorher einen „Nichtangriffspakt“ schließen.

Vertragssystem

Folgende Aspekte gilt es bei den Verträgen zu berücksichtigen:

- 1 Zu Saisonbeginn müssen Verträge mit allen zum Kader gehörenden Spielern existieren. Ist das nicht der Fall, erscheint eine entsprechende Meldung, und Sie können die Kalkulation nicht verlassen.
- 2 Die Verträge der Spieler können bzw. müssen verlängert werden. Dies geschieht im Spielerverkauf mit Hilfe der rechten Maustaste. Der entsprechende Spieler macht Ihnen dann ein Angebot über die von ihm gewünschte zusätzliche Vertragsdauer und teilt Ihnen seine Gehaltsvorstellungen mit. Dieses Angebot kann angenommen oder abgelehnt werden. Sind Sie einverstanden, unterschreibt der Spieler zu den neuen Konditionen. Diese werden sofort gültig. Lehnen Sie ab, überdenkt der Spieler sein Angebot nochmals und geht eventuell mit seinen Forderungen zurück. Lehnen Sie erneut ab, ist der Spieler zu weiteren Verhandlungen nicht mehr bereit. Scheitern die Verhandlungen mit einem Kicker, erscheint hinter diesem ein Minuszeichen (hinter dem „-“ nach einem Verkaufsversuch). Es verschwindet erst wieder zur Kalkulation für die neue Saison.

- 3 Zu Beginn des Spiels sind nicht alle Spieler frei verkäuflich. Manche sind bereits bei Ihrem Amtsantritt für längere Zeit an Ihren Verein gebunden. Dabei ist die Vertragslänge für stärkere Spieler im Durchschnitt etwas länger, da normalerweise nur für sie Verträge mit mehr als zwei Jahren Laufzeit ausgehandelt werden.

- 4 Beim Spielerverkauf werden die Namen aller Spieler, deren Vertrag ausgelaufen ist, fett geschrieben. Spieler mit noch mindestens einjähriger Vertragslaufzeit werden in normaler Schrift dargestellt. Jene, deren Verkauf in dieser Saison nicht mehr möglich ist, erscheinen hell. Eine Vertragsverlängerung (rechte Taste) ist auch bei diesen Spielern möglich.



- 5 Der freie Verkauf von Spielern, deren Vertrag ausgelaufen ist, ist nur vor der Saison möglich. Hat einer dagegen noch einen laufenden Vertrag, muß er dem Verkauf zustimmen.
- 6 Tips zur Ablösesumme: Die Ablösesumme, sprich der Marktwert eines Spielers, wird auf sehr aufwendige Weise ermittelt. Folgende Parameter haben Einfluß auf die Ablöse:

Spielerstärke

Spieler der Stärke 6 und 7 sind regelmäßig auch für ausländische Clubs interessant. Gelegentlich kann man auch für 5er-Spieler mit guter Form ein Auslandsangebot erhalten. Diese Angebote und die von Topclubs sind meist erheblich höher als die eines normalen Erstligaver eins.

Form

Die Form ist einerseits der entscheidende Punkt dafür, ob man überhaupt ein Angebot bekommt. Einen Spieler mit schlechter Form wird man nur schwer wieder los. Es ist deshalb ratsam, ihm vor dem Verkauf erst einmal ein paar Formpunkte anzutrainieren. Außerdem wirkt sich die Form auch direkt auf die Höhe der gebotenen Ablösesumme aus.

Mannschaftsteil

Im allgemeinen sind Stürmer und Mittelfeldspieler relativ teuer, während man gute Abwehrspieler und vor allem Torhüter bereits relativ günstig erwerben kann.

Spieleralter

Junge Spieler sind meist erheblich teurer als ältere. Dies hat verschiedene Gründe:

- Jüngere können langfristig verpflichtet werden
- Zu einem späteren Zeitpunkt können Sie junge Spieler mit Gewinn verkaufen
- Junge Spieler können sich noch entwickeln und leichter Spielstärkepunkte gewinnen.

Bei älteren Spielern besteht immer das Risiko, daß sie altersbedingt abgewertet werden oder gar ihre Karriere beenden. Ein Fünfjahres-Vertrag mit einem 35jährigen ist deshalb ein großes Risiko. Zwar kann ein Spieler mit einem Vertrag nicht einfach aufhören, aber durch regelmäßige Abwertungen kann er schnell zum unnützen Ballast werden.

Wer kam/Wer ging

Dieser Menüpunkt zeigt Ihnen eine Statistik über alle bisherigen Wechsel in Ihrem Verein. Angezeigt werden der Zeitpunkt des Wechsels, die Art, der Name und die Stärke des Spielers, der Verein, zu dem er ging bzw. von dem er kam, und die Ablösesumme bzw. eine entsprechende Mitteilung. Nach Ausgabe aller Wechsel erscheint eine Gesamtsumme, an der Sie sehen können, ob Sie insgesamt durch die Spielerwechsel mehr Geld eingenommen oder ausgegeben haben.



STADION

Das Stadion können Sie ganz nach Ihrem persönlichen Gusto oder nach wirtschaftlichen Gesichtspunkten ausbauen.

Stadionausbau

Jedes Stadion besitzt einen Innenring, den Sie nicht verändern können.

Block bauen

Der Bau jedes zusätzlichen Blocks dauert acht Wochen. Während der Bauarbeiten ist der gesamte Abschnitt (z.B. „A“) für die Zuschauer gesperrt. Sollte durch den Neubau eines Blocks ein Teil des Stadiondachs abgerissen werden müssen, werden Sie per Sicherheitsabfrage nochmals in die Lage versetzt, das Schlimmste zu verhindern. Zum Blockbau bewegen Sie den Cursor auf den ausgewählten Block und drücken die linke Maustaste.

Block umwandeln

Es ist möglich, bereits vorhandene Blöcke in Blöcke „höherer Qualität“ umzuwandeln. Sie können aus Stehplätzen Sitzplätze machen und bestimmte überdachte Sitzplätze (Mittelblöcke) in Logen verwandeln. Die Umwandlung hat erhebliche finanzielle Vorteile, ist aber natürlich auch dem Gesamtbild des Stadions zuträglich. Eine Umwandlung dauert jeweils 8 Wochen und führt zur Sperrung des jeweiligen Blocks. Die Umwandlung in Logenplätze ist ausschließlich im Block „M“ auf der Haupttribüne möglich, weitere Positionsangaben sind daher unnötig. Werden Stehplätze in Sitzplätze verwandelt, müssen Sie nicht nur den Block, sondern auch die genaue Position mit der linken Maustaste bestimmen.

Block überdachen

Bereits vorhandene Blöcke können mit einem Dach überbaut werden, was den Wert dieser Blöcke entsprechend steigert, d.h. Sie kassieren entsprechend höhere Eintrittspreise. Eine Überdachung sorgt jeweils für die Sperrung des gesamten betroffenen Abschnitts.



Stadionrasen pflegen

Die Pflege des Stadionrasens ist ein notwendiges Übel. Die 20.000 DM tun zwar niemandem weh, aber trotzdem wird die Rasenpflege oft vernachlässigt oder schlicht vergessen. Und zwar normalerweise bis zu dem Moment, in dem man in einem wichtigen Heimspiel plötzlich ein Gegentor durch einen versprungenen Ball kassiert. Auch aus Gründen des Verletzungsrisikos ist es sehr empfehlenswert, seinen Platz in Ordnung zu halten. Der Platzzustand wird durch die Verbände regelmäßig kontrolliert, und es drohen saftige Geldstrafen!

Stadionauslastung

Hier können Sie in absoluten Zahlen Ihren Saisonzuschauerschnitt ermitteln. Gleichzeitig haben Sie eine direkte Vergleichsmöglichkeit, da auch der kalkulierte Schnitt eingezeichnet ist. Ist Ihr Stadion oft ausverkauft, sollten Sie ernst-

haft über eine Vergrößerung nachdenken. Positionieren Sie den Mauscursor im Bereich der Balkendiagramme, werden Ihnen am unteren Rand des Bildschirms die entsprechenden Vereinsnamen angezeigt.

Zuschauerentwicklung

Hier können Sie, im Gegensatz zur saisonal orientierten Stadionauslastung, die Entwicklung Ihres Zuschauerschnitts im Lauf der Jahre verfolgen. Bei dieser Grafik gibt die y-Achse die Auslastung in Prozent und die x-Achse die Anzahl der Zuschauer in Tausend an. Die Linie zeigt Ihnen den kalkulierten Zuschauerschnitt der aktuellen Saison an.

Grafische Übersicht über das Stadion

Hinter der Anzeigetafel im Stadion verbirgt sich eine detailgetreue und übersichtliche Abbildung Ihres Vereinsstadions. Die Blockverteilung und Blockbelegung ist deutlich erkennbar.



Diese Übersicht ist wichtig für anstehende Entscheidungen über Ausbau und/oder Änderung von Zuschauerblöcken.

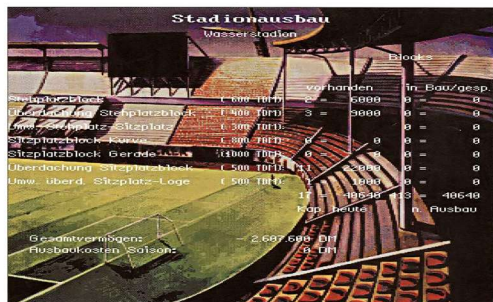
Numerische Gesamtübersicht

Durch Anwählen des Krans neben der Anzeigentafel aktivieren Sie diesen Menüpunkt. Alle wichtigen Daten rund um das Stadion werden Ihnen übersichtlich präsentiert.

Sie gewinnen u.a. Einblick in die Kostenstruktur des Stadionausbaus und Informationen über die Gesamtkapazität inklusive Aufschlüsselung nach einzelnen Blöcken.

STATUS UND SCORE (HISTORY)

Jeweils in der Winterpause und zum Saisonende wird Ihre Beliebtheit bei Vorstand, Fans und Öffentlichkeit ermittelt.



Grundsätzlich gilt es, möglichst hohe Werte zu erreichen, da diese direkt in Ihren Punktestand einfließen. Eine hohe Beliebtheit beim Vorstand hilft in Krisenzeiten, während eine hohe Beliebtheit bei den Fans eine höhere Zuschauerzahl auf den Stehplätzen bewirkt. Ein hoher Wert bei „Beliebtheit in der Öffentlichkeit“ ist schließlich für die Berufung zum Nationaltrainer unerlässlich! Die Skala der Beliebtheit reicht dabei von „Feindbild“ bis „Gottstatus“ (Zwischen 0 - 100 Punkte). Sie beginnen jeweils mit mittelmäßigen Werten.

Beliebtheit steigern

Wie verändern sich die Werte nun? Viele Ereignisse haben Einfluss auf Ihre Beliebtheit. Bedenken Sie bei Ihren Entscheidungen aber vor allem, wie Vorstand, Fans und Öffentlichkeit reagieren werden. In sehr vielen Ereignissen verstecken sich Boni oder Abzüge für Ihren Beliebtheitswert. Nicht zu vergessen sind die überaus einflussreichen Trainerseminare, die Live-Interviews nach Spielen, die Pressekonferenzen und die eventuellen Besuche und Einladungen ins Fernsehen.

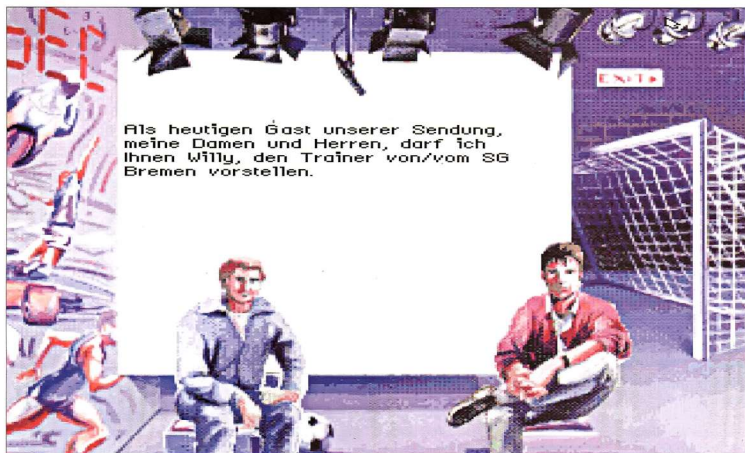
Daneben werden natürlich sämtliche Werte durch Ihre Leistung beeinflusst. Je besser Ihre Resultate, desto mehr steigt Ihr Ansehen. Die breite Öffentlichkeit ist nur durch Titel oder größere Erfolge zu beeindrucken. Normale Erstligasiege wirken sich praktisch nicht aus. Ihre finanziellen Erfolge dienen dagegen hauptsächlich dazu, den Vorstand zu beeindrucken. Lediglich bei Schulden wird auch die Öffentlichkeit auf Ihr schlechtes Management aufmerksam. Die Fans sehen es dagegen lieber, wenn Sie neue Stars verpflichten und damit die Mannschaft attraktiver machen. Die Heimsiege sind für die Fans besonders wichtig, noch begeisterter reagieren sie bei richtig schönen Kantersiegen. Verfehlt eine vermeintlich starke Mannschaft die Teilnahme an internationalen Wettbewerben, oder unterliegt sie einem unterklassigen Gegner in nationalen Pokalen, sinkt Ihre Trainerpopularität. In solchen Fällen reagieren Vorstand, Fans und Öffentlichkeit gleichermaßen böse. Sehr schädlich auf Ihre Beliebtheit wirken sich ständige Warnmeldungen über Ihre baldige Entlassung aus. Innerhalb weniger Wochen kann sich hier sehr viel zum Guten oder zum Schlechten ändern.

Nationaltrainerindex

Am Nationaltrainerindex lesen Sie ab, wie weit Sie noch von einer Berufung entfernt sind. Sie benötigen die erforderliche Punkte aus dem finanziellen und



Anleitung Anstoss



Als heutiger Gast unserer Sendung, meine Damen und Herren, darf ich Ihnen Willy, den Trainer von/vom SG Bremen vorstellen.

sportlichen Bereich und 80 Punkte aus der Öffentlichkeitsarbeit. Nicht vergessen: in zehn Spielzeiten werden zehn Trainerseminare abgehalten, von denen Sie mindestens fünf Prüfungen bestehen müssen, um auch Ihre fachliche Kompetenz zu unterstreichen.

TABELLEN

Selbstverständlich sind Sie als gewissenhafter Trainer und Manager Ihres Vereins immer daran interessiert, zu wissen, wo sich die Mannschaft platziert hat und wie die anderen Teams abschneiden. Hilfreiche Tabellen finden Sie sowohl in der Zeitung auf dem Schreibtisch wie auch in den Statistiken im Aktenschrank.

Aktuelle Tabellen

Unter diesem Punkt finden Sie die aktuellen Tabellen der 1. und 2. Spielklasse.

Sonstige Tabellen

Darunter fallen die Vorrundentabelle, die Rückrundentabelle, die Heimtabelle und die Auswärtstabelle. Außerdem kann die aktuelle Erstligatabelle auch nach dem englischen Punktsystem (3 Punkte für einen Sieg) dargestellt werden.

Einsätze

Um zu erfahren, wie oft ein Spieler in der laufenden Saison bereits eingesetzt wurde, wählen Sie diesen Menüpunkt. Spieler, die mit einem „X“ gekennzeichnet sind, sind in der aktuellen Mannschaft aufgestellt. Spieler, die Sie verkauft haben, werden in dieser Liste nicht mehr berücksichtigt. Die ewige Einsatzstatistik informiert Sie darüber, welche Spieler im Lauf der Jahre die meisten Spiele für Sie absolviert haben.

In der Saisoneinsatzstatistik wird die aktuelle Durchschnittsform Ihrer Kicker angezeigt. Sie ist sehr wichtig für eventuelle Auf- und Abwertungen am Ende der Saison und zur Winterpause.

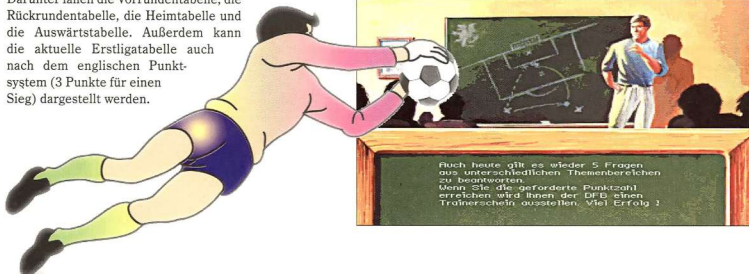
Elf des Tages

Kompetente Sportjournalisten ermitteln aus allen Spielern die optimale Mannschaft eines Spieletages. Das Ergebnis

können Sie sich unter diesem Punkt anzeigen lassen. Eine Nennung in der „Elf des Tages“ motiviert jeden Spieler zusätzlich.

Torstatistik

Unter diesem Punkt finden Sie die Gegenüberstellung von erzielten und kassierten Toren Ihres Teams im Vergleich zu den anderen Erstligisten, sowie den totalen Vergleich (Addierung von geschossenen und kassierten Toren). Klicken Sie im Bereich der Balkendiagramme, so werden Ihnen am unteren Bildrand die entsprechenden Vereinsnamen angezeigt. „Anstoss“ stellt Ihnen eine Auswahl statistischer Auswertungen zur Verfügung. Am ersten Spieltag einer neuen Saison können Sie sich bei den meisten Statistiken die Ergebnisse der letzten Saison anschauen. Hier lohnt auch schon mal das Speichern des Spielstands, um der Nachwelt die Informationen aus der letzten Saison



Nach heute gilt es wieder 5 Fragen aus unterschiedlichen Themenbereichen zu beantworten. Wenn Sie die geforderte Punktzahl erreichen, wird Ihnen der DFB einen Trainerschein ausstellen. Viel Erfolg!

Torjägerliste (Liga)			Tore ges. neu
PI	Spielername	Verein	
1.	Zumwinkel	Vatzenachfeld 06	2 2
2.	Stuckemeyer	FC Schalke 05	2 2
3.	Spillner	FSV Leipzig	2 1
4.	Brüggenmann	LFC Hünchen	2 2
5.	Zastrow	SS Bremen	1 1
6.	Törck	Frankfurter SpVr	1 1
7.	Wotan	LFC Hünchen	1 1
8.	Wormann	Stuttgarter FC	1 1
9.	Wikingner	LFC Hünchen	1 1
10.	Wänscheider	VfB Karlsruhe	1 1
11.	Vespucci	Eintracht Dortmund	1 1
12.	Uvornik	SC Nürnberg	1 1
13.	Triffo	FC Freiburg	1 1
14.	Stumpe	VfL Osnabrück	1 1
15.	Sogg	SV Leverkusen	1 1
16.	Schürmann	FC Freiburg	1 1
17.	Rüschkamp	FC Köln	1 1
18.	Rehfeld	VfB Karlsruhe	1 1
19.	Guide	Eintracht Dortmund	1 1
20.	Nohe	Eintracht Dortmund	1 1

Fairplaystatistik Liga			
1.	Vatzenachfeld 06	1	(1)
2.	TSV Köln	2	(0)
3.	SS Bremen	2	(1)
4.	SS Dresden	2	(2)
5.	Eintracht Dortmund	3	(1)
6.	Frankfurter SpVr	3	(1)
7.	Eintracht Dortmund	4	(2)
8.	LFC Hünchen	5	(1)
9.	SV Leverkusen	5	(3)
10.	FC Freiburg	5	(3)
11.	Stuttgarter FC	5	(4)
12.	VfB Karlsruhe	6	(3)
13.	FC Schalke 05	7	(3)
14.	FC Köln	7	(3)
15.	FC Köln	8	(4)
16.	FSV Leipzig	10	(5)
17.	Homburger SC	10	(6)
18.	VfL Osnabrück	11	(6)

präsentieren zu können. Um eine Anzeige aller Bildschirme zu erhalten, klicken Sie mit der linken Maustaste durch oder brechen mit der rechten Maustaste ab.

Ewige Tabellen

Die ewigen Tabellen sind aufgeteilt in eine absolute und in eine relative ewige Tabelle.

Absolute Tabellen

Die absolute Tabelle stimmt natürlich in der ersten Saison noch mit der aktuellen Erstligatabelle überein. Hier werden die Punkte und Tore der verschiedenen Spielzeiten jeweils addiert, so daß man nach einigen Spielzeiten sagen kann, welche Mannschaft am konstantesten ist.

Relative Tabellen

In der relativen Tabelle lesen Sie ab, wie viele Punkte eine Mannschaft durchschnittlich in einem Spiel bisher erzielt hat. Es kann durchaus vorkommen, daß ein Aufsteiger, der in der absoluten Tabelle keine Rolle spielt, in der relativen Tabelle plötzlich führt.

Torjägerlisten

Die Torjägerliste bietet verschiedene Darstellungen: entweder vereinsintern (saisonbezogen und ewig) oder auf die ganze Liga bezogen, wobei letzteres im allgemeinen erheblich spannender ist.

Es werden nur Erstligatoren gezählt, während die Pokaltore lediglich in die Torjägerlisten einfließen. Stürmer können sich durch eine bestimmte Anzahl Tore in einer Saison einen besseren Stärkewert verschaffen. Je stärker der Stürmer, desto mehr Tore muß er natürlich schießen, um sich weiter zu verbessern. Diese Information könnte übrigens Konsequenzen für die Wahl Ihres Freistoß- und Elfmeterschützen haben. Eine zusätzliche Statistik gibt Ihnen unter dem Punkt „Beste“ Auskunft über die Torschützenkönige der vergangenen Spielzeiten. Der Punkt „Eigentor“ verweigert Ihre bisherigen Eigentorschützen.

Fairplaystatistiken

Zwei Arten stehen Ihnen zur Auswahl, eine speziell für Ihren Verein und eine für die ganze Liga. Die Punktetabellen sind so aufgebaut, daß es jeweils einen Strafpunkt für eine gelbe Karte, drei für eine gelb/rote und fünf für eine rote Karte gibt.

Scorerlisten

Zusätzlich zu den Torschützen werden noch jeweils die Vorbereiter angezeigt. Das geschieht nur für die Trainerteams. Jedes Tor und jede Vorlage zählt dabei einen Punkt und fließt in diese Statistik ein.

Titelstatistiken

Die Titelstatistiken teilen sich in fünf Bereiche. Es existiert je eine für die Meisterschaft, den Verbandspokal und für die drei europäischen Pokale. Sie können sich an vergangene glorreiche Zeiten erinnern und alte Erfolge Ihres Vereins betrachten. Die Meister und Pokalsieger der verschiedenen Spielzeiten werden angezeigt, und durch linken Mausklick erfolgt die Darstellung der Entwicklung Ihres Vereins als „Diagramm“. Sie sehen die Tendenz Ihres Vereins zum gegenwärtigen Zeitpunkt. Ein „(S)“ in einer nationalen Statistik bedeutet, daß die Mannschaft gleichzeitig noch den Supercup gewonnen hat, ein „(W)“ beim Europapokal der Landesmeister zeigt an, daß sie den Weltcup meist hat.

Bilanzen

Dieser Punkt faßt verschiedene Bilanzen zusammen, die „Anstoss“ im Laufe Ihrer Trainertätigkeit automatisch erstellt hat.

Saison

Die Saisonbilanzen betreffen Ihr Team und setzen sich zusammen aus:

1. Heim-Auswärtsbilanz (saisonbezogen und ewig)
2. Elfmeter- und Freistoßstatistiken
3. Höchste Siege und Niederlagen
4. Beste und schlechteste Serie der Trainerlaufbahn

Total

Diese Bilanz enthält interessante Ergebnisse in den einzelnen Spielzeiten z.B. Ligapunkte, Tore, Finanzerfolge, Spielergebnisse. Die fett ausgegebenen Zahlen sind die jeweiligen Bestwerte.

Gegner

Die Bilanz gibt Ihnen Auskunft über Ihre Angst- und Lieblingsgegner. Gleichzeitig stellt „Anstoss“ Ihre aktuelle Bilanz derjenigen des nächsten Gegners inklusive des erzielten Torverhältnisses gegenüber.

Saisonverlauf

Der Saisonverlauf ist in folgende Unterstatistiken geteilt, die Sie sich darstellen lassen können:

1. Spielergebnisse
2. Tabellenplatzierungen
3. Entwicklung der Sturm- und Abwehrleistungen
4. Verläufe einzelner Halbzeiten u. Trefferverteilung
Resultate in nationalen und internationalen Pokalen

CHEATS

So unternehmen Sie etwas gegen mangelnde Spielerauswahl:

Starten Sie vor Spielbeginn den Editor, klicken Sie den Button „ausländische Spieler“ an, und suchen Sie sich einen Spieler aus, wobei Sie seine Daten nicht verändern dürfen. Wiederholen Sie das Ganze noch einmal – und siehe da: Seine Abloßsumme sinkt auf Minus 1610 Millionen.

Ein weiterer Vorteil: Je öfter Sie auf diese Weise einkaufen, desto größer wird die Auswahl auf der Auslands-Liste!

SO Bremen (-) - Stuttgarter FC (-)

Eintrittspreise	Trainingsschwerpunkt
Stehplätze - 15 +	Freistöße - 0 +
Sitzplätze - 25 +	Alleingänge - 0 +
Spielweise	Tacklings - 1 +
	Spielfälle - 1 +
	Abseitsfalle - 0 +
	Strichschüsse - 1 +
	Kondition - 0 +
	Regeneration - 1 +
	Einzeltraining - 0 +
	Ritter (5 12)
	Abseitsfalle Stärke: 5
	☐ AN ☐ AUS
	Schwalben
	☐ JA ☐ NEIN
	Siegeprämie
	

TAKTIK

Eintrittspreise

Hier legen Sie vor jedem Spiel den entsprechenden Eintrittspreis fest. Die Höhe des Eintrittsgeldes sollten Sie von der Attraktivität Ihrer und/oder der gegnerischen Mannschaft abhängig machen. Bestimmte Ober- oder Untergrenzen dürfen jedoch nicht überschritten werden.

Trainingsschwerpunkt

Sie können den Trainingsschwerpunkt für jeden einzelnen Tag bestimmen. Jeder vergebene Schwerpunkt bewirkt 20 Prozent der normalen Auswirkungen eines Wochenschwerpunkts. Zehn Trainingsschwerpunkte stehen zur Verfügung:

- 1 Elfmeter: Elfmeter werden erheblich sicherer verwandelt.
- 2 Freistöße: Erhöht die Trefferquote bei direkten Freistößen.
- 3 Alleingänge: Trainiert das Verwerten von Alleingängen durch Ihre Stürmer, zudem wird ein zufällig ausgewählter

Stürmer um einen Formpunkt aufgewertet.

- 4 Tacklings: Trainiert das Abwehren von gegnerischen Alleingängen. Außerdem erhält ein Verteidiger einen Bonusformpunkt.
- 5 Spielfälle: Verleiht Ihrer Mannschaft spielerisches Können. Mit diesem Training können Sie schöne Tore erzielen und Ihr Publikum verwöhnen.
- 6 Abseitsfalle: Das Training der Abseitsfalle hat nur Wirkung, wenn Sie diese auch im Spiel anwenden.
- 7 Kondition: Ihre Mannschaft schießt mit Hilfe dieses Trainingsschwerpunkts in den letzten zehn Minuten verstärkt Tore, während der Gegner konditionell abbaut.
- 8 Gymnastik: Bei diesem Trainingsschwerpunkt wird besondere Aufmerksamkeit auf ein gründliches Warmmachen gelegt. Die Spieler bereiten sich intensiv auf das bevorstehende Match vor und vermeiden Verletzungen der Bänder und Muskeln.
- 9 Regeneration: Die Regeneration erhöht die Formwerte von drei Spielern um jeweils einen Punkt. Haben Sie

weniger als 20 Spieler in Ihrem Kader, verbessern sich lediglich die Formwerte von zwei Spielern. Gleichzeitig reduziert sich der Zähler der Spiele, die ein Spieler hintereinander gespielt hat, um jeweils einen Punkt.

- 10 Einzeltraining: Mit diesem Schwerpunkt greifen Sie sich einen Spieler heraus, den Sie in dieser Woche speziell fördern. Die anderen Spieler pausieren zwar nicht, aber Ihre Anstrengungen konzentrieren sich auf eben diesen Mann. Den Spieler bestimmen Sie mit Hilfe der Pfeilfelder unten rechts.

Abseitsfalle

Unter „Stärke“ können Sie den aktuellen Wert Ihrer Abseitsfalle ablesen. Dieser schwankt zwischen 0 und 20. Ihre Mannschaft verliert langsam die erworbenen Kenntnisse, wenn Sie die Abseitsfalle nicht regelmäßig einsetzen. Solange Sie einen Wert unter 10 haben, bringt Ihnen die Abseitsfalle eher Nachteile. Bei genau 10 bleibt dieser Punkt neutral, ab 11 werden die gegnerischen Stürmer sich erstmals die Zähne ausbeissen.

Schwalben

Die Wahrscheinlichkeit, daß ein Schiedsrichter auf eine Schwalbe hereinfällt, hängt von dessen Qualität ab. Spielen Sie ohne Schwalben, werden auch Ihre Gegner zumeist mit fairen Mitteln agieren. Außerdem kommt es öfter vor, daß die Unparteiischen bei Mannschaften, die bereits öfter durch nachträglich als Schwalben entlarvte Fouls aufgefallen sind, auch klare Elfmeter einfach nicht mehr pfeifen.

Spielweise

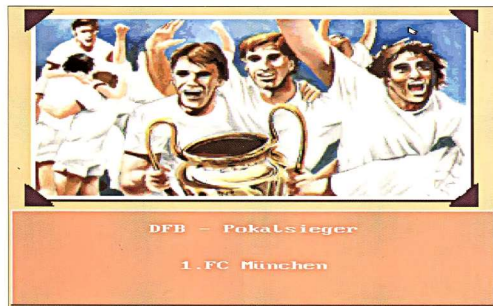
Folgende Einstellungen sind hier möglich: Abwehrriegel, Defensiv, Vorsichtig, Kontrolliert Offensiv, Offensiv und Brechstange. Mit Anklicken des Spielers verändern Sie die entsprechende Spielweise.

Einsatz

Unter diesem Punkt verändern Sie das charakteristische Spielverhalten Ihres Teams. Der Einsatz kann von „Lieb & Nett“ bis „Brutal“ reichen. Um den Einsatz Ihres Teams zu verändern, klicken Sie auf die Ballgrafik. Der Einsatz ist auch im Spiel selbst noch jederzeit und beliebig oft veränderbar.

Siegeprämie

Je höher die Siegeprämien, desto motivierter ist Ihre Mannschaft. Maximal können Sie 9.000 DM pro Spieler und Match spendieren.



Anstoss - World Cup Edition

Hinweis!

Leider würde eine detaillierte Anleitung den Rahmen dieses Hefts sprengen. Sollten Sie mehr Informationen benötigen, lesen Sie bitte die Anleitung „An_wce.pdf“ auf der Cover-CD. Dies gilt insbesondere für die Handhabung des Editors!

SPIELZIEL

Die Bundesliga ist vorbei, Meister und Pokalsieger sind gekürt, die Auf- und Absteiger stehen fest. Nun steht etwas Besonderes bevor – die Fußball-Weltmeisterschaft! Als Bundestrainer treffen Sie die Entscheidungen, stellen die Mannschaft auf und bestimmen die Taktik. Von Ihnen allein hängt die Stimmungslage einer ganzen Nation ab. Fußball – nur ein Spiel? In diesen Tagen nicht.

SPIELSTEUERUNG

Wie auch bei „Anstoss“ aktivieren Sie bei der „World Cup Edition“ den entsprechenden Menüpunkt mit der linken Maustaste. Mit der rechten Taste gelangen Sie wieder zurück in den Ausgangsbildschirm.

SPIELSTÄNDE AUS „ANSTOSS“ ÜBERNEHMEN

Sie können, sofern Sie den Status den Bundestrainers erreicht haben, Ihren alten Spielstand von „Anstoss“ nach dem Start der „World Cup Edition“ übernehmen.



Geben Sie dazu das Verzeichnis an, in dem Sie „Anstoss“ installiert haben, und wählen Sie einen gespeicherten Spielstand. Nun können Sie Ihre Karriere als Bundestrainer fortsetzen.

SCHNELLSTART

- 1 Wählen Sie „WM-Edition“
- 2 Beantworten Sie die Frage nach der Fortsetzung eines bestehenden Spieles mit „Nein“
- 3 Geben Sie die Zahl der Spieler an
- 4 Geben Sie an, ob Sie vorher die Qualifikation spielen möchten oder ob Sie direkt mit dem World Cup beginnen wollen
- 5 Wählen Sie das Gastgeberland aus, in dem die Spiele stattfinden.
- 6 Geben Sie zuerst Ihren Vornamen ein, bestätigen dann mit [Enter] und tragen anschließend Ihren Nachnamen ein.
- 7 Wählen Sie nun Ihr Land aus
- 8 Bestätigen Sie die Angaben
- 9 Falls Sie die Originalgruppen benutzen, beantworten Sie die Frage nach einer Neuauslosung mit „Nein“.

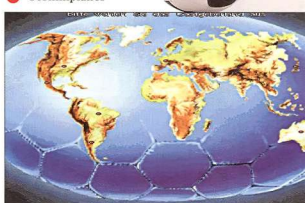


- 10 Beantworten Sie die Frage, ob Sie mit bereits ausgehandelten Verträgen spielen wollen, mit „ja“.
- 11 Klicken Sie auf „Zug beenden“. Damit katapultieren Sie sich zum Spielbeginn.
- 12 Legen Sie Ihre Taktik fest.
- 13 Stellen Sie Ihre Mannschaft auf.
- 14 Viel Glück im ersten Spiel!

DIE MENÜS

Qualifikation

- 1 Zug beenden
- 2 Optionen
- 3 Musik
- 4 Promi-Tip
- 5 Sport
- 6 Terminplaner





Anleitung Anstoss - World Cup Edition

- 7 Aufstellung
- 8 Übersicht
- 9 Statistiken
- 10 Score
- 11 Zeitpunkt und Gegner des nächsten Spiels

World Cup

- 1 Schlafen
- 2 Übersicht
- 3 Musik
- 4 Promi-Tip
- 5 Score
- 6 Sport
- 7 Aufstellung
- 8 Zeitpunkt und Gegner des nächsten Spiels
- 9 Training
- 10 Zimmer
- 11 Optionen
- 12 Mediateilung
- 13 Terminplaner
- 14 Aktuelle Zeit und Zeit bis zum nächsten Termin vorstellen
- 15 Stimmungsbarometer

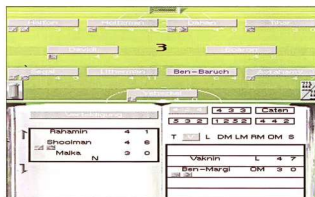
Aktuelle Zeit und Zeit bis zum nächsten Termin vorstellen

Die Taschenuhr zeigt Ihnen die aktuelle Uhrzeit. Mit einem Klick auf die Uhr stellen Sie die Zeit bis zum nächsten Termin vor.

Aufstellung

Mit Hilfe dieses Menüpunktes stellen Sie die Mannschaft auf. Der Bildschirm ist in vier grundlegende Bereiche eingeteilt.

Bei einem handelt es sich um den Spielerpool, aus dem Sie die aktuelle Mannschaft zusammenstellen können. Weiterhin gibt es ein Feld mit Ihrer aktuellen Mannschaftsaufstellung und ein weiteres mit Ihrer Reservebank. Im vierten Bereich schließlich können Sie das Spielsystem einstellen. Auf der rechten Seite finden Sie den Button „Gegner“, mit dem Sie die von Ihnen vermutete gegnerische Aufstellung einblenden können. Diese wird dann in der oberen Hälfte des Bilds Ihrer Mannschaft entgegengesetzt:



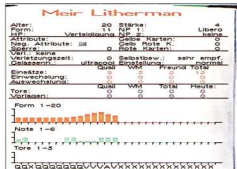
Ihre Spieler wandern nach unten. Je genauer Sie einen Gegner beobachtet haben, desto präziser stimmt diese Aufstellung. Haben Sie beispielsweise Ihren Gegner überhaupt noch nicht gesehen, können Sie sich von ihm nur ein sehr ungenaues Bild machen, und möglicherweise werden später ganz andere Spieler aufgestellt.

Mit Hilfe des Mülleimer-Icons löschen Sie Ihre gesamte Aufstellung inklusive der Reservebank. Durch einen Klick auf den „OK“-Button schließen Sie Ihre Eingaben hier ab. Haben Sie wenigstens sieben Spieler aufgestellt, können Sie, wenn Sie wollen, trotzdem antreten. Bekommen Sie keine sieben Spieler mehr zusammen, wird das Spiel mit 0:3 Toren gegen Sie gewertet.

Auf der linken Seite in der unteren Hälfte des Bildschirms finden Sie die Namen aller Ihnen zur Verfügung stehenden Akteure auf einer bestimmten Spielposition. Dann folgen die Spielstärke (1 bis 7) und die jeweilige Tagesform (0 bis 20) der Spieler. Hinter diesen beiden wichtigen Werten kann dann noch ein „N“ aufgeführt sein. Dies symbolisiert Ihnen, daß der entsprechende Spieler in diesem Mannschaftsteil nur eine Nebenposition besetzen kann. Der Vorteil besteht darin, daß Sie einen schnellen Überblick über Ihr Spielerpotential in den entsprechenden Mannschaftsteilen gewinnen.

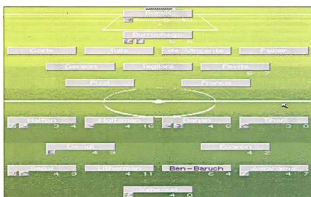
Unter den Spielernamen werden die entsprechenden Stärken des Akteurs angezeigt. Auf der rechten Seite finden Sie eine Leiste mit den acht möglichen Positionen. Die Abkürzungen haben folgende Bedeutung:

T	Torwart
V	Verteidiger
L	Libero
DM	defensiver Mittelfeldspieler
LM	linker Mittelfeldspieler
RM	rechter Mittelfeldspieler
OM	offensiver Mittelfeldspieler
S	Stürmer



Jeweils eine dieser Positionen ist aktiviert. Die Spieler mit dieser Haupt- und Nebenposition („N“) werden links angezeigt. In der Qualifikationsphase enthält das Kontingent insgesamt 40 Spieler. Diese Zahl kann dann durch Ab- und Zugänge leicht variieren. Für die eigentliche Fußballweltmeisterschaft stehen Ihnen dann natürlich nur die 22 von Ihnen zuvor ausgewählten Spieler zur Verfügung. Verletzte oder gesperrte Kicker werden in hellgrauer Farbe dargestellt und können nicht verschoben werden. Dunkelgraue Spieler befinden sich im sogenannten „Angeschlagen“-Status. Sie stehen Ihnen damit zwar grundsätzlich für Spiele zur Verfügung, bringen jedoch nur ca. 80 Prozent ihrer Leistung und unterliegen zudem einer höheren Verletzungsgefahr. Unter angeschlagenen Spielern werden solche mit leichten Blessuren verstanden, aber auch diejenigen, die nach einer echten Verletzung gerade erst wieder eingesetzt werden können. Allgemein ausgedrückt, sind es Spieler mit einer Verletzungszeit von weniger als sieben Tagen. Falls Sie ein solches Team-Mitglied trotzdem einsetzen wollen, wird Ihnen dies in der aktuellen Mannschaftsaufstellung in der oberen Hälfte des Bildschirms mit einem „*“ zwischen den drei möglichen Stärke-Icons und der Angabe über die Stärke plus Tagesform des jeweiligen Spielers angezeigt.

Ein Klick mit der rechten Maustaste auf einen Spielernamen zeigt Ihnen ein ausführliches Info-Fenster zum Kicker. Hier werden vor allem, zusammen mit vielen weiteren Fakten, über seine Stärken und Schwächen, die Einsätze, die Torerfolge und die gelben und roten Karten informiert. Neben den rein spielerischen



Attributen ist auch der Charakter der Spieler von großer Bedeutung. Insbesondere bei der Kaderwahl muß daher auf eine gute Zusammensetzung geachtet werden. Drei Charaktereigenschaften sind für einen Fußballer besonders charakterisierend:

- 1 Selbstbewußtsein (von 0 = sehr empfindlich bis 5 = arrogant)
- 2 Gelassenheit (von 0 = ultracool bis 5 = hitzköpfig)
- 3 Einstellung (von 0 = sehr locker bis 5 = nur der Sieg zählt)

Im oberen Teil des Bildschirms finden Sie eine leere Maske für Ihre Mannschaftsaufstellung. Zum Auffüllen klicken Sie einfach im Spielerpool einen Spieler mit der linken Maustaste an und halten diese gedrückt. Dann ziehen Sie ihn auf die gewünschte Position und lassen die Taste los. Der Spieler ist damit aufgestellt. Genauso kann er auch wieder entfernt oder auf die Auswechselbank gezogen werden. Abhängig davon, ob er auf einer geeigneten Position spielt oder nicht, wird er in unterschiedlichen Farben dargestellt:

weiß: Der Spieler bringt auf seiner Hauptposition 100 % Leistung

blau: Der Spieler bringt auf einer seiner Nebenpositionen 90 % Leistung

rot: Der Spieler bringt auf einer für ihn fremden Position 50 % Leistung. Befindet sich ein Feldspieler im Tor oder ein Torwart im Feld, bringt der Spieler jedoch nur 10 % seiner Leistung.

Auf der Reservebank können maximal fünf Spieler Platz nehmen. Falls Ihnen Verletzungen und Sperren keinen Strich durch die Rechnung machen, sollten Sie diese Kapazität auch jeweils ausschöpfen. Ein auf der Reservebank gezogener Spieler wird dort automatisch dem Mannschaftsteil entsprechend einsortiert.

Das Spielsystem

Rechts in der Mitte befindet sich eine Box mit sechs Feldern. Darin sehen Sie Zahlenkombinationen, die die Spielsysteme repräsentieren. Eine dieser Boxen ist mit grauer Farbe unterlegt und gibt das gerade aktuelle Spielsystem an. Durch einen Klick auf eine andere Box können Sie das System jederzeit wechseln. Im Bereich der aktuellen Mannschaftsaufstellung finden Sie jeweils noch eine Zahl zwischen 0 und 20. Diese gibt den Trainingszustand im jeweiligen System an. Durch regelmäßiges Spielen mit einem System können Sie diesen Wert steigern; wechseln Sie auf ein anderes System, wird er langsam wieder zurückgehen.

Das Spielsystem ist ein für den Erfolg Ihrer Mannschaft entscheidender Faktor. Für welches System Sie sich entscheiden, hängt von den zur Verfügung stehenden Spielertypen ab. Spätere Änderungen im Spielsystem sorgen für Verwirrung und verringern die Leistung.

Folgende Systeme sind möglich:

4-2-4-System

Ermöglicht durch das Abziehen der Mittelfeldspieler in den Sturm oder in die Abwehr jeweils das Spiel mit sechs offensiven und sechs defensiven Spielern.

4-3-3-System

Erstes System ohne Außenstürmer und mit einem freien Mann (Ausputzer), der hinten aufräumt.

Catenaccio

Dieses System ist sehr defensiv und versucht, den Gegner mit Konterattacken zu überraschen. Die Räume werden eng gemacht, der Gegner kann bis zur Mittellinie frei spielen.

5-3-2-System

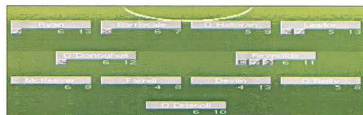
Heute ein weit verbreitetes System, mit dem auch viele Bundesligamannschaften spielen. Die beiden Außenverteidiger (Nummer 2 und 6) können eher defensiv oder eher offensiv orientiert sein.

1-2-5-2-System

In diesem System wird durch ein lauffastiges Mittelfeld ständig eine Überzahl, sowohl in der Abwehr als auch im Angriff, erzielt. Der Gegner wird früh gestört (Forechecking) und kann seine Angriffe nur sehr schwer aufbauen.

4-4-2-System

Dies ist das System mit der berühmten und vielzitierten Vierer-Abwehrkette. Wichtig sind vor allem starke Verteidiger, die schnell und technisch stark sein



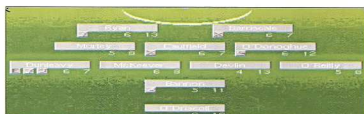
4-2-4-System



4-3-3-System



Catenaccio



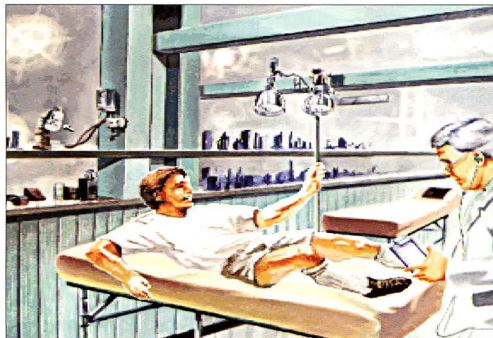
5-3-2-System



1-2-5-2-System



4-4-2-System



müssen. Das System ist ziemlich offensiv und sollte mit Abseitsfalle gespielt werden.

Medabteilung

Hier können Sie sich jederzeit mit den verletzten oder angeschlagenen Spielern unterhalten und auch den Mannschaftsarzt konsultieren. Folgende Möglichkeiten stehen Ihnen offen:

1. Arzt befragen

Wenn Sie mit der Maus auf den Arzt klicken, können Sie sich beim Chef der Abteilung einen Statusbericht über die Verletzungen der Spieler geben lassen. Dieses Gespräch dauert normalerweise eine halbe Stunde.

2. Einzelgespräch führen

Klicken Sie den Spieler neben dem Arzt an, erhalten Sie eine Liste der derzeit verletzten und angeschlagenen Leute. Sie können sich dann den Mann aussuchen, mit dem Sie reden möchten. Ein solches Gespräch dauert ca. eine halbe Stunde und ist für einen verletzten Spieler als moralische Unterstützung und als neuer Ansporn sehr wichtig.

3. Massage

Ist Ihre persönliche Stimmung gerade nicht besonders gut, können Sie sich vom Masseur hier richtig durchkneten lassen. Das tut gut – aber nur höchstens einmal am Tag und dreimal pro Woche.

Musik

Im CD-Player können Sie einen von vier verschiedenen Audiotracks auswählen. Die Tastenbelegung entspricht der eines CD-Players.

Optionen

Von hier aus können Sie das Spiel beenden, speichern, laden, oder verschiedene spieltechnische Parameter einstellen.

Speichern

Diese Funktion speichert den aktuellen Spielstand ab. Sie können dem Spiel hierzu einen beliebigen Namen geben.



Neues Spiel

Alle alten Daten werden gelöscht, und Sie können sofort ein neues Spiel beginnen oder auch einen alten Spielstand einlesen.

Beenden

Das Spiel wird nach einer Sicherheitsabfrage beendet, und es wird ins System zurückgesprungen.

Spieltechnisches

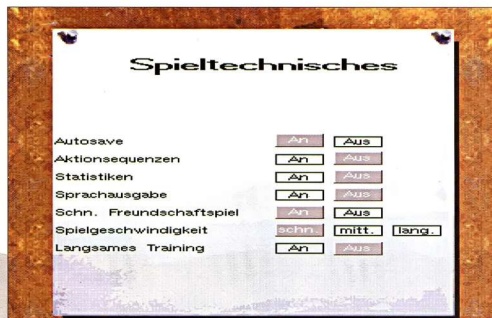
Hier legen Sie die Optionen für den Spielverlauf fest, die Sie als Trainer für wichtig oder vorteilhaft erachten.

Autosave

Steht die Option auf „An“, wird automatisch der aktuelle Spielstand in regelmäßigen Intervallen gesichert.

Aktionssequenz

Mit dieser Option entscheiden Sie, ob Sie hinterher im Spiel Ihre Elfmeter selbst schießen oder die Durchführung dem Computer überlassen. Als Trainer haben Sie die Möglichkeit, durch Halten der linken Maustaste die Schußstärke zu bestimmen. Zur Kontrolle wird diese in Form eines Balkens dargestellt. Haben Sie die gewünschte Stärke erreicht,



Spieltechnisches

Autosave
Aktionsequenzen
Statistiken
Sprachausgabe
Schn. Freundschaftspiel
Spielgeschwindigkeit
Langsames Training

An	Aus
An	Aus
An	Aus
An	Aus
An	Aus
Schn	mitt. lang
An	Aus

lassen Sie die Taste einfach los. Der Spieler läuft an. Ab jetzt haben Sie etwa zwei Sekunden Zeit, den auf dem Torwart erscheinenden Cursor in die gewünschte Ecke des Tors zu bugsieren. Der Mauszeiger bewegt sich jedoch sehr träge und zieht zusätzlich nach unten! Sobald der Spieler den Ball berührt, bleibt der Cursor stehen, und Sie können den Ablauf des Elfmeters verfolgen.

Statistiken nach dem Spiel

Steht diese Option auf „An“, werden vor und nach dem Spiel wichtige Statistiken angezeigt. Steht die Option auf „Aus“, gelangen Sie direkt wieder in Ihr Büro bzw. später, während der WM, in Ihr Trainingscamp.

Reporterkommentare

Normalerweise kommentiert Marcel Reif alle WM-Spiele live und exklusiv für Sie. Sie können die Kommentare jedoch abstellen. In diesem Fall wird das ansonsten Gesprochene als Text ausgegeben.

Schnelle Freundschaftsspiele

Steht diese Option auf „An“, werden Freundschaftsspiele nur kurz dargestellt. Es erfolgt kein ausführlicher Spielbericht mit Animationen.

Spielgeschwindigkeit

Hier kann grundsätzlich zwischen drei verschiedenen Modi gewählt werden. Auf Stufe „schnell“ wird nur das Ergebnis des Matches berechnet und als Endresultat sofort ausgegeben. Bei Geschwindigkeit „mittel“ wird das Spiel per Text kommentiert, und auf der Stufe „langsam“ können Sie zusätzlich noch die vielen Animationen dazuschalten.

Training

Haben Sie sich für schnelles Training entschieden, so wird dieses grundsätzlich ohne Animationen und anschließendes Trainingsspiel gezeigt.

Promi-Tip

Wie auch schon bei „Anstoss“ verbirgt sich hier die Einschätzung eines Prominenten – und auch hier gilt: Sie brauchen ihm keinen Glauben zu schenken!

Score

Hier können Sie Ihre aktuellen Punkte ablesen – es fließen sowohl jene für Ihre sportlichen Erfolge als auch Ihre Image-Punkte in die Bewertung mit ein. Für zusätzliche Informationen klicken Sie auf den Fuß des Pokals.

Sport

Zeigt Ihnen die Schlagzeile der aktuellen Tageszeitung.

Statistiken

Wie Sie es bereits von „Anstoss“ her gewohnt sind, wird auch in der World Cup Edition wieder über praktisch alle Vorfälle und Ergebnisse genau Buch geführt.

Die Torjägerlisten

Es gibt insgesamt vier Torjägerlisten, davon beschäftigen sich drei mit Ihrer Mannschaft. So wird eine Liste für die Qualifikation, eine für die WM und eine Totaltorjägerliste geführt.

Die Scorerlisten

Insgesamt werden vier Scorerlisten geführt, drei davon speziell für Ihre Mannschaft. Eine enthält die Scorerliste für die Qualifikation, eine die Liste für die WM und eine letzte die totalen Werte.



Promi-Tip



Die Einsatzstatistik

In der allgemeinen Einsatzstatistik wird zwischen Einsätzen bei Freundschaftsspielen, Qualifikationsspielen und echten WM-Spielen unterschieden. Die Liste ist nach der Gesamtzahl der Einsätze sortiert. Es werden nur die 22 am häufigsten eingesetzten Spieler gezeigt.

Die Spielerstatistik

In dieser Statistik können Sie sich einen Überblick über Noten, Formwerte und Spezialdaten der einzelnen Spieler verschaffen. Per Klick auf einen der Spielernamen rufen Sie detailliertere Informationen über diesen Kicker ab.

Zunächst werden verschiedene Einzeldaten wie Name, Alter oder Anzahl der gelben und roten Karten angezeigt. Ist der Spieler verletzt, wird die voraussichtliche

Anleitung Anstoss - World Cup Edition

Statistiken

Scorer
 Qualifikation WM
 Total
 Torjäger
 Qualifikation WM
 Total
 Einsätze
 Freundschaftsspiele
 Qualifikation WM
 Sonstiges
 Spieler
 Fairplay
 Entwicklung
 Torverteilung
 Bilanzen / Saison
 Alle Nationen
 Scorer
 Torjäger
 Fairplay
 Bisherige Weltmeister
 Bisherige Erfolge

Ausfallzeit in Tagen angegeben. In den letzten fünf Tagen einer Verletzung gilt der Spieler nur noch als „angeschlagen“. Sperren werden in Spielen angezeigt. Im unteren Teil werden diverse Kurven gezeichnet. In Rot/Orange sehen Sie den Verlauf der Formpunkte bei den einzelnen Spielen. In grüner Farbe sind dann die jeweiligen Noten des Spielers zwischen 1.0 und 6.0 eingetragen. Kleine blaue Balken zeigen außerdem die Anzahl der Tore in den jeweiligen Spielen an. In der unteren Leiste gibt es eine zusätzliche Zeile:

Q	Qualifikation
V	Vorrunde
8	Achtelfinale
4	Viertelfinale
2	Halbfinale
1	Endspiel

Hieran können Sie z.B. sehen, ob ein Spieler immer nur in Freundschaftsspielen gut war oder ob er auch in wichtigen Treffen seinen Mann stand.

Fairplay-Statistiken

Es steht Ihnen zunächst eine Fairplay-Statistik für die Spieler der eigenen Mannschaft zur Verfügung.

In der letzten Zeile finden Sie einen Wert, der die durchschnittlichen „Foulpunkte“ je Einsatz ermittelt. Außerdem wird bei der WM auch eine Fairplay-Statistik für alle Mannschaften geführt. Es existiert je eine Spalte für jede Kartenart (gelb, gelb-rot, rot). Gelbe Karten zählen einen Punkt, gelb-rote drei Punkte und rote Karten fünf Punkte. In der letzten Spalte wird die durchschnittliche Punktzahl pro Spiel angegeben. Die Mannschaft mit dem geringsten Quotienten gewinnt die Fairplay-Wertung.

Torjäger

WM

Nr.	Name	Tore
1	Holtzman	5
2	Davidi	1
3	Dahan	1
4	Halfoni	1

Haim Ben-Baruch

Alter: 35 Stärke: 6
 Form: 4 NP 1: Verteidigung
 HP: Libero NP 2: Rechtes Mittelfeld
 Attribute: ☒ ☒ ☒ Gelbe Karten: 0
 Neg. Attribute: ☒ ☒ Gelb Rote K. 0
 Sperre: 0 Rote Karten: 0
 Verl.: keine
 Verletzungszeit: 0 Selbstbew.: arrogant
 Gelassenheit: hektisch Einstellung: normal
 Einsätze: 0 0 0 1 0 0
 Einwechslung: 0 0 0 0 0 0
 Auswechslung: 0 0 0 0 0 0
 Tore: Qual WM Total Heute: 0 0 0 0
 Vorlagen: 0 0 0 0
 Form 1-20
 Note 1-6
 Tore 1-5
 QQQQQQQQQQQQVVVVVXXXXXXXXXXXXXXXX

Fairplay

Nr	Name	GK	GR	RK	GE
1	Segal	1	0	0	1
2	Davidi	1	0	0	1
3	Benin	1	0	0	1



Bisherige Weltmeister			
1930	Uruguay	4 : 2	Argentinien
1934	Italien	2 : 1	Tschechoslowakei
1938	Italien	4 : 2	Ungarn
1950	Uruguay	4 : 2	Brasilien
1954	Deutschland	2 : 1	Ungarn
1958	Brasilien	3 : 2	Schweden
1962	Brasilien	3 : 1	Tschechoslowakei
1966	England	4 : 2	Deutschland n.V.
1970	Brasilien	4 : 1	Italien
1974	Deutschland	2 : 1	Niederlande
1978	Argentinien	3 : 1	Niederlande
1982	Italien	3 : 1	Deutschland
1986	Argentinien	3 : 1	Deutschland
1990	Deutschland	1 : 0	Argentinien

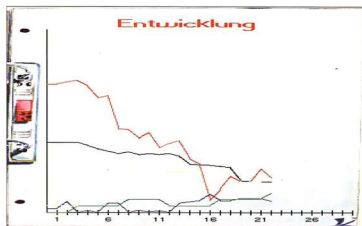
Team-Entwicklung

Während der WM und in der Vorbereitung können Sie sich täglich über die Entwicklung der Formpunkte innerhalb Ihrer Mannschaft informieren.

Die maximale Anzahl für die Summe aller Formpunkte kann dabei $20 \times 22 = 440$ (max. Anzahl der Formpunkte mal maximale Spieleranzahl bei der WM) ergeben. An jedem Tag wird dieser Wert neu berechnet und im Diagramm verewigt (Farbe: schwarz). Weiterhin stellt Ihnen diese Übersicht Informationen über die Entwicklung anderer Teamwerte zur Verfügung. Im einzelnen sind dies: Eingespieltheit (grün), Stimmung (rot), Kraft + Kondition (blau), Siegeswille (gelb). Diese Werte können jeweils zwischen 0 und 20 schwanken. In der Qualifikation sind diese Statistiken noch nicht anwählbar.

Sonstige Statistiken

Daneben stehen Ihnen noch einige weitere Statistiken zur Verfügung. Unter „Bilanzen / Saison“ kann z.B. die Heim- und Auswärtsbilanz (für die Qualifikation), eine Freundschaftsspielbilanz und die reine WM-Bilanz abgerufen werden. Außerdem existiert noch eine Statistik über die Trefferverteilung. Es werden jeweils nur Pflichtspiele berücksichtigt.



Die bisherigen Weltmeister

Es erscheint eine Übersicht über alle Titelträger zwischen 1930 (Uruguay) bis 1990 (Deutschland). Außerdem erfahren Sie den jeweiligen Finalgegner und das Resultat des Endspiels.

Bisherige WM-Erfolge

Es erscheint die bereits von der Wahl Ihrer Mannschaft her bekannte Weltkarte. Sie können ein beliebiges Land anwählen und sich über die bisherigen Erfolge dieses Landes bei früheren Weltmeisterschaften informieren.

Taktik

Im oberen Teil des Bildschirms wird zunächst nochmals die anstehende Partie angezeigt. Darunter findet sich ein ausführlicher Vergleich der beiden Mannschaften. Folgende Punkte können Sie im einzelnen ablesen:

- Die Stärken der einzelnen Mannschaftsteile: Es werden lediglich die Spielstärken der einzelnen Spieler addiert, und zwar unter Einbeziehung von Charakter- und Erfahrungswerten sowie den Stärken und Schwächen der jeweiligen Spieler.

- Die Gesamtstärke der Mannschaft unter Einbeziehung des Spielsystems: Die einzelnen Spieler werden nun, bezogen auf das gewählte Spielsystem, bewertet. Außerdem wird die absolute Erfahrung mit einem Spielsystem (kann in der Mannschaftsaufstellung abgelesen werden) mit einbezogen. Die Skala reicht von 0 bis 99.

- Vergleich von Eingespieltheit, Stimmung, Kraft + Kondition und Siegeswille: Für jeden dieser vier Teamwerte wird ein Vergleich durchgeführt. Alle Werte können sich zwischen 0 und 20 bewegen. Je weniger Sie Ihre Formation ändern, desto höher steigt der Wert für Eingespieltheit.

Die Stimmung ist von vielen Faktoren abhängig. Neben einem abwechslungsreichen Training und einer guten Presse ist nicht zuletzt auch der Erfolg sehr wichtig. Kraft und Kondition sind insbesondere für die zweite Hälfte und noch mehr für Verlängerungen äußerst wichtig. Sind Sie konditionell stärker als der Gegner, werden Sie zum Ende einer Partie zumeist ein Übergewicht gewinnen. Ist aber gleichzeitig Ihr Gegner sehr motiviert, kann er das möglicherweise ausgleichen.

Der Siegeswille Ihrer Mannschaft ist ebenfalls äußerst wichtig. Teilweise sind die Werte der gegnerischen Mannschaft nicht genau festgelegt. Sie unterliegen einem gewissen Schwankungsbereich. Haben Sie einen Gegner nie beobachtet, ist es relativ schwierig, konkrete Aussagen zu seinem Leistungsstand zu machen.

Siegerprämie

Unmittelbar vor der WM haben Sie mit dem DFB einen Vertrag ausgehandelt, der es Ihnen ermöglicht, insgesamt 100.000 DM an Siegerprämien für die Qualifikation auszuschiütten und außerdem während der WM nochmals 200.000 DM für den Erfolgsfall zu bezahlen. Diese Summen beziehen sich selbstverständlich auf den einzelnen Spieler. Je mehr

Ireland		Lettland	
6	Yorwart	3	5
14	Abwehr	10	17
11	Mittelfeld	6	10
13	Sturm	8	13
48	Teamwerte	97	39
8	Eingespieltheit	3	7
12	Stimmung	10	10
4	Siegeswille	10	14

Spezialtaste: C100
Ja Nein
Schwächen
Ja Nein
Präsenz: 100000
C1 0 DM C2
Normal

Kontr. Off.
Jahresbilanz Saisonbilanz WM-Bilanz Freundschaftsspielbilanz

Sie in einem bestimmten Spiel ausschütten, desto motivierter sind Ihre Spieler. Die Siebtpremien dürfen allerdings nicht überschätzt werden. Bei einer WM sind die Spieler im allgemeinen ohnehin motiviert. In der Qualifikation gespartes Geld steht Ihnen für die WM zur Verfügung. Die maximale Siebtpremie für ein Spiel beträgt 100.000 DM.

Grundsätzliche Spielweise

Grundsätzlich sind folgende Einstellungen möglich:

- 1 Abwehrriegel
- 2 Defensiv
- 3 Vorsichtig
- 4 Kontrolliert offensiv
- 5 Offensiv
- 6 Brechstange



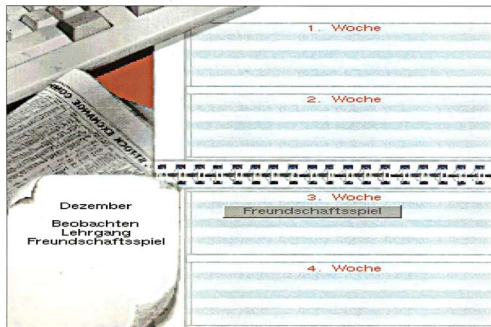
Mit dem Anklicken des Spielers verändern Sie die entsprechende Spielweise. Die Spieltaktik kann vor und während der Begegnung beliebig angepaßt werden. Beachten Sie, daß sich die Spieltaktik nur im Rahmen Ihres Spielsystems auswirkt. Spielen Sie also mit dem „italienischen Abwehrriegel“, wird auch eine noch so offensive Spielweise nicht zu einem echten Sturmangriff führen. Ändern Sie in einem solchen Fall also besser das Spielsystem, als z.B. mit „Catenaccio“ plus „Brechstange“ zu spielen.

Der Einsatz

Unter diesem Punkt verändern Sie das charakteristische Spielverhalten Ihres Teams. Der Einsatz kann von „Lieb & Nett“ bis „Brutal“ reichen. Um ihn zu verändern, klicken Sie auf die Ballgrafik. Eine überhartte Spielweise sorgt allerdings für einen überdurchschnittlichen Kräfteverbrauch bei Ihren Spielern. Bei einem vollständig mit „Brutal“ oder „Hart“ gespielten Match büßen die eingesetzten Akteure mit hoher Wahrscheinlichkeit etwas von ihrer Form ein. Außerdem erhöht sich das Verletzungsrisiko der eigenen Spieler. Natürlich können Sie bei der Einstellung „Fair“ oder „Lieb & Nett“ Kraft sparen.

Schwalben

Spielen Sie ohne Schwalben, werden auch Ihre Gegner zumeist mit fairen Mitteln agieren. Außerdem kommt es öfter vor, daß die Unparteiischen bei Mannschaftsfeiern, die bereits häufiger durch nachträglich als Schwalben entlarvte Fouls aufgefallen sind, auch klare Elfmeter einfach nicht mehr pfeifen. Die Vor- und Nachteile halten sich in etwa die Waage.



Abseitsfalle

Das vorherige Trainieren der Abseitsfalle zahlt sich nur dann aus, wenn Sie sie im Spiel auch anwenden. Den aktuellen Wert Ihrer Abseitsfalle können Sie ebenfalls hier ablesen. Er schwankt zwischen 0 und 20. Ihre Mannschaft verliert die erworbenen Kenntnisse langsam wieder, wenn Sie die Abseitsfalle nicht regelmäßig anwenden. Solange Sie einen Wert unter 10 haben, bringt sie Ihnen eher Nachteile. Bei genau 10 ist dieser Punkt neutral, ab 11 werden die gegnerischen Stürmer sich erstmals die Zähne an Ihnen ausbeissen.

Zeitspiel

Mit Hilfe dieses Schalters können Sie einstellen, wie sich Ihre Mannschaft im Falle einer Führung verhalten soll. Es existieren vier Zustände:

1. Immer!

Mit dieser Einstellung wird Ihre Mannschaft, sobald sie in Führung liegt, grundsätzlich Zeit schinden, wo immer das geht. Natürlich besteht permanent die Gefahr, daß der Schiedsrichter die Zeit nachspielen läßt. Manche Schiris aber haben auch ein Einsehen und pfeifen trotzdem pünktlich ab.

2. Remis halten!

Ihre Mannschaft wird dann von der ersten Minute an auf Zeit spielen. Diese Taktik können Sie z.B. gegen einen überlegenen Gegner anwenden, bei dem Sie Ihrer Mannschaft nicht besonders viel zutrauen.

3. Nur Endphase!

Ihre Spieler verhalten sich wie unter Punkt 1 beschrieben, allerdings nur in der letzten halben Stunde.

4. Gar nicht!

Es wird immer voll weitergespielt. Achten Sie unbedingt darauf, daß das Zeitspiel abgeschaltet ist, wenn Ihre Mannschaft einen hohen Sieg nötig hat.

Die Sondereinstellungen

Haben Sie durch die Spielbeobachtungen herausgefunden, daß Ihr Gegner Schwächen bei hohen Bällen zeigt, sollten Sie vielleicht das Feld „Konsequentes Flügelspiel!“ aktivieren. Gleiches gilt für „Schießst aus jeder Lage!“. Sie sollten es dann aktivieren, wenn Sie bei Spielbeobachtungen Unsicherheiten beim Torwart des Gegners festgestellt haben.

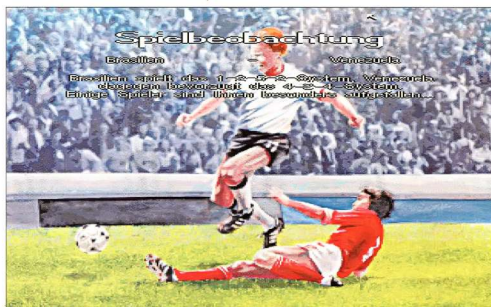
Terminplaner

Hier können Sie Ihre Termine eintragen. Dazu wird Ihnen auf dem Bildschirm ein Monatskalender eingeblendet.

Fest vorgegeben sind erst einmal nur die Termine für Qualifikationsspiele. Wenn Sie im Terminkalender die Ecken links unten und rechts unten anklicken, können Sie im Buch- vor- und zurückblättern. Auf der linken Seite finden Sie insgesamt drei Felder mit Eingriffsmöglichkeiten während der Qualifikation. Folgende drei Optionen stehen Ihnen aktiv zur Verfügung:

Freundschaftsspiel ansetzen

Sie haben jederzeit die Möglichkeit, ein Freundschaftsspiel anzusetzen. Allerdings sollten Sie sich damit einigermaßen zurückhalten. Spielen Sie zu oft, zehrt das an der Substanz der Spieler. Allerdings ist natürlich auch eine gewisse Grundanzahl von Begegnungen zum Einspielen der Mannschaft absolut unerlässlich. Dazu ziehen Sie einfach die Box



„Freundschaftsspiel“ auf den gewünschten Platz in Ihrem Terminkalender. Es erscheint dann eine Auswahl mit den verschiedenen für diesen Termin an einer Freundschaftsparte interessierten Mannschaften. Ist ein für Sie interessanter Gegner dabei, klicken Sie ihn an. Der entsprechende Eintrag erscheint im Kalender. Die Samstage sind von Februar bis Mai und von August bis Dezember für die Ligen reserviert. Versuchen Sie also, Ihre Spiele entweder in der Sommer- oder Winterpause oder aber an einem Mittwoch auszutragen.

Spiel beobachten

Neben den Spielen Ihrer eigenen Mannschaft haben Sie außerdem noch die Möglichkeit, verschiedene Matches anderer Mannschaften anzusehen. Insgesamt können Sie sich vor der WM bis zu 20 Spiele vornehmen. Sie dürfen alle Qualifikationsspiele in Amerika und Europa beobachten, ebenso die Relegationsspiele um den letzten Platz. Wählen Sie Ihre Partien sorgfältig aus, und versuchen Sie vor allem, zukünftige Gegner zu beobachten. In fast jedem Spiel entdecken Sie kleine

Schwächen oder erfahren, wo die Mannschaft besonders stark sind. Diese Informationen können Sie später bei Ihrer eigenen Mannschaftsaufstellung nutzen.

Nachdem Sie das Icon „Beobachten“ angeklickt haben, erscheint ein neuer Bildschirm. Wählen Sie einfach mit der linken Maustaste die Mannschaft aus, die Sie beobachten wollen. Nun werden Ihnen die verschiedenen Partien zu den entsprechenden Terminen aufgelistet, von denen Sie sich eine aussuchen können. Als direkte Auswirkung Ihrer Aktion können Sie anschließend den Eintrag im Terminkalender betrachten. Über die rechte Maustaste gelangen Sie jederzeit zum Planer zurück, auch ohne Auswahl einer Begegnung.

Lehrgang durchführen

Ab und zu sollten Sie unter der Woche einen Lehrgang durchführen. Sie haben dann die Möglichkeit, maximal drei Tage mit den Spielern zu trainieren. Allerdings sollte sich die Anzahl der Lehrgänge in einem begrenzten Rahmen bewegen. In der Qualifikation können Sie insgesamt fünf Lehrgänge ansetzen.

Den Ablauf eines solchen Kurses können Sie frei bestimmen. Er funktioniert übrigens analog zum späteren großen Trainingslager in der Vorbereitungsphase – nur daß Ihnen hier eben lediglich drei Tage zur Verfügung stehen. Nachdem Sie das Icon „Lehrgang“ auf den gewünschten Tag im Kalender gezogen haben, werden die entsprechenden Tage im Planer reserviert. Den genauen Ablauf legen Sie erst später fest.

Der Terminplaner im World Cup

Nun, da Sie sich in der heißen Phase befinden, gestaltet sich der Terminplaner dementsprechend feinmaschiger. Folgende Einträge können Sie vornehmen:

Training ansetzen

Maximal können Sie drei Trainingseinheiten pro Tag ansetzen. Für jedes Training (dauert ca. zwei Stunden) läßt sich ein Schwerpunkt bestimmen:

Elfmeter



Stehen Sie im Achtelfinale, sollten Sie unbedingt zumindest einmal vor dem Spiel Elfmeter trainieren, um für den Fall der Fälle gut gerüstet zu sein.

Freistoße

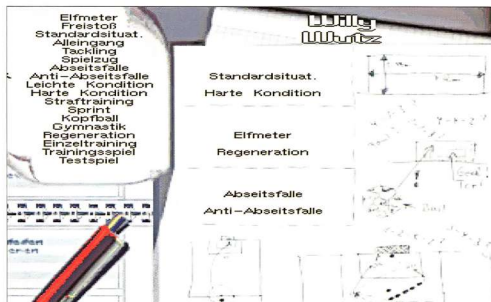


Freistoßvarianten sollten regelmäßig (ein- oder zweimal pro Woche) geübt werden. Dies sichert Ihnen eine entsprechende Variantenzahl im Spiel.

Standardsituationen



Unter diesen versteht man weite Einwürfe, Eckbälle und alle Formen von indirekten Freistoßen, bei denen der Ball nur in Ausnahmefällen direkt aufs Tor geschossen wird. Hier bringt gelegentliches



Anleitung Anstoss - World Cup Edition

Training Verbesserungen und sorgt für zusätzliche Varianten (z.B. Kopfballverlängerungen, überraschendes Freilaufen eines Spielers).

Alleingänge



Trainiert das Verwerten von Alleingängen durch Ihre Stürmer. Einer Ihrer Stürmer gewinnt dabei normalerweise auch noch einen Formpunkt hinzu.

Tacklings



Trainiert das Abwehren von gegnerischen Alleingängen. Außerdem erhält im Schnitt ein Verteidiger einen Bonuspunkt.

Spielzug



Mit diesem Training können Sie schöne Tore erzielen und das Publikum verwöhnen. Außerdem erhält bei durchschnittlichem Verlauf ein Mittelfeldspieler einen Formpunkt hinzu. Ganz nebenbei steigt auch noch die eingespieltheit Ihres Teams.

Abseitsfalle



Im Lauf des Trainings steigen die Fähigkeiten der Mannschaft, eine gut funktionierende Abseitsfalle aufzubauen. Besteht diese erst einmal, sollten Sie Ihre Abwehr möglichst nicht wesentlich verändern, da sonst Ihr eingespieltes Team auseinanderbricht.

Anti-Abseitsfalle



Hier werden die Stürmer speziell auf das Vermeiden von Abseitsstellungen hin trainiert. Sie üben dann z.B. weite Diagonalschüsse mit entsprechenden Abschlüssen.

Leichtes Konditionstraining



Für die Kondition als Einstimmung sicher nicht schlecht, aber auch nicht der Weisheit letzter Schluß.

Hartes Konditionstraining



Ideal zur guten Vorbereitung und zum Schaffen einer soliden konditionellen Grundlage für das anstrengende und kräftezehrende Turnier.

Straftraining



Diese Trainingsform sollte lediglich angewandt werden, wenn die Disziplinarverstöße in Ihrer Mannschaft zunehmen oder Ihre Crew im Spiel einen allzu lustlosen Eindruck macht.

Sprint- und Schnellkrafttraining



In der Woche vor einem Turnier sollte das reine Konditionstraining aufhören. Damit neben der Kondition nicht die Schnelligkeit vernachlässigt wird, gibt es diesen Trainingstyp.

Kopfballtraining



Gelegentlich sollten auch einmal das Kopfballschlagen und entsprechende Zweikämpfe geübt werden. Die Sache ist zwar relativ verletzungsintensiv, doch handelt es sich meist nur um harmlose Platzwunden, die einen Spieler selten längerfristig außer Gefecht setzen.

Gymnastik



Bei diesem Trainingsschwerpunkt wird besondere Aufmerksamkeit auf gründliches Warmmachen gelegt, verschiedenste Dehnübungen folgen. Dadurch bereiten sich die Spieler auch wieder sorgfältiger auf das eigentliche Spiel vor. Vor allem das Risiko für einige bestimmte Verletzungsarten wird so vermindert.

Regeneration



Es werden technische Tricks geübt, und es wird locker mit dem Ball gelaufen. Sie sollten diese Form zum Ausspannen nach einigen sehr harten Trainingseinheiten wählen. Außerdem eignen sich diese Aktivitäten gut als Einstieg in ein Trainingslager.



Einzeltraining



Sie können auch einen Spieler ganz besonders trainieren und ein Training speziell auf ihn zuschneiden. Es wird dann gezielt gegen die Schwächen dieses Spielers vorgegangen. Die anderen machen zwar mit, aber Ihre persönlichen Anstrengungen konzentrieren sich ganz auf diesen einen Kicker.

Nach dem Training erfolgt eine Auswertung. Spieler, die rot markiert sind, haben sich verschlechtert. Spieler mit grüner Kennzeichnung haben Formpunkte zugelegt, und schwarz dargestellte Akteure haben sich weder verbessert noch verschlechtert.

Trainingsspiel

Natürlich können Sie nach dem Aufwärmen auch ein kleines Match veranstalten. Das Ganze bringt gelegentlich einen Formpunkt. Allerdings besteht dabei auch eine gewisse Verletzungsgefahr für die Spieler.

Testspiel ansetzen

Als weitere Möglichkeit kann ein Testspiel angesetzt werden. Testspiele stellen immer potentielle Verletzungsrisiken dar, haben aber auch Vorteile, z.B. um die Mannschaft sich noch etwas besser einspielen zu lassen und um die Abseitsfälle weiter zu perfektionieren. Allerdings kosten Spiele gegen stärkere Gegner Kraft und sollten damit auch nicht jeden Tag angesetzt werden.

Spielergespräch

Sie können sich jederzeit mit einem Spieler direkt unterhalten und ihm dabei z.B. mitteilen, daß er beim nächsten Mal nicht aufgestellt wird (oder daß er Ihr volles Vertrauen genießt und Sie von ihm Großes erwarten). Vor allem bei schlechten Nachrichten ist es besser, wenn Sie vorher mit dem Spieler reden.



Mannschaftssitzung

Gelegentliche Mannschaftssitzungen sind wichtig für die Moral des Teams. Hier machen Sie Ihren Spielern klar, was Sie von ihnen erwarten. Das eine oder andere Problem kann angesprochen und ausgeräumt werden.

Pressekonferenz

Wichtig sind regelmäßige Pressekonferenzen. Versuchen Sie hier möglichst sachlich zu antworten, lassen Sie aber ruhig auch einmal die Katze aus dem Sack. Schwierig wird es allerdings bei gezielter Kritik gegenüber einzelnen Spielern. Sie sollten dies vermeiden oder zumindest vorher mit dem jeweiligen Spieler gesprochen haben.

Tag der offenen Tür

Zumindest einmal in der Vorbereitung sollten Sie einen „Tag der offenen Tür“ veranstalten, an dem auch die Fans das Gelände betreten dürfen. Im Tagesablauf gibt es nur ein lockeres Training, dann stehen Gespräche mit den Fans und Autogrammstunden auf dem Programm.

Halben Tag freigeben

Die Spieler haben dann nach dem Mittagessen frei. Bei der WM bedeutet das, daß ab 14 Uhr das Training beendet ist und die Kicker tun und lassen können, was sie wollen.

In der Qualifikationszeit verzichten Sie lediglich auf die letzte Trainingseinheit.

Ganzen Tag frei geben

Erfreuen Sie die Mannschaft ruhig auch einmal mit einem freien Tag, und geben Sie den Spielern Gelegenheit, das Camp zu verlassen (verhindert sehr effektiv einen Lagerkoller).

Familientag

Die ganze Mannschaft macht einen Ausflug zu einem nahegelegenen Ziel und genießt einen schönen, stressfreien Tag. Die Spieler sehen ihre Frauen und Kinder wieder und können die Strapazen des Trainingslagers besser verkraften.

Übersicht

Nach Auswahl dieses Menüpunkts haben Sie zunächst die Möglichkeit, sich eine Übersicht über die einzelnen Gruppen zu verschaffen.

Zeitpunkt und Gegner des nächsten Spiels

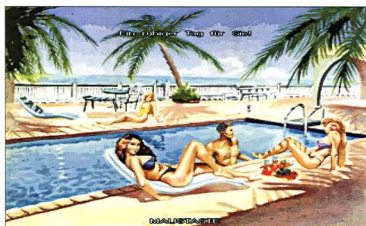
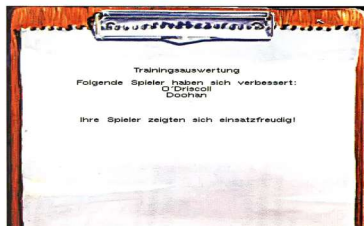
Zeigt, wann und gegen welchen Gegner Sie antreten müssen.

Zimmer

Nach einem kurzen Klick begeben Sie sich auf Ihr Hotelzimmer.

Zug beenden

Beendet den Zug und springt zum Termin des bevorstehenden Spiels.





PEARL Dynamic Booster 120 Watt

Stereo-Abhörsystem mit 120 W Musik-Spitzenleistung. Getr. Regler für Lautstärke, Bass und Höhen. LED-Betriebsschaltung. Stereo, voll. Bassen. Magn. Abschirmung geg. Motorstörungen. Stromschutz, ZLD, Netzteil integriert.

Best.-Nr. PE-671, Paarpreis **6880 DM**

PEARL DYNAMIC 180 WATT-AKTIV

3-Weg-Lautsprechersystem mit 2-teiligem Gehäuse (dreh-bar). Magn. Abschirmung. Integriertes Netzteil. Getr. Regler für Volumen, Bass und Höhen. Frequenzbereich: 18 Hz - 20 kHz. Mittelbass-Hochsprecher. Bass-Moeder. Baßreflex-Öffnung. Maße ca. 140x152x330 mm. Farbe PC-weiß.

Best.-Nr. PE-678, Paarpreis **9880 DM**

Hypersound PnP 32/1 WAVE

Profisoundkarte mit allen tech. Features wie Modell PEARL Hypersound 16 PnP (PE-641). 1 MB ROM. Waveable-Modul + 105" 3D-Soundmodell. Ideal geeignet für Spiele und Multimediale Anwendungen, da 128 Instrumente im ROM gespeichert.

Best.-Nr. PE-640, nur **6880 DM**

PEARL Hypersound 16 PnP

Plug-and-Play-Technik und Full-Duplex-Support, durch optionale Zusatzmodule erweiterbar auf Waveable-Sound!

Best.-Nr. PE-641, nur **3880 DM**

CD-L'Case 12

Edles CD-Etui aus echtem Leder mit 12 Einlagefächern. Bereits bestückt mit einer Program-CD nach unserer Wahl.

Best.-Nr. RS-215, nur **1280 DM**

Anstoss 2

Werden Sie Trainer, Manager oder beides in Personalsimulation in diesem Fußballmanager! Bauen Sie das Stadion aus, machen Sie den Trainingsplan, kümmern Sie sich um Sponsoren. Wählen Sie ein Team aus den ersten beiden deutschen Ligen oder aus dem weiteren europäischen Ausland. 10.000 Spieler, die Ihre Ausschnitte und Stadion sind in erstklassiger 3D-Grafik dargestellt. (D/CD/WIN95)

Best.-Nr. RS-191 **6880 DM**

Anstoss 2-Verlängerung

Die Zusatz-CD zum hochgeordneten Fußballmanager. Viele Verbesserungen und zusätzliche Features im Management und Training sorgen für noch mehr Spieltrieb und Spannung. Best.-Nr. RS-192. Die Presse urteilt über Anstoss: PC-Aktion 9/97: 89%, Gold Award!

2880 DM

CD JUMBO-CASE 60

Transportcase aus schwarzem Kunststoff mit einz. herausnehmbaren Einlagefächern für bis zu 60 CDs. Eingebauter Aufsteller zum bequemen Durchblättern wie in einer Hardbox.

(Lieferung ohne CDs) Best.-Nr. PE-957, nur **2880 DM**

UEFA Champions League

Die offizielle Fußball-Simulation der UEFA Champions League. Erleben Sie den packenden Kampf um die Krone der europäischen Vereinsmannschaften live aus der Perspektive der Profs. Messen Sie sich in rasender 3D-Aktion mit den besten Vereinen und führen Sie Ihr Lieblingsteam zum Titel. Wiederholen Sie den Sieg von Borussia Dortmund oder gewinnen Sie mit Real Madrid den Pokal.

Best.-Nr. RK-113, statt bisher DM 79,90 nur **1880 DM**

Hypersound 32 PnP PCI-Wavetable-Soundkarte

Die neueste Soundkarten-Generation mit PCI-Bus! Nutzen Sie ab jetzt die Vorteile der PCI-Bus-Technologie auch für Ihre Soundkarte: Einfachste Installation per Plug'n Play und geniale Ressourcen-Verwaltung dank PCI und PnP (Interrupt Sharing!).

Technische Daten:

- 32 Bit voll Duplex DSP, Soundblaster™ Pro und AdLib™ kompatibel
- 2 MB Wavetable ROM, General MIDI und Roland MT-32 kompatibel sowie OPL-2 Wavetable Synthesen
- Bis zu 32 Stimmen polyphon
- MPU-401 kompatibel. Midi-Interface (Midi-In und Midi-Out / Through)
- Aufnahme und Wiedergabe bis zu 16 Bit Stereo, 48 kHz Samplingrate
- Inkl. Treiber für Windows 3.1x, Windows 95 und Windows NT 4.0 sowie umfangreiche Windows-Soundsoftware (Audiotrack, Recorder, Midi Playback sowie Mixer usw.)
- Deutsches Handbuch, ein Jahr Garantie Systemvoraussetzungen: PC mit Pentium-Board, Windows 3.1x oder Windows 95 / NT 4.0, ein freier PCI-Steckplatz

Best.-Nr. PE-6400 **9880 DM**

CD-Reinigungs- und Schutz-Set

CD/LD/CD-ROM & OPTICAL DISK PROTECTIVE & REPAIR CLEANING KIT

*STAIN REMOVAL
*GRASS & FINGER PRINTS REMOVAL

Komplettes Reinigungsset für Ihre wertvollen CDs zur Beseitigung von Schmutz. Ihre CD erhält dabei eine unsichtbare Schutzschicht. Enthält 5 Spezial-Reinigungstücher sowie 60 ml Putz- und Polierpaste.

Best.-Nr. PE-965 **1480 DM**

10 CD-Leerboxen

Zur staubschonen Aufbewahrung Ihrer CDs. High-Quality-Leerboxen aus durchsichtigem Hart-Kunststoff (wie bei Ihren Musik-CDs).

Packung mit 10 Stk. Best.-Nr. PE-961, nur **980 DM**

100 CD-Archiv-Drehtrum

Übersichtlich, platzsparend und perfekt organisiert. CD-Beschreibungen im drehbaren Rack gut lesbar. Stabile Konstruktion aus Kunststoff mit Metallachsen.

Für 100 CD-Boxen. Best.-Nr. PE-840, nur **6880 DM**

CD-Archiv-Hüllen

Packung m. 40 Archivhüllen Best.-Nr. PE-962 nur **480 DM**

a. Abb.: mit transp. Sichtfenster, Packung mit 20 Archivhüllen Best.-Nr. PE-963 nur **480 DM**

60 CD-Archiv-Drehtrum

Ausführung wie oben, jedoch für 60 CD-Boxen. Best.-Nr. PE-841, nur **3880 DM**

Bestellschein

Ja, ich möchte Ihr Angebot nutzen und bestelle hiermit:

LIEFERN SIE MIR GEGEN

☐ Bankeinzug (+ DM 6,90)

☐ Scheck liegt bei (+ DM 7,90)

☐ Nachnahme (+ DM 9,90)

☐ Rechnung (+ DM 11,90)

▲ (Nur Großfirmen / Öffentl. Institutionen mit öffiz. Bestellung)

Bitte geben Sie hier Ihre Bankverbindung an!

BIZ

Kto.

Name der Bank

PEARL Schweiz GmbH
Frölingstrasse 1
CH-4023 Basel
Tel: 061-333 11 40
Fax: 061-333 12 22

PEARL Österreich
Hauptstraße 6
A-3441 Baumgarten
Tel: +43-60-52 14
Fax: +43-22-74 37 15



PEARL
Agency Allgemeine Vermittlungsgesellschaft mbH
PEARL-Straße 1
D-79426 Buggingen

Bestellannahme: 0180-55 582
Telefax: (076 31) 360-444 BTX "pearl"

Persönliche Bestellannahme:
Rund um die Uhr 24h an allen Tagen
CompuServe: GO PEARL

Auf Bestellungen unter einem Auftragspreis von DM 8,- erhöhen wir einen Mindestauftragswert von DM 4,-. Für Druckfehler übernehmen wir keine Haftung. Geringfügige Änderungen des Lieferumfangs oder des Produkt-Designs behalten wir uns vor!

Kunden-Nr. (falls vorhanden)

Anzahl	Produkt	Best.-Nr.	je DM
1	Anstoss 2	RS-191	68,80
1	Anstoss 2 - Verlängerung	RS-192	28,80

Vorname _____ Nachname _____

Straße / Hausnummer _____

Land / neue PLZ _____ Ort _____

Datum _____ Unterschrift _____

Absender

(Telefon — Angabe freigestellt)

Ihr CD-Cover zum Ausschneiden



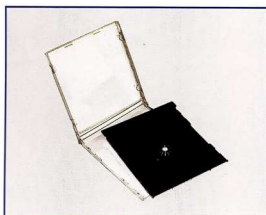
Vorderseite

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

9p

Y

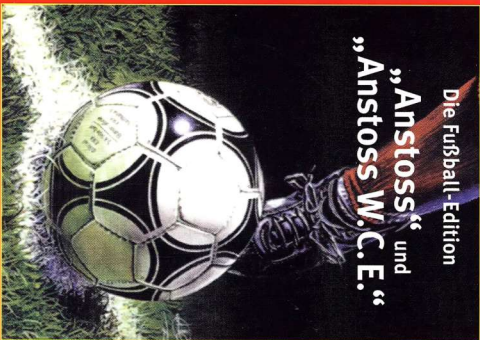
9p

Y



14

BESTSELLER GAMES SPECIAL



„Anstoss“ und
„Anstoss W.C.E.“

Die Fußball-Edition

BESTSELLER GAMES SPECIAL 14 · „ANSTOSS“ UND „ANSTOSS W.C.E.“

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise finden Sie im Abschnitt „Wichtige Infos zu allen Spielern“ des Installationsprogramms.

Systemanforderungen:

- Um alle Spiele von „Die Fußball-Edition: Anstoss und Anstoss W.C.E.“ spielen zu können, müssen mindestens folgende Voraussetzungen erfüllt sein:
- mind. AT 386 mit 25 MHz
- mind. 4 MB RAM
- mind. 570 KB freier Arbeitsspeicher
- MS-DOS 5.0 oder höher
- VGA-Grafikkarte
- Festplatte mit mind. 20 MB freiem Speicherplatz
- mind. Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk
- Soundblaster oder 100% kompatibel Soundkarte
- Microsoft-kompatible Maus

Installation

Installation der DOS-Programme
Wechseln Sie in das Hauptverzeichnis der CD-ROM und geben Sie folgende Zeile ein:

BEGINSTAL

Damit starten Sie das Installationsprogramm.

Programmstart

Programmstart „Anstoss“ und „Anstoss – World Cup Edition“

Wechseln Sie in das Verzeichnis der Festplatte, in das Sie das Spiel installiert haben, und geben Sie folgende Zeile ein:

ANSTOSS.BAT für Anstoss –
ANSTWCE.EXE für Anstoss –
World Cup Edition

ANSTCD.BAT falls Sie beide Spiele gleichzeitig installieren haben

CD-Inhalt

Vollversionen: Anstoss
Anstoss – World Cup Edition

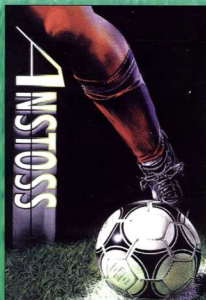
- Adobe-Acrobat Reader für Windows 3.x und Windows 95
- Handbücher zu den Spielen im Adobe-Acrobat-Format
- Konfigurationsstool „BOOTME“
- Packprogramme ARJ, PCZIP, RAR, LHA und WINZIP
- Hundertbyte Anti-Virus-Utilities

BESTSELLER GAMES SPECIAL 14 · „ANSTOSS“ UND „ANSTOSS W.C.E.“

Die Fußball-Edition

Anstoss und Anstoss W.C.E.

Der „Doppelpass“ für alle Fußball-Fans, der Sie die Höhen und Tiefen des nationalen und internationalen Fußball-Geschäfts hautnah und realistisch „wie im Fernsehen“ miterleben läßt! Bei diesen beiden professionellen Fußball-Simulationen bleiben keine Wünsche mehr offen: Umfassender und „lebensechter“ lassen sich alle Belange dieses Spitzensports wohl nicht mehr simulieren. Sie allein treffen alle Entscheidungen – und Sie ernten den Erfolg oder halten den Kopf für die Niederlagen Ihrer Mannschaft hin!

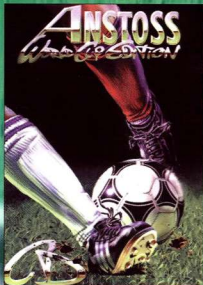


ANSTOSS

In dieser knallharten **Wirtschaftssimulation** übernehmen Sie die **Rolle des Trainers und Vereinsmanagers** einer vielversprechenden Mannschaft. Bringen Sie Ihren Verein an die Spitze und avancieren selbst zum Bundestrainer! Doch der Weg dorthin ist schwierig und fordert Ihr ganzes Können: Nur wenn es Ihnen gelingt, Ihr Team erfolgreich zu leiten, haben Sie das nötige Geld, um Spitzenspieler einzukaufen. Auch der Vereinsvorstand, die Fans und vor allem die Presse wollen sorgsam behandelt werden. Oft kann ein falsches Wort zur falschen Zeit unvorhersehbare Folgen haben – selbst wenn Ihre Spieler „wie eine Flasche leer“ agieren. Aber wenn Sie diesen Drahtseilakt beherrschen, stehen die Chancen für Ihre Karriere als Nationaltrainer nicht schlecht!

ANSTOSS: WORLD CUP EDITION

Sie haben es tatsächlich geschafft: Als neuer **Nationaltrainer** können Sie sich voll und ganz dem **intensiven Management und Training Ihrer Elite-Mannschaft** verschreiben! Jetzt gilt es, die optimale Trainingsmethode zum richtigen Zeitpunkt zu finden und Ihre Nationalelf durch rhetorisches und pädagogisches Geschick, durch effektive Termin- und Finanzplanung und natürlich durch geschicktes Taktieren auf dem Spielfeld zum WM-Sieg zu führen. Doch das ist längst nicht alles. Ihr Terminkalender platzt täglich aus allen Nähten: Intensives Training, Presseveranstaltungen und das psychische Wohlbefinden Ihrer Spieler fordern Ihre gesamte Aufmerksamkeit. Da bleibt sogar das eigene Wohl schon mal auf der Strecke!



Systemanforderungen:

Mind. PC-386/33 mit 4 MB RAM, VGA, Maus, Festplatte, CD-ROM-Laufwerk, Soundkarte, MS-DOS ab 5.0 (oder Windows 95 im DOS-Modus).

ASCARON

Bestseller Games SPECIAL

Inhalt der CD-ROM

2 Vollversionen auf der Heft-CD

- 2 deutsche Original-Vollversionen
- Ausführliche bebilderte Anleitungen im Heft
- Wirtschafts-, Management- und Trainingssimulation mit hoher Detailtreue
- Tolle Grafiken und Animationen
- Audio-Tracks und Kommentare
- Dramatische Spielszenen
- Bis zu 4 Spieler an einem PC
- 5 Schwierigkeitsgrade
- Inklusive Mannschafts-Editor

Erstklassige Urteile der Fachpresse:

Anstoss:

PC Games (2/94): 91%, PC Games Award „Tolle Grafiken, guter Sound und ein ausgezeichnetes Gameplay...“

PC Joker (2/94): 87%, Joker-Hit „Edel präsentierter Fußballmanager mit Tiefgang“

ASM (2/94): 11 von 12 Punkten. „Selten ist uns eine derart realistische und dabei so unterhaltsame Simulation in den Computer geschneit...“

Anstoss World Cup Edition:

PC Joker (7-8/94): 90%, Joker-Hit „Taktische Fußball-Simulation mit allen Schikanen – suuuper!“

PC Games (8/94): 87%, PC Games Award, „Neue Grafiken, neue Sounds und vor allem ein abgewandeltes Spielprinzip...“

Playtime (8/94): 85%