

Gerald Köhler

STRATEGIEN & LÖSUNGEN

SPORTS ASCARON LINE



ANSTOSS 3

Der Fußballmanager

Komplett in Farbe



**TIPPS & TRICKS DIREKT VOM
ENTWICKLER VON ANSTOSS**





ANSTOSS 3





ANSTOSS 3

GERALD KÖHLER



Fast alle Hard- und Software-Bezeichnungen, die in diesem Buch erwähnt werden, sind gleichzeitig auch eingetragene Warenzeichen und sollten als solche betrachtet werden. Der Verlag folgt bei den Produktbezeichnungen im wesentlichen den Schreibweisen der Hersteller.

Der Verlag hat alle Sorgfalt walten lassen, um vollständige und akkurate Informationen in diesem Buch zu publizieren. Er übernimmt weder die Garantie noch die juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für die Nutzung dieser Informationen, für deren Wirtschaftlichkeit oder fehlerfreie Funktion für einen bestimmten Zweck. Ferner kann der Verlag für Schäden, die auf eine Fehlfunktion von Programmen, Schaltplänen o.ä. zurückzuführen sind, nicht haftbar gemacht werden, auch nicht für die Verletzung von Patent- und anderen Rechten Dritter, die daraus resultiert.

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil des Werks darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie, Mikrofilm oder in einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlags reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Genehmigte Sonderausgabe



INHALTSVERZEICHNIS

HALLO ANSTOSS-SPIELER!	7
TIPPS & TRICKS FÜR EINE ERFOLGREICHE KARRIERE	9
WIE MACHE ICH KARRIERE?	10
BEFÖRDERUNGEN	15
AUSWIRKUNGEN DER MANAGERFÄHIGKEITEN	18
UMGANG MIT DEM PRÄSIDIUM	20
PRIVATLEBEN	24
KALKULATION UND FINANZEN	27
SAISONVORBEREITUNG	33
SPORTLICHER BEREICH	37
SPIELERSTÄRKEN	37
DAS NEUE SPIELSTÄRKESYSTEM	38
AUF- UND ABWERTUNGEN AM SAISONENDE	39
VERMEIDUNG VON ABWERTUNGEN	40
SPIELEREIGENSCHAFTEN	44
PRIVATLEBEN DER SPIELER	45
MANNSCHAFTSAUFSTELLUNG UND SPIELSYSTEM	46
POSITIONEN LERNEN	49
UMGANG MIT DER MANNSCHAFT	51
GEGENÜBERSTELLUNG UND TAKTIK	57
TRAINING	61
TRAINING EINZELNER SPIELER	64
TRAINERSTAB	65
MEDIZINISCHE ABTEILUNG	66
DOPING	68



MANNSCHAFTSANSPRACHEN UND SPIELERGESPRÄCHE	71
MANNSCHAFTSBESPRECHUNG VOR DEM SPIEL	71
HALBZEITANSPRACHEN AN DIE MANNSCHAFT	79
EINZELGESPRÄCHE UNTER DER WOCHE	80
EINZELGESPRÄCHE IN DER HALBZEIT	83
TRANSFERPOLITIK	87
ZUSAMMENSETZUNG DES KADERS	87
KAUFEN VON SPIELERN	91
VERKAUFEN VON SPIELERN	93
JUGEND- UND AMATEURSPIELER	95
STADIONAUSBAU	101
VERHALTEN IM SPIEL	107
SONSTIGES	109
VOM RICHTIGEN TELEFONIEREN	109
TIPPS BEIM SPIEL MIT MEHREREN SPIELERN	111
TIPPS ZUR NATIONALMANNSCHAFT	113
EREIGNISSE	114
KLEINGEHEITEN	115
DIE GESCHICHTE EINES SPIELS ...	117
DIE ANFÄNGE ...	117
ANSTOSS	120
DIE WM-EDITION	124
DIE KONZEPTION ZU ANSTOSS 2	126
DIE ENTWICKLUNG VON ANSTOSS 2	127
DIE ENDPHASE VON ANSTOSS 2	132
ANSTOSS 2 „VERLÄNGERUNG!“	134
ANSTOSS 2 GOLD	136
ANSTOSS 3	136
ANSTOSS 4	141



HALLO ANSTOSS-SPIELER!

In diesem Buch werden die letzten Geheimnisse von ANSTOSS 3 gelüftet! Sie erhalten Informationen über die Entwicklung des Spiels und jede Menge Tipps & Tricks, mit denen Sie ANSTOSS 3 noch besser beherrschen können.

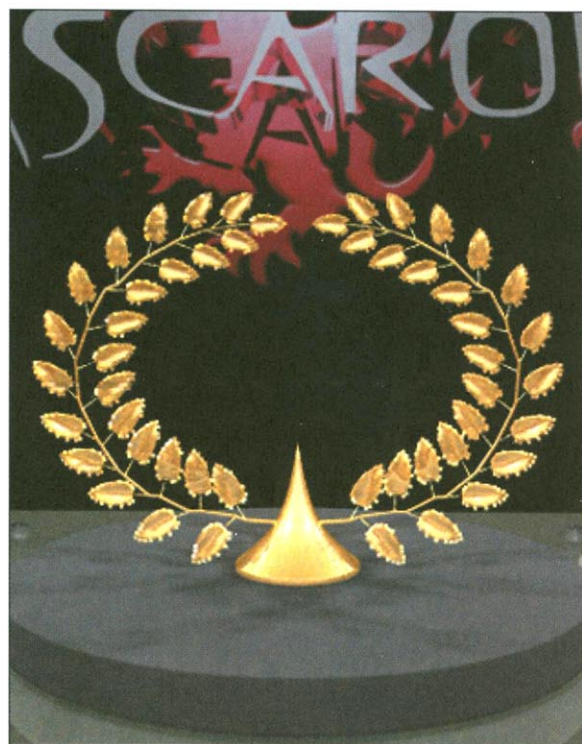
Im ersten Kapitel finden Sie zunächst Tipps für eine erfolgreiche Trainerkarriere. Anschließend geht es dann darum, Ihnen einen möglichst genauen Blick hinter die Kulissen von ANSTOSS 3 zu erlauben, damit Sie den maximalen Erfolg erreichen können. Hier erhalten Sie echte Insiderinformationen, z.B. über die im Programm verwendeten Formeln. Doch auch mit noch so viel Wissen bleibt das Spiel alles andere als einfach. Genau wie auch in der Realität ein guter Trainer manchmal bei einem Verein scheitert, so werden auch Sie, zumindest im Bereich der Managerkarriere, immer mal eine Entlassung verdauen müssen, bis sich der Erfolg beim nächsten Club wieder einstellt. Lassen Sie sich also nicht entmutigen!

Im elften Kapitel soll die Entwicklungsgeschichte von ANSTOSS mit allen wesentlichen Fakten von 1987 bis heute nachgezeichnet werden. An dieser Stelle möchte ich mich vor allem bei Rolf Langenberg bedanken, der eine ganze Reihe von eigenen Erinnerungen und Hintergrundinformationen über die Entwicklung von ANSTOSS und der ANSTOSS-WM-Edition beigesteuert hat, die ich sonst so nicht mehr hätte rekonstruieren können.

Im letzten Kapitel folgt schließlich noch ein Ausblick auf ANSTOSS 4.

Bleibt mir nur noch, Ihnen viel Spaß mit diesem Buch und mit ANSTOSS 3 zu wünschen!

Gerald Köhler





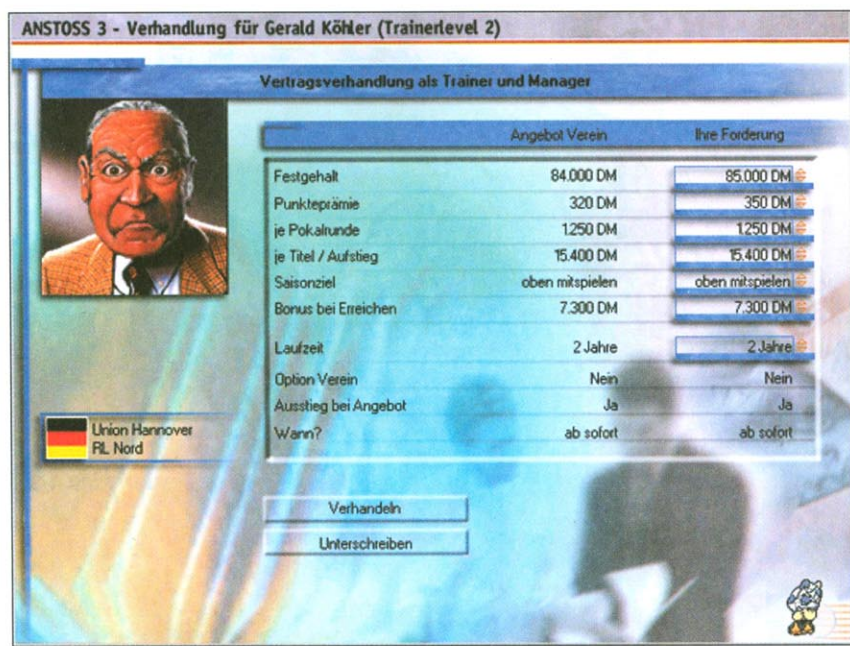
TIPPS & TRICKS FÜR EINE ERFOLGREICHE KARRIERE

In diesem Kapitel finden Sie zunächst Tipps für eine erfolgreiche Karriere, d.h. wie Sie schnell zu besseren Vereinen gelangen, mit Ihrem Präsidium auch in Krisen klarkommen und dabei sogar noch ein ansprechendes Privatleben führen können.

Zu Beginn des Spiels können Sie dazu zwischen verschiedenen Spielmodi wählen. Die größte Herausforderung stellt die *echte Managerkarriere* dar, bei der Sie mit einem kleinen Verein beginnen und sich dann nach oben kämpfen müssen. Die meisten der folgenden Tipps gelten zwar auch für die anderen Modi (Karriere mit Vereinsauswahl, Spiel mit beschränkter Spielzeit), aber der besonders schwierige Teil, d.h. in einem niedrigeren Managerlevel und ohne tollen Startverein nach oben zu kommen, liegt nur bei der *echten Karriere* vor Ihnen.

WIE MACHE ICH KARRIERE?

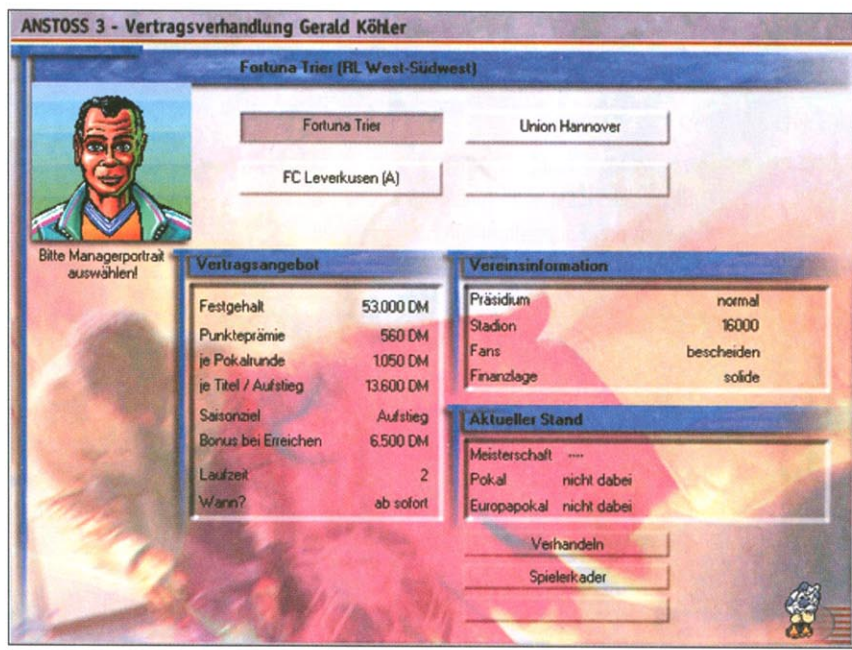
VERHANDLUNGEN MIT EINEM CLUB



Viele Spieler verhandeln zu Beginn des Spiels hauptsächlich um das eigene Gehalt und versuchen, möglichst hohe Prämien zu erstreiten.

Beim ersten Verein sollten Sie Ihr Verhandlungsgeschick besser auf ganz andere Dinge richten, denn wichtig ist nicht das bisschen Geld, das Sie bei Ihrer ersten Station verdienen können. Verhandeln Sie besser um das Saisonziel und drücken Sie ruhig die Ansprüche des Präsidiums! Man wird dort umso dankbarer sein, wenn Sie dann doch besser abschneiden.

EIN VEREIN ALS DURCHGANGSSTATION?



Wollen Sie schnell Karriere machen, gibt es einige kleine Kniffe, die das beschleunigen können. Vor allem ist es wichtig, dass Sie immer auf eine Ausstiegsklausel in Ihrem Vertrag achten, damit Sie im Falle eines Falles problemlos verschwinden können. Nach Ihrem Amtsantritt sollten Sie alle Register für kurzfristigen Erfolg ziehen:

- Stecken Sie ein bisschen mehr Geld als sonst in neue Spieler!
- Junge Talente sollten Sie bei guten Angeboten verkaufen und dafür lieber zwei, drei ältere Spieler holen.
- Nutzen Sie die Möglichkeit, Amateurspieler aufrücken zu lassen!
- Wenn Sie eine teure Anzeigetafel haben, können Sie durch deren Verkauf weitere Einkäufe finanzieren.
- Überflüssige Gebäude und nicht genutztes Gelände können Sie ebenfalls verkaufen.
- Bezahlen Sie hohe Punktprämien und lassen Sie bereits zu Beginn der Saison in der Halbzeitsprache immer mal wieder ein Donnerwetter los!

- Schütten Sie immer wieder Sonderprämien an die Mannschaft aus, damit alle Spieler auch wirklich zufrieden sind!
- Stecken Sie kein Geld in die langfristige Entwicklung des Vereins, z.B. in die Instandhaltung oder den Ausbau des Stadions, in das Vereinsgelände oder in die Jugendabteilung. Besser sind Investitionen in die medizinische Abteilung, da Sie hier sofort Ergebnisse sehen.

Im Zweifelsfall ist außerdem ein Rücktritt besser als ein Rausschmiss. Ohne Risiko ist das allerdings alles nicht. Wird nämlich während Ihrer Amtszeit kein Verein auf Sie aufmerksam, müssen Sie mit den Folgen Ihrer Handlungen leben!

DIE ARBEIT BEIM LIEBLINGSCLUB ERLEICHTERN

Interessieren Sie sich nur für einen speziellen Verein, der allerdings durch die Voreinstellung über ein sehr aggressives Präsidium verfügt, sollten Sie diese Einstellung im Editor etwas abschwächen. Auf diese Weise bleiben Sie bei Misserfolgen länger im Amt.

Geschickte Vereinswechsel

Auch wenn häufiges Wechseln des Vereins kurzfristig Vorteile bringen kann, sollten Sie sich schnell für einen Verein entscheiden, mit dem Sie nach oben kommen wollen. Den Verein, bei dem Sie dauerhaft zu bleiben gedenken, sollten Sie nach folgenden Kriterien auswählen:

- Die *Größe des Stadions* muss stimmen, damit bei Erfolg auch Geld in die Kasse kommt.
- Das *Fanaufkommen* sollte aus dem gleichen Grund möglichst hoch sein.
- Die *Finanzkraft des Clubs* ist ebenfalls wichtig. Sie bestimmt z.B. die Größe des Vereinsgeländes. Natürlich ist auch ein *Vereinsvermögen* in einer gewissen Höhe von Vorteil.
- Die *Souveränität des Präsidiums* ist entscheidend, denn diese sagt Ihnen, wie es bei Krisen um Ihren Job bestellt ist. Sie ist wirklich der wichtigste Punkt, wenn Sie langfristig planen!
- Der *Spielekader* muss Perspektiven aufzeigen: Sind genügend Spieler da? Ist die Mannschaft ausgeglichen besetzt? Sind die Spieler zufrieden? Gibt es einen Spieler, der besonders teuer verkauft werden kann?
- Ist das Geld für den *Börsengang* bereits verschleudert oder tun sich hier für die nähere Zukunft Möglichkeiten auf?

Haben Sie einen geeigneten Verein gefunden, ist es günstig, wenn Sie Ihre Position später durch Aktienkäufe untermauern, damit Sie nicht so schnell gefeuert werden, wenn es einmal nicht so läuft. Bei einem kleinen Stadion sollten Sie so schnell wie möglich die Steh- in Sitzplätze umwandeln, um Ihre Einnahmen zu steigern (natürlich nur, wenn welche vorhanden sind).

Verhandlung um die Verlängerung des Vertrags

Für jeden gescheiterten Versuch einer Vertragsverlängerung werden 15 Punkte vom Vorstandsvertrauen abgezogen. Außerdem ist der Vorstand die nächsten

(100 - Vorstandsvertrauen nach dem Abzug) * 2 Tage

nicht mehr bereit, mit Ihnen zu sprechen. Hatten Sie vorher das volle Vertrauen Ihres Vorstandes, sind das also gerade einmal 30 Tage. Leisten Sie gute Arbeit und sorgen für Erfolge, ist er folglich sehr schnell wieder versöhnt.

Vom Amateurtrainer zum Cheftrainer der Profis

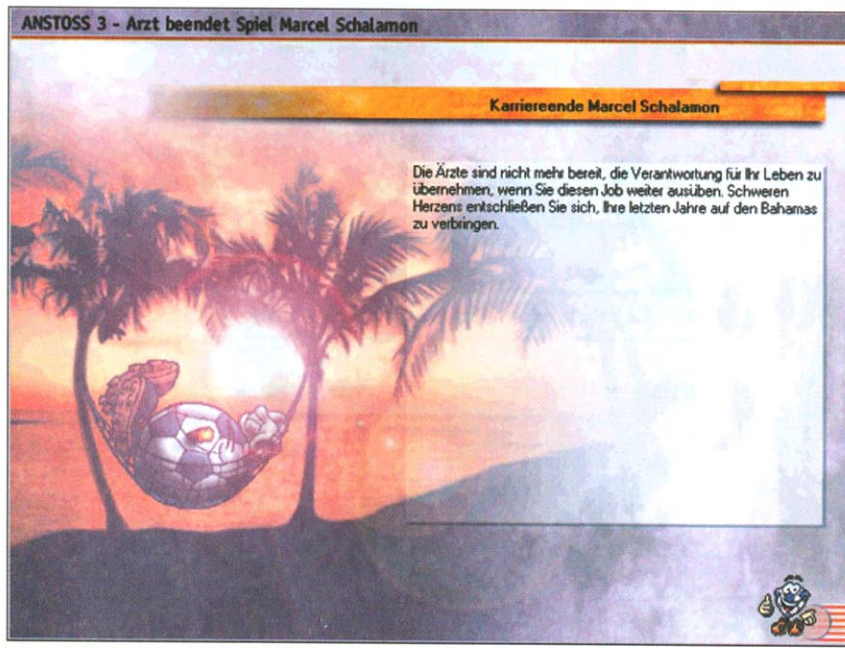
Wird der aktuelle Profitrainer gefeuert, erhält der Spieler als Amateurcoach eine 20 %-Chance auf dessen Amt, wenn er zu diesem Zeitpunkt mit den Amateuren das Saisonziel mindestens erreicht hat. Steht er drei oder mehr Plätze besser da, erhält er sogar eine 50 %-Chance. Gerade diese Chance ist es, die einen solchen Job reizvoll macht. Denn aufsteigen können die Amateurteams bei ANSTOSS 3 bekanntlich nicht.

Nicht aus jedem Talent wird ein Superstar, aber ...

Jugendförderung lohnt sich nur, wenn Sie länger bei einem Verein bleiben wollen. Bei kurzfristigen Engagements sollten Sie besser ganz auf diese Ausgaben verzichten und das Geld lieber in die medizinische Abteilung oder in einen neuen Spieler stecken.

Es lohnt sich aber, wenn Sie häufiger mal Jugendspieler bei anderen Vereinen abzuwerben versuchen. So können Sie sich innerhalb einer Saison eine bedeutende Anzahl an Talenten verschaffen. Nicht immer wird unter *Jugendspieler abwerben* ein Spieler aufgeführt, aber gelegentliches Nachschauen schadet nicht. Besonders befriedigend ist es sicherlich, wenn es Ihnen gelingt, einen Jugendspieler von einem Ihrer Mitspieler abzuwerben.

Wie lange dauert ein Spiel im Karrieremodus?

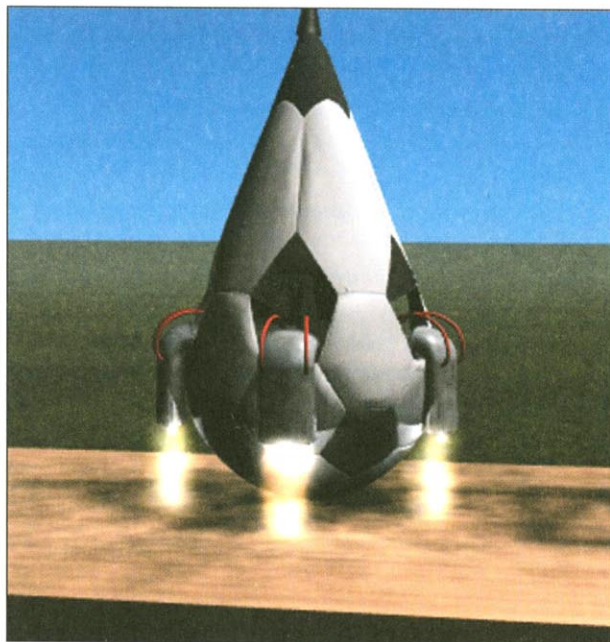


Das Höchstalter für einen Trainer oder Manager beträgt normalerweise 80 Jahre, d.h. Sie können bei der Managerkarriere je nach Ihrem Startalter zwischen 40 und 62 Jahren spielen. Das tatsächlich noch erreichbare Alter wird dann je nach Durchschnittswert des Nervenkostüms in einer Saison gesenkt (oder auch sehr selten erhöht).

Ergebnis	Auswirkung
Saison mit > 98 %	+1 Jahr (50 %)
Saison mit < 85 %	-1 Jahr (50 %)
Saison mit < 80 %	-1 Jahr
Saison mit < 70 %	-2 Jahre
Saison mit < 60 %	-3 Jahre

BEFÖRDERUNGEN

WANN WERDE ICH BEFÖRDERT?



Hier ist die detaillierte Liste der Voraussetzungen, die für Ihre Beförderungen gegeben sein müssen! Als Titel zählen Meisterschaft, Aufstieg, Pokal und die drei Europapokale. Jeweils eine der durch Kommata getrennten Bedingungen muss erfüllt sein. Die Zähler für die Serien, die Jahre ohne Entlassung und für die geschafften Saisonziele werden bei einer Beförderung gelöscht.

Jahre	Auswirkung
0 => 1	Serie +6 (d.h. in Ligaspielen mindestens sechs Punkte ohne eine Niederlage dazwischen geholt), ein Jahr lang nicht entlassen, beliebiger Titel oder Platz unter den ersten Fünf
1 => 2	Serie +8, ein Jahr lang nicht entlassen, realistisches Saisonziel erreicht, beliebiger Titel oder Platz unter den ersten Fünf
2 => 3	Serie +10, zwei Jahre nicht entlassen und im letzten Jahr realistisches Saisonziel erreicht, beliebiger Titel

Jahre	Auswirkung
3 => 4	Serie +12, realistisches Saisonziel übertroffen, beliebiger Titel
4 => 5	Serie +14, beliebiger Titel, UEFA-Pokal-Platz (wenn dieser nicht das realistische Saisonziel war)
5 => 6	Serie +16, mindestens zwei Titel in den letzten fünf Jahren, Viertelfinale in der Champions League, zweimal hintereinander realistisches Saisonziel übertroffen
6 => 7	Serie +18, mindestens drei Titel in den letzten fünf Jahren oder aktueller Europapokal-sieg oder zweimal hintereinander aufgestiegen (auch mit verschiedenen Mannschaften)
7 => 8	Serie +20, mindestens vier Titel in den letzten fünf Jahren
8 => 9	Serie +24, mindestens fünf Titel in den letzten fünf Jahren, von denen ein Titel aktuell sein muss
9 => 10	ein Jahr ungeschlagen, mindestens ein Auslandsengagement und nicht gefeuert oder zurückgetreten; mindestens acht Titel insgesamt in den letzten zehn Jahren
10 => 11	ein Jahr ungeschlagen, mindestens zwölf Titel in den letzten zehn Jahren; auf jeden Fall mindestens 37 Jahre alt
11 => 12	aktueller Meister und mindestens 15 Titel insgesamt erreicht; mindestens acht Titel in den letzten sechs Jahren und mindestens 15 Titel insgesamt erreicht
12 => 13	mindestens acht Titel in den letzten fünf Jahren, mindestens 20 Titel insgesamt, kein Abstieg in den letzten fünf Jahren und in den letzten beiden Spielzeiten immer mindestens das Saisonziel erreicht
13 => 14	mindestens zehn Titel in den letzten fünf Jahren oder mindestens 25 Titel insgesamt, auf alle Fälle kein Abstieg in den letzten fünf Jahren und in den letzten drei Jahren nie das Saisonziel verfehlt
14 => 15	bisher mindestens 50 Titel insgesamt, sonst wie von 13 auf 14

Geprüft wird jede Woche. Ab Stufe 4 ist es für eine Beförderung (Ausnahme: Serie) zwingend notwendig, derzeit das realistische Saisonziel des Vereins erreicht zu haben. Zwischen zwei Beförderungen müssen mindestens vier Wochen liegen.

WICHTIG: Sie werden außerdem nur dann befördert, wenn der Verein schuldenfrei ist oder Sie in der letzten Saison mindestens 2 Millionen Schulden abgetragen haben.

Ein Beispiel: Michael war vor vier Jahren bereits Meister und schafft es nun erneut. Er hat Stufe 4. Unmittelbar nach der Meisterschaft steigt er auf Level 5. Danach läuft die 8-Wochen-Frist. Anschließend wird er erneut befördert, da er auch eine der Bedingungen für Stufe 6 erfüllt (zwei Titel in fünf Jahren). Dazu ist es allerdings notwendig, dass sich sein Verein mindestens auf einem Tabellenplatz befindet, der dem realistischen Saisonziel entspricht.

Sie können jedoch auch aus einer ganzen Reihe von Gründen eine oder mehrere Ihrer sauer verdienten Beförderungen zumindest kurzfristig wieder verlieren:

- zwei Entlassungen innerhalb von zwei Jahren
- eine Entlassung und zwei Rücktritte innerhalb von zwei Jahren
- drei Rücktritte innerhalb der letzten drei Jahre
- das Verpassen des realistischen Saisonziels um mehr als drei Plätze
- der Rauswurf auf einem Abstiegsplatz kostet ein zusätzliches Level
- der Abstieg mit einer Mannschaft
- der Bankrott oder Lizenzentzug eines Vereins
- mehr als zwei Millionen Verlust in einer Saison (wenn dadurch Schulden entstehen)
- eine Strafe durch den Verband im Lizenzierungsverfahren

Nach einer solchen Abwertung müssen Sie mindestens vier Wochen warten, bis Sie wieder befördert werden können. Eine Senkung des Levels hat Vorrang gegenüber einer Erhöhung.

Auswirkungen aktueller Erfolge

Zusätzlich zum langfristigen Anstieg Ihres Managerlevels können Sie allerdings in der Gunst der anderen Vereine steigen, wenn Sie aktuelle Erfolge vorweisen können. Nach einem überraschenden Aufstieg sind Sie z.B. auch als junger Trainer sehr schnell für einen Spitzenclub interessant. Dies wirkt sich sowohl bei eigenen Anfragen als auch bei Anfragen anderer Vereine aus. Allerdings müssen Sie dann dort schneller Erfolge vorweisen können als erfahrene Trainer.

Aktuelle Erfolge machen sich auch bei Gehaltsverhandlungen bemerkbar. Es ist auf alle Fälle gut, wenn Sie nach einem guten Saisonstart unmittelbar Ihren Vertrag verlängern.

Zusätzlich zu den langfristigen Managerlevels gibt es bestimmte Bedingungen, unter denen ein Spieler intern zusätzliche Levels gewinnt oder verliert (maximal bis Level 12!). Dies geschieht jeweils mit einer Frist von vier Wochen zwischen zwei Änderungen.

Kurzfristige Bedingung	Bonus
Spieltag > 10 und das Saisonziel ist um mehr als 2 Plätze übertroffen	+1 Level
Aktueller Meister und letztes Jahr aufgestiegen	+1 Level
Aktueller Pokalsieger	+1 Level
Aktueller Europapokalsieger	+2 Level
Aktueller Welt- oder Europameister	+2 Level
Spieltag > 10 und das Saisonziel ist um mehr als 2 Plätze verfehlt	-1 Level

Nach Titeln werden die Abzüge erst wieder gelöscht, wenn die Titelverteidigung nicht mehr möglich ist.

AUSWIRKUNGEN DER MANAGERFÄHIGKEITEN

ANSTOSS 3 - Trainerfähigkeiten festlegen

Gerald, bitte stellen Sie Ihre Fähigkeiten ein...

Bitte vergeben Sie 14 Punkte auf Ihre Fähigkeiten als Trainer bzw. Manager!

Verhandlungsgeschick	<input type="text" value="3"/>
Motivationsfähigkeit	<input type="text" value="2"/>
Trainingsgestaltung	<input type="text" value="2"/>
Autorität	<input type="text" value="2"/>
Fremdsprachenkenntnisse	<input type="text" value="2"/>
Ausstrahlung	<input type="text" value="2"/>
Umgang mit jungen Spielern	<input type="text" value="1"/>
Spielstärke als Spielertrainer	<input type="text" value="1"/>

Es sind alle Punkte verteilt.





Am Spielbeginn können Sie eine bestimmte Anzahl an Punkten auf unterschiedliche Fähigkeiten als Trainer bzw. Manager verteilen. Diese Fähigkeiten können dann im Spielverlauf mit steigendem Managerlevel von Ihnen immer mehr ausgebaut werden. Unter *Persönliche Erfolge* können Sie Ihre aktuellen Managerfähigkeiten jederzeit einsehen.

Verhandlungsgeschick

Entwickeln Sie Ihr Verhandlungsgeschick, werden Ihre Verhandlungspartner weniger schnell sauer. Insgesamt können Sie bei einem richtig hohen Level im Schnitt etwa zwei Runden länger verhandeln. Dies gilt für alle Arten von Verhandlungen, ganz egal, ob in eigener Sache, mit Spielern oder mit Sponsoren.

Motivationsfähigkeit

Die Mannschaftsbesprechungen aus dem Bereich „Motivation“ funktionieren grundsätzlich mit der folgenden Wahrscheinlichkeit:

$$10 + (\text{Motivationsfähigkeit} * 6) \%$$

Durch die Steigerung dieser Fähigkeit können Sie sich zu einem richtigen „Heißmacher“ entwickeln.

Trainingsgestaltung

Die positive Auswirkung jeder Trainingseinheit wird mit einer zunehmenden Wahrscheinlichkeit verdoppelt bzw. es gibt eine zweite Chance auf eine Verbesserung (taktische Werte, Ereignisse, Lernen von Fähigkeiten). Dies gilt **nicht** für Frische und Kondition.

Autorität

Lehnt ein Spieler Doping normalerweise ab, gibt es eine Chance von $\text{Autorität} * 4 \%$, dass er es dank Ihrer Autorität trotzdem akzeptiert. Aus irgendwelchen Gründen bei Einzelgesprächen abgelehnte Kritik wird mit $10 + (\text{Autorität} * 6) \%$ dennoch akzeptiert (z.B. auch von Phlegmatikern).

Fremdsprachenkenntnisse

Die Prozentzahl für erfolgreiche eigene Anfragen bei ausländischen Vereinen wird immer aus $0.8 + (0.04 * \text{Fremdsprachenkenntnisse})$ errechnet.

Ausstrahlung

Ihr aktueller Ruf bei der Presse wird immer aus $0.8 + (0.04 * \text{Ausstrahlung})$ errechnet. Maximal sind 100 Punkte erreichbar.

Umgang mit jungen Spielern

Für jeden Punkt in diesem Bereich gibt es eine zusätzliche Chance von 1 % bei den altersbedingten Aufwertungen, solange der Spieler jünger als 20 Jahre ist. Für Spieler mit einem Alter von 21 oder 22 Jahren wird dieser Bonus halbiert.

UMGANG MIT DEM PRÄSIDIUM

EINGRIFFE DES VORSTANDS

Manche Vorstände haben den Nachteil, dass sie Ihnen als Manager und Trainer in die Arbeit hineinzureden versuchen.



In diesem Fall haben Sie nur zwei Möglichkeiten: Entweder Sie geben dem Drängen nach und machen brav, was Ihnen gesagt wurde, oder aber Sie widersetzen sich und ziehen Ihre Linie durch.



Im ersten Fall wird der Vorstand sich immer wieder mal bei Ihnen melden und Ihnen Vorschriften machen. Je mehr Sie nachgeben, desto häufiger. Im zweiten Fall geraten Sie mit dem Vorstand zunächst heftig aneinander (d.h. Sie verlieren stark an Beliebtheit). Stehen Sie diese Auseinandersetzung jedoch durch und haben Sie Erfolg, werden die Versuche von Einflussnahme nach und nach seltener.

Keine Probleme haben Sie mehr, wenn Sie die Aktienmehrheit bei einem Verein besitzen.

Verhalten in Krisenzeiten

Häufen sich bei Ihrem Verein die Misserfolge, gibt es normalerweise ein klares Opfer, wenn es an die Beseitigung der Probleme geht – Sie.

Dennoch tobt gelegentlich hinter den Kulissen des Vereins ein weiterer Machtkampf. Denn auch Ihr Chef, der Präsident oder der Vorstandsvorsitzende des Vereins, ist keineswegs allmächtig, sondern muss sich bei ANSTOSS 3 jedes Jahr in der Mitte der Vorrunde zur Wiederwahl stellen.

Vor allem in Krisenzeiten bildet sich im Laufe der Zeit schnell eine Opposition, die der Meinung ist, dass sie die Vereinsgeschäfte bedeutend besser leiten könnte, als das zur Zeit geschieht. Aus diesem Grund ist der Verlauf der Vorstandswahl häufig sehr spannend. Vor allem die Aktionäre bei Aktiengesellschaften suchen den schnellen Erfolg und sind immer gerne bereit, auf neue Leute zu setzen.

Für Sie als Spieler folgen daraus vier wesentliche Punkte:

- Wollen Sie mit dem aktuellen Präsidium in Ruhe weiterarbeiten, sollten Sie zur Zeit der Wahl einen *guten Tabellenplatz* belegen.
- Läuft es nicht, sollten Sie bei Ihren *Interviews* sorgfältig abwägen, was Sie über den Vorstand und die Opposition zum Besten geben. Setzen Sie auf das falsche Pferd, kann es Sie leicht den Kopf kosten.
- Unter *Vereinsführung* können Sie sowohl mit der aktuellen Vereinsführung eine Aussprache suchen oder sich bei der *Opposition einschleimen*. Treffen Sie eine gute Wahl!
- Wenn Sie im Besitz von *Aktien* sind, können Sie bei der Wahl des Vorstandes der entscheidende Faktor oder doch zumindest das Zünglein an der Waage sein.



Dabei ist eines klar: Je mehr Aktien Sie besitzen, desto netter wird auch der Vorstand zu Ihnen sein. Und auch die Opposition wird sich nicht lumpen lassen, wenn es darum geht, Sie auf ihre Seite zu ziehen ...

Die folgende Tabelle gibt an, wie hoch die Chance der Opposition auf einen Wahlsieg ist und mit welcher Art Vorstand Sie nach der Wahl zu rechnen haben.

Art der Opposition	Siegchance	Neue Art des Vorstandes
Mächtig und kompetent	100 %	Treu
Sehr stark	70 %	Souverän
Konkurrenzfähig	40 %	Normal
Durchaus vorhanden	25 %	Pulverfass
Formiert sich	5 %	Schleudersitz
Nur Stümper	0 %	-
Nicht vorhanden	0 %	-

Die Stärke der neuen Opposition richtet sich nach der Höhe des Sieges des alten oder neuen Präsidiums:

Prozentwert	Neue Opposition
> 90 %	Nur Stümper
> 80 %	Formiert sich
> 70 %	Durchaus vorhanden
> 60 %	Konkurrenzfähig
> 50 %	Sehr stark

Beim Vorstand einschleimen

Wenn Sie auf der Kippe stehen, sollten Sie auf alle Fälle versuchen, *Fernsehinterviews* zu Ihren Gunsten zu nutzen (auch wenn Sie sich sonst nicht gerne interviewen lassen). Dem Vorstand gefällt es, wenn Sie von einer glorreichen Zukunft mit Titeln und einem großen Vermögen reden. Auch ein kleiner Seitenhieb auf die Millionäre der Mannschaft kann nicht schaden (allerdings stehen Ihre Spieler da nicht so drauf).

In der höchsten Not, wenn Sie nur noch knapp über 50 % Vorstandsvertrauen haben, sollten Sie schließlich auf alle Fälle zunächst die Aussprache unter *Vereinsführung* suchen und dann als letztes Mittel Aktien kaufen. Entweder Sie retten Ihren Kopf – oder Sie verdienen bei Ihrer Entlassung kräftig an den steigenden Kursen. Und der Kurs steigt ja auch, wenn Sie gewinnen ...



Präsidentenpalast



Geraten Sie bei einem großen Verein in die Krise und haben wirklich alle Register gezogen, kämpfen aber immer noch gegen die Entlassung, sollten Sie Ihrem Präsidenten einen eigenen Palast auf dem *Vereinsgelände* errichten. Bei einem Vereinsvermögen von mindestens sechs Millionen DM steigt das Vorstandsvertrauen nach dem Bauauftrag sofort um zehn Punkte.

PRIVATLEBEN

TIPPS FÜR DIE HOCHZEIT

Im Schnitt erhalten Sie bei ANSTOSS 3 etwa alle vier Jahre die Gelegenheit zu heiraten. Durch den Kauf eines schnellen Autos oder eines schönen Hauses können Sie hierfür, fast wie im wirklichen Leben, Ihre Chancen auf dem Heiratsmarkt entscheidend verbessern.



Dabei gibt es bei ANSTOSS 3 unterschiedliche Arten von Frauen, die jeweils ganz spezielle Dinge mit in die Ehe bringen:

- Vermögen zwischen 500.000 und 1.000.000 DM
- Charme für Bonuspunkte beim Vorstand bei Krisen
- Verlängerung der Trainerkarriere um drei Jahre durch beruhigende Wirkung
- 50.000 DM Bonus bei den Spielerbeobachtungen durch Kompetenz
- Steigerung Ihrer Geschicklichkeit bei Vertragsverhandlungen durch Unterstützung
- Fähigkeit, durch leckeren Kuchen die Stimmung im Team zu verbessern
- einen 13-jährigen und dazu noch sehr talentierten Sohn

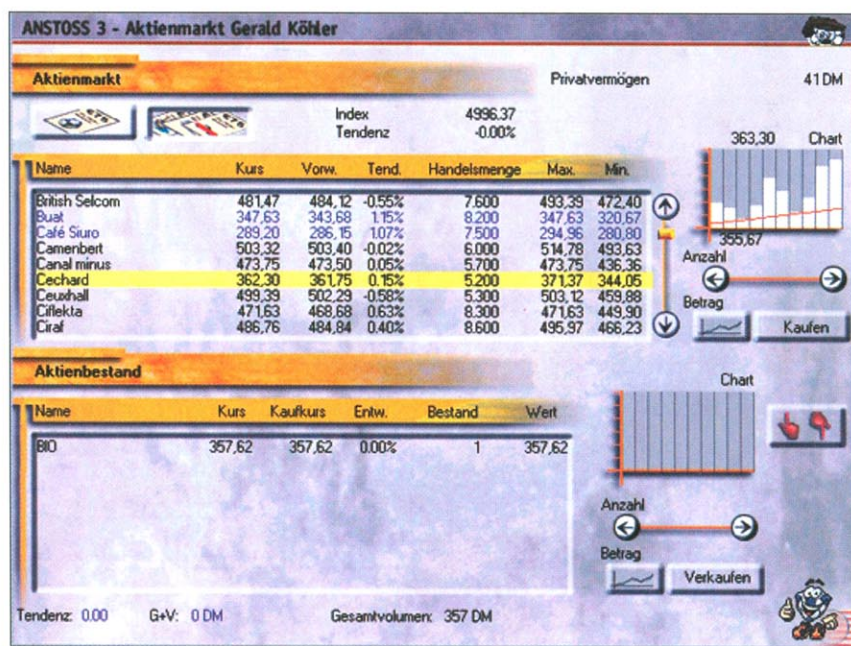
Sie sollten eigentlich die Gelegenheit zu einer Hochzeit immer ergreifen. Je früher Sie dann Kinder in die Welt setzen, desto schneller können diese auch in Ihrer Mannschaft spielen.

Ihren Familienstand und das Alter Ihrer Kinder können Sie jederzeit unter *Privates* beim Menüpunkt *Persönliche Erfolge* nachlesen.

Aktienmarkt



Wenn Sie zu Beginn der Saison in der Statistik einen Blick auf die Mannschaftenstärken werfen, können Sie leicht erkennen, welche Teams über einen starken Kader verfügen. Auch bei *Vereine absuchen* erhalten Sie einen Überblick. Bei diesen Mannschaften können Sie in der nächsten Zeit von Kurssteigerungen ausgehen, wenn die Saison normal verläuft. Spekulieren können Sie, wenn Sie vor einem Meisterschafts- oder Pokalfinale Aktien eines beteiligten Vereins erwerben. Die Kurse machen hinterher meist heftige Sprünge.



Kaufen Sie nicht einfach die billigsten Aktien, auch wenn das eine gute Strategie sein kann. Besser ist es, wenn Sie auf das Programm der Mannschaften für die nächsten Spieltage schauen. Glauben Sie, dass eine Mannschaft diese Spiele erfolgreich bestreiten wird, ist die Aktie ein klarer Kauf.

Aber auch billige Aktien sind interessant. Die meisten Vereine erholen sich wieder – und dann verdienen Sie richtig Geld. Achten Sie allerdings darauf, dass Sie keine Aktien von Vereinen kaufen, die kurz vor dem Abstieg aus der untersten Liga eines Landes stehen, da Sie diese beim Abstieg für ein Jahr nicht mehr verkaufen können. Teilen Sie bei spekulativen Anlagen Ihr Geld am besten immer auf mehrere Aktien auf!



Haben Sie bei einem Verein den Durchbruch geschafft und sehen Sie eine große Zukunft vor sich, sollten Sie sich ebenfalls noch schnell mit Aktien dieses Clubs eindecken. Auf diese Weise profitieren Sie doppelt von Ihrem Erfolg.

Geld verdienen mit Fußballwetten



Fußballwetten sind ein extrem heißes Eisen, bei dem sich nur sehr schwierig Geld verdienen lässt. Kalkulieren können Sie das Risiko maximal bei den Saisonwetten. Wenn Sie es nach einigen Saisons geschafft haben und über die wirklich beste Mannschaft im Land verfügen, können Sie sich hier jedes Jahr ein nettes Zubrot verdienen. Auch in den anderen Ländern lohnt es sich oft, auf einen klaren Favoriten für die Meisterschaft zu setzen.

KALKULATION UND FINANZEN

In diesem Kapitel geht es um Tipps & Tricks zur Verbesserung der Finanzlage Ihres Vereins.

ANSTOSS 3 - Kalkulation Zuschauererinnahmen Gerald Köhler (SV Stuttgart)

Zuschauererinnahmen		Spiele mit Topzuschlägen	
Kalkulation Liga kalkulierter Zuschauerschnitt: 26.000 Stehplatz (5500): 15 DM Sitzplatz hinter dem Tor (23500): 20 DM Sitzplatz Haupt/Gegen (24000): 40 DM Logen (72): 150 DM Ausgaben für Ordner: 3 % Einnahmen aus Ligaspielen: 9.46 Mio DM		Gegner VfL Bremen FC Leverkusen FC Dussburg SV Gelsenkirchen VfB Kaiserslautern FC Ulm 1919 FC 1846 München SV Ostsee Rostock Hamburger FC SpVgg München-Süd 1FV München Fortuna Frankfurt Fortuna Berlin Wollsburger FC MGV Freiburg Preußen Dortmund Germania Bielefeld	
Kalkulation Pokal Kalkuliert: 200.000 DM Tatsächlich: 0 DM		Tip Preis Derby 8. normal 2. normal 13. normal 4. normal 7. normal 18. normal 9. normal 16. normal 6. normal 17. normal 1. normal 11. normal 5. normal 14. normal 15. normal 3. normal 10. normal	
Kalkulation internationale Wettbewerbe Kalkuliert: 200.000 DM Tatsächlich: 0 DM		Dauerkarten Anzahl: 8.900 Max Verkauf: 50 % Ermäßigung: 20 %	
Kalkulation Freundschaftsspiele Kalkuliert: 200.000 DM Tatsächlich: 0 DM		Ermäßigung 20 %	

Topzuschläge

Topzuschläge für Heimspiele können Sie in der Kalkulation unter *Zuschauererinnahmen* festlegen. Das Publikum bei ANSTOSS 3 liebt Derbys über alles. Wenn Sie also ein relativ kleines Stadion haben, sollten Sie nicht zögern, bei diesen Spielen Ihrem Publikum das Geld so richtig aus der Tasche zu ziehen.

Damit Sie es sich mit Ihren Fans nicht verscherzen, genügen eine oder zwei Partien mit halbierten Eintrittspreisen. Grundsätzlich sollten Sie bei einem kleinen Stadion ohnehin immer höhere Eintrittspreise verlangen als vorgegeben werden.

Ordner

Bei ANSTOSS 3 geht es relativ friedlich zu. Drücken Sie die Ausgaben für die Ordner ruhig auf 1 %; nur mit viel Pech werden Sie Probleme bekommen.

Hauptsponsor



ANSTOSS 3 - Kalkulation Sponsoren

Hauptsponsor

Ascaron

Ascaron

läuft noch zwei Jahre.

[Sponsorendaten einsehen](#)

Sponsorenpool

Beitrag bisher	0 DM
Beitrag neu	20.000 DM
Mitglieder bisher	0
Kalkulierte Mitglieder für die neue Saison	20
Kalkulierte Einnahmen	400.000 DM

Bandenwerbung **Ausrüster**

Einnahmen Saison 784.000 DM

Einnahmen Saison 784.000 DM

Navigation:    

Beachten Sie bei den Verhandlungen unbedingt, dass die Angebote sehr unterschiedlich sind. Manche der Sponsoren bieten einen relativ hohen Grundbetrag, zahlen dafür aber bei Erfolgen kaum Prämien. Bei anderen wiederum kann ein erfolgreicher Verein ein Vermögen verdienen, während es für schlechte Leistungen auch nur wenig Geld gibt.

Haben Sie lediglich einen schwachen Amateurverein, der vermutlich nicht durch Pokalerfolge oder andere Dinge in dieser Saison zu Geld kommen wird, lohnt sich ein hohes Risiko nicht. Dann sollten Sie auf alle Fälle mit dem Sponsor mit dem höchsten Grundbetrag abschließen.

Und noch etwas ganz Wichtiges: Gehen Sie bei Ihrer letzten Chance immer auf Nummer Sicher! Hier geht es um die Existenz des Vereins und auch um Ihr persönliches Ansehen.

Sponsorenpool

Wollen Sie Ihre Einnahmen aus dem Sponsorenpool maximieren, setzen Sie den Preis für die Mitgliedschaft einfach auf genau 25.000 DM fest.

Sponsorentag



Veranstalten Sie einmal in der Saison einen Sponsorentag, erhalten Sie in der nächsten Saison einen Bonus von 5 % auf alle Sponsorenangebote und auf die Anzahl der Mitglieder des Sponsorenpools. Allerdings sollten Sie es bei einem Sponsorentag pro Jahr belassen, da die Manager Ihrer Sponsoren vielbeschäftigte Leute sind.

Bandenwerbung

Übernehmen Sie diese Verhandlungen unbedingt selbst! Sie können auf diese Weise erheblich mehr Geld einnehmen als dies bei der Vermarktung durch eine Agentur der Fall wäre. Beginnen Sie einfach damit, dass Sie zunächst die besten Angebote auswählen und diese dann einmal oder zur Not auch zweimal steigern. Nehmen Sie dann unbedingt an, da der Verlust beim Scheitern der Verhandlungen viel höher wäre, als es der zusätzliche Gewinn sein kann. Erst wenn Sie zu den schwächeren Angeboten kommen und noch etwas Auswahl haben, können Sie mehr riskieren.

Fanartikelhandel

ANSTOSS 3 - Fanartikel

Artikel	Ek	Vk	Lager	bestell	Woche	Einn.	Lz
Trikots	40,-	80,-	0	6500	0	0	4
Fahnen	8,-	15,-	0	5000	0	0	2
Schals	8,-	15,-	0	6000	0	0	1
Bettwäsche	20,-	50,-	0	5000	0	0	4
Autogrammball	40,-	60,-	0	5500	0	0	2
Badetuch	30,-	80,-	0	5000	0	0	4
Schlafanzug	25,-	60,-	0	5000	0	0	1
Pudelmütze	10,-	20,-	0	5000	0	0	4
Krawatte	12,-	39,-	0	5000	0	0	4
Klopapier	0,50	3,-	0	5000	0	0	1
Regenschirm	8,-	20,-	0	5000	0	0	1

Einkaufsleiter ☒

Marketingspezialist ☒

Bestellmenge

Rabatt für Fans

Rabatt bei Einkauf 10%

Wochenverkauf (11 Artikel)

Im Allgemeinen sollten Sie den Fanartikelhandel immer in die eigene Hand nehmen. Die Agenturen bezahlen normalerweise viel zu wenig und lassen sich nur sehr mühsam nach oben handeln. Neigen Sie allerdings beim Nachbestellen zur Vergesslichkeit, ist eine Agentur doch das Richtige für Sie. In jedem Fall sollten Sie sich vernünftige Vorräte anlegen, zumindest wenn Sie keinen oder besonders nette Mitspieler haben, die Ihnen nicht bei der ersten Gelegenheit gleich einen Mafioso auf den Hals schicken.

Es soll auch nicht verheimlicht werden, dass gewisse Ereignisse dafür sorgen können, dass sich bestimmte Fanartikel plötzlich in Luft auflösen. Zu viele Artikel einer einzelnen Sorte sind also auch nicht empfehlenswert.

Welche Fanartikel sollte man kaufen, welche vermeiden?

Es ist wichtig zu wissen, dass bestimmte Fanartikel (z.B. die Autopolitur) immer schlecht gehen, während andere, wie ANSTOSS X, Kondome und das T-Shirt Ihres besten Spielers, sich eigentlich immer blendend verkaufen. Entdecken Sie einen solchen Artikel, sollten Sie sich das für die Zukunft merken.

Im Vergleich zu ANSTOSS 2 GOLD sind bei ANSTOSS 3 die Freundschaftsschals und die Regenjacken (insbesondere, wenn Ihr Stadion nicht überdacht ist) als echte Renner hinzugekommen.

Jugendförderung

Wollen Sie die Investitionen in Ihre Jugendabteilung erhöhen, sollten Sie das immer in 100.000er Schritten tun.

Optimal in die medizinische Abteilung investieren

Die Auswirkungen Ihrer Investitionen in die medizinische Abteilung sind nicht linear. Es gibt gewisse Grenzen, bei deren Überschreiten Sie so richtig profitieren. Diese liegen bei 150.000, 400.000, 800.000 und 1,7 Mio DM. Wenn Sie also mit 300.000 DM geplant hatten, legen Sie ruhig noch eine Schippe drauf, es lohnt sich!

Ich spiele in der Regionalliga und gehe ständig pleite!

In dieser Klasse gibt es finanziell kaum Spielraum. Teure Spieler sind nicht finanzierbar, deshalb sollten Sie nach Möglichkeit nur ablösefreie Spieler verpflichten. Planen Sie aufzusteigen, kann es günstig sein, auch noch einige Spieler aus einer höheren Liga auszuleihen (am besten mit Kaufoption). Scheitert das „Unternehmen Aufstieg“ dann, müssen Sie sich in der nächsten Saison wenigstens nicht mit zu hohen Gehältern herumschlagen. Auch sonst sollten Sie sparen: Trainingslager, Co-Trainer, hohe Siebprämien, NORACSA, eine teure statistische Abteilung, der beste Rechtsanwalt – das ist da unten einfach nicht drin.

Zusätzliche Einnahmen durch Freundschaftsspiele

Gerade als kleiner Verein sollten Sie versuchen, durch *Freundschaftsspiele* gegen attraktive Gegner Geld einzunehmen. Achten Sie dabei aber vom ersten Spiel an auf die Qualität der Gegner, da die Zuschauer sich sehr schnell an Freundschaftsspielen satt sehen. Nach einer bestimmten Anzahl Spielen kommen wirklich nur noch die treuesten aller Fans.

Spiel	Zuschauer
1	100 %
2	95 %
3	90 %
4	80 %
5	65 %
6	50 %
7	30 %
> 7	20 %

Tipp

Besonders interessant sind natürlich Spiele mit Derbycharakter. Bei diesen erhalten Sie einen dicken Zuschauerbonus.

Turniere – für Regionalligisten eine gute Geldquelle

Kommen Sie in der Regionalliga finanziell auf keinen grünen Zweig, sollten Sie vor dem Saisonbeginn so viele *Turniere* wie nur möglich spielen. Auf diese Weise können Sie ein kleines Vermögen machen, haben aber sicher keine optimale Vorbereitung. Auch in der Winterpause kann auf diese Weise etwas dazu verdient werden. Natürlich sollten Sie auf keinen Fall die *Veranstaltung eigener Turniere* vergessen, hier verdienen Sie am meisten. Vergessen Sie wiederum nicht, mindestens einen Lokalrivalen einzuladen!

Die Lizenz ist in Gefahr – ich brauche Geld!

Gute Angebote anderer Vereine für eigene Spieler sind selten – und wenn man sie dringend braucht, dann kommen sie meist gar nicht. Was also tun, wenn einem das Wasser bis zum Hals steht?

Zunächst sollten Sie alle einfachen Mittel ausschöpfen. Leeren Sie die schwarze Kasse und investieren Sie Ihr Privatvermögen in den Verein! Fragen Sie nette Mitspieler, ob sie ein paar Mark für Sie übrig haben. Setzen Sie die Prämien Ihrer Mannschaft aus (*Aktueller Spielerkader*).

Weitere Möglichkeiten, die ganz oft vergessen werden, sind der Verkauf Ihrer Anzeigetafel oder überflüssiger Teile des Vereinsgeländes!

Hilft das alles nicht, sollten Sie an den Verkauf von Spielern gehen, um wenigstens noch das Gehalt bis zur Lizenzvergabe einzusparen. Wenn Sie diese schnell loswerden müssen, achten Sie auf einen hohen Talentwert, gute Form und positive Fähigkeiten und Charaktereigenschaften.

Hilft das auch nicht, haben Sie eine letzte Chance: Schöpfen Sie Ihren Kreditrahmen voll aus und investieren Sie Ihr Geld bei Mme. Véronique – mit etwas Glück klappt es doch noch ...

Hier noch einmal die Informationen, ab welcher Größenordnung an Schulden es tatsächlich um die Existenz geht:

Liga	Lizenzentzug möglich	Lizenzentzug sicher
1. Liga	12 Millionen DM	24 Millionen DM
2. Liga	6 Millionen DM	12 Millionen DM
3. Liga	1 Million DM	4 Millionen DM

Es zählt jede Mark, aber nur bei einer wirklich guten Anwaltskanzlei dürfen Sie es sich erlauben, tatsächlich in den kritischen Bereich zu kommen. Im schlimmsten Fall sollten Sie unbedingt vor dem 30. Spieltag den Verein wechseln, um der drohenden Abwertung Ihres Managerlevels zu entgehen ...

Madame Véronique ...

.... wird auf Dauer Ihr angelegtes Geld garantiert verjubeln. Sie sollten nur dann Geld bei ihr anlegen, wenn Sie es dringend in kürzester Zeit vermehren müssen. Investieren Sie überflüssiges Vereinsgeld lieber in Spieler oder in Immobilien auf dem Vereinsgelände.



SAISONVORBEREITUNG

Schnelle Vorbereitung

Vermeiden Sie bei einer „ernsthaften“ ANSTOSS 3-Partie die Vorbereitungsarten *schnell* und *nur Pflichtspiele*, da Sie sonst keine oder nur wenig Chancen haben, noch vor dem Saisonbeginn den einen oder anderen Spieler von der Transferliste zu verpflichten! Nur wenn es Ihnen in einem Mehrspielerspiel wirklich auf jede Sekunde ankommt, sollten Sie den Spielstart auf diese Weise beschleunigen.

Optimaler Zeitpunkt für ein Turnier

Wollen Sie an einem Turnier mit starken Mannschaften teilnehmen (und es nicht selbst ausrichten), sollten Sie bis zur dritten Woche der Vorbereitung warten. Die wirklich starken Mannschaften bolzen in den ersten beiden Wochen im Trainingslager erst mal so richtig Kondition und stehen häufig erst dann für einen solchen Wettbewerb zur Verfügung.

Kurztrainingslager

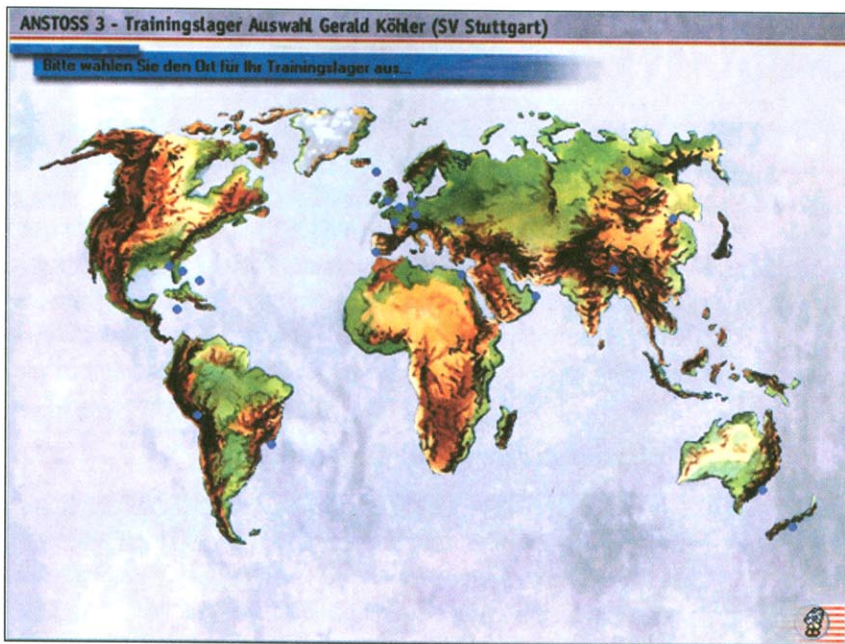


Beim ersten Kurztrainingslager (*Kurzfristiges Training*) in einer Saison steigen die langfristige Kondition und die langfristige Frische automatisch um drei Punkte, beim zweiten Trainingslager nur um je einen Punkt. Ab dem dritten Mal gibt es nur noch die üblichen Auswirkungen eines Trainingslagers, dafür aber möglicherweise negative Folgen, da Ihre Spieler diese Trainingslager nicht sonderlich mögen.

Nutzen Sie Ihre Kurztrainingslager gleich zu Beginn der Saison (die ersten beiden haben positive Auswirkungen auf die Form der Spieler), um Ihre Mannschaftswerte auf ein vernünftiges Niveau zu heben. Es ist nicht sinnvoll, zuerst auf eine Krise zu warten und dann erst ins Trainingslager zu fahren. Besser ist es, die Krise erst gar nicht aufkommen zu lassen.

Echte Trainingslager

Die längeren Trainingslager bei ANSTOSS 3 unterscheiden sich vor allem hinsichtlich der Trainingsmöglichkeiten und der Auswirkungen auf die Stimmung der Mannschaft. Manche der Trainingslager haben aber noch zusätzliche Effekte.



Wenn Sie ein Trainingslager ansetzen, erscheint ein Bildschirm mit einer Weltkarte. Sie können dort entweder einen Ort auswählen und bestätigen oder aber auf der Weltkarte unten rechts auf *Abbruch* klicken. Dann wird auch das Trainingslager im Terminplaner wieder gelöscht.

Nach der Auswahl eines Ortes ist dann der Beginn des Trainingslagers festgelegt und kann nicht mehr rückgängig gemacht werden. Sie können seine Länge jedoch mit einem Klick auf den entsprechenden (Rückreise-)Tag in der Spalte *TL* beliebig verändern. Es ist auch möglich, den Rückreisetermin in den folgenden Monat zu legen. Beachten Sie jedoch, dass Sie beim nächsten anstehenden Pflichtspiel wieder Zuhause sein müssen.

Was bewirken Trainingslager?

Jede Trainingseinheit in einem normalen Trainingslager wirkt mit 20 % doppelt. Dies gilt für bis zu 25 Trainingslagertage pro Saison.

Für die Wirkungen unter *Besonderes* sind mindestens fünf Tage Aufenthalt notwendig. Sie werden erst nach dem kompletten Trainingslager vergeben.



Ort	Training	Kosten*	Besonderes
Trainingscamp „Jakutzk“	schlecht	3.000	+3 SW
Sportschule in Holland	perfekt	2.500	-
Höhentrainingsl. Anden	skandalös	8.000	+3 KP
Waldhotel Karpaten	skandalös	500	-1 ST
Lhasa, Tibet	akzeptabel	4.000	+3 KP
NORACSA; Gütersloh	perfekt	3.000	-
Fitnesscamp Do Ping	perfekt	5.000	DPM zufällig
Pension „Druidenzirkel“	akzeptabel	1.500	+3 SW
Maskat, Oman	perfekt	7.000	+1 KP
Faro, Algarve	perfekt	2.500	+2 M
Höhentrainingsl. Davos	gut	3.500	+2 KP
Gizeh, Ägypten	akzeptabel	2.000	+1 KP
NORACSA, Bahamas	perfekt	7.500	+1 F
Hotel „Vin Rouge“	gut	3.000	-2 F
Montego Bay, Jamaika	gut	4.000	-
Orlando, Florida	akzeptabel	2.500	-
Christchurch, Neuseel.	gut	4.000	+1 KP, +3 ST
Sandstrand, Rio	perfekt	5.000	+2 ST, 10 P **
Sydney, Australien	perfekt	4.500	+1 KP, 10 P***
Reeperbahnpl., St. Pauli	akzeptabel	10.000	+1 KP, -5 F/ST
Raumstation	akzeptabel	20.000	-5 F, -10 KP, 3****
Mondbasis Alpha	akzeptabel	30.000	-5 F, -10 KP, 4****
Marsbasis 51	akzeptabel	40.000	-5, -10 KP, 5 ****
Färöer-Inseln	akzeptabel	1.000	-1 Stimmung

*Kosten pro Spieler pro Woche

KP = Konditionspunkte, SW = Siegeswille, ST = Stimmung, DPM = Dopingmittel, F = Frische, K = Kondition, M = Motivation

** bei *Technik* bei allen Spielern, die Technik trainieren oder noch keine drei Attribute haben

*** bei *Zweikampf*

**** X Spieler bekommen Technik

Klicken Sie auf der Weltkarte *Cape Canaveral* an, haben Sie drei Alternativen. Die Raumstation kann jedoch erst ab 2005 besucht werden; zum Mond können Sie ab 2010 und zum Mars ab 2050 fliegen.

Das mit weitem Abstand beste Trainingslager taucht allerdings nur ganz selten auf. Sie sollten sich dennoch die Karte öfter mal ganz genau ansehen. Es bewirkt eine phantastische Steigerung von Kondition und Frische und verbessert zusätzlich noch die Stimmung im Team.

Spieler erhalten in der Vorbereitung rote Karten und fallen dann die ersten Spiele aus!

Eine rote Karte in einem Freundschaftsspiel hat – wie in der Realität – bei ANSTOSS 3 die gleichen Konsequenzen wie in einem Pflichtspiel. Um Ausfälle zum Saisonstart zu vermeiden, sollten Sie deshalb unbedingt in der Vorbereitung und in der Winterpause mit der Härteeinstellung *Nonnenhockey* spielen!

Beschwerde des Kapitäns

Schaffen Sie es nicht, die Kondition Ihres Teams bis zwei Wochen vor dem ersten Ligaspiel auf einen Wert von mindestens 65 Punkten zu bringen, wird sich Ihr Kapitän bei Ihnen über das zu lasche Training beschweren. In diesem Fall sollten Sie zumindest in der nächsten Woche extrem hart trainieren lassen.



SPORTLICHER BEREICH

Dieses Kapitel dreht sich ganz um Ihre Spieler. Während in den ersten Abschnitten grundlegende Eigenschaften erläutert werden, geht es bei den weiteren Themen vor allem um taktische Feinheiten und um die Gestaltung eines guten Trainingsplans.

SPIELERSTÄRKEN

Echte Spielstärke eines Spielers berechnen

Um die echte Spielstärke eines Spielers auf dem Feld zu erhalten, gehen Sie wie folgt vor:

Schritt	Auswirkung
Schritt 1	Frische und Kondition werden addiert und durch 2 geteilt.
Schritt 2	Ist das Ergebnis kleiner 20, wird es auf 20 gesetzt.
Schritt 3	Ist das Ergebnis größer 80, wird es auf 80 gesetzt.
Schritt 4	Dann werden von diesem Ergebnis 20 Punkte abgezogen.
Schritt 5	Der ermittelte Wert wird durch 30 dividiert, so dass ein Wert zwischen 0 und 2 Punkten ermittelt wird.
Schritt 6	Von der Spielstärke eines Spielers wird 1 Punkt abgezogen. Dann wird der in Schritt 5 ermittelte Wert addiert.
Schritt 7	Das Ergebnis wird mit Motivation/100 multipliziert.

WICHTIG: Dieser Hinweis war sicher eher für die mathematisch interessierten Leser; die Berechnung wird Ihnen im Spiel aber von Ihrem Rechner automatisch abgenommen.

Hier noch ein Beispiel: Ein Spieler hat eine Stärke von 10, eine Frische von 50, eine Kondition von 60 und eine Motivation von 90 %.

Schritt	Auswirkung
Schritt 1	$(50 + 70) / 2 = 60$
Schritt 2	keine Veränderung
Schritt 3	keine Veränderung
Schritt 4	$60 - 20 = 40$
Schritt 5	$40 / 3 = 13$ (gerundet) / $10 = 1.3$
Schritt 6	$10 - 1 + 1.3 = 10.3$
Schritt 7	$10.3 * 0.9 = 9.3$ (gerundet)

Ein 13er – ein Jahrhundertereignis?

Die Voraussetzungen für einen 13er-Spieler sind eine Spielstärke von 12 und eine Durchschnittsform von 13. Dann wird ein Spieler nach der Vor- und nach der Rückrunde mit je 1/500 befördert.

DAS NEUE SPIELSTÄRKESYSTEM

Vielleicht waren Sie als ANSTOSS 2-Spieler etwas überrascht, weil wir das über viele Jahre bewährte Spielstärke- und Formsyste einfach über Bord werfen. Aber das alte System hatte zu viele Mängel, die auch seinen Anhängern sicher nicht verborgen geblieben sind. Hatte man eine Mannschaft einmal am Laufen und gewann seine Spiele, stiegen die Formwerte, man gewann weiter und am Saisonende wurden die Spieler als Belohnung auch noch aufgewertet. Im anderen Fall war eine Mannschaft nach einem Abstieg häufig durch die vielen Abwertungen auf einen Schlag kaputt. Die klassische Schwäche des alten Systems war eine hohe Niederlage gegen einen viel stärkeren Gegner – die Formwerte waren im Eimer.

Die neue Stärkeberechnung sorgt nun dafür, dass sich die sportlichen Erfolge nur noch auf die Motivation des Spielers auswirken. Sie beeinflussen damit zwar immer noch die Spielstärke, aber viel weniger stark und viel differenzierter. Außerdem haben die Erfolge bei den Auf- und Abwertungen nur noch eine sehr geringe Bedeutung; Sie müssen sich also nicht mehr auf das Überschreiten bestimmter Grenzen (z.B. 13 Formpunkte im Schnitt) konzentrieren. Das Schinden von Aufwertungen auf diese Art und Weise entfällt.

Für den Aufbau einer Mannschaft werden andere Dinge nun viel wichtiger. Besonders wichtig sind Spieler mit guten „fußballspezifischen“ Anlagen, also Talente. Doch Ihre Spieler werden auch durch Charaktereigenschaften gekennzeichnet, die einem Talent den Durchbruch erschwe-

ren können (z.B. trainingsfaul, Phlegma, Geldgeier, Diva, Schönwetterfußballer). Gerade bei talentierten Spielern sind diese sehr häufig.

Auf der anderen Seite haben Spieler mit wenig Talent immer wieder besonders gute Charaktereigenschaften (Kämpfernatur, Trainingsweltmeister usw.).

Grundsätzlich ist der grobe Verlauf einer Karriere durch diese Anlagen vorgezeichnet. Dennoch kann im Laufe der vielleicht 15-jährigen Laufbahn eines Spielers noch viel passieren, das alles wieder über den Haufen wirft: Verletzungen, schlechte Jahre bei einem Verein, Abstiege, private Tiefs, ein sehr schlechter oder sehr guter Trainer usw.

Jedenfalls müssen Sie bei ANSTOSS 3 viel mehr auf den Charakter und das Talent eines Spielers achten, als das bisher der Fall war. Nur wenn Sie Spieler mit Perspektiven verpflichten, können Sie davon ausgehen, dass Ihr Verein sich langfristig verbessert.

Ein Modell für kleinere Vereine könnte sein, einige hochtalentierte Jugendspieler zu verpflichten, diese mit langen Verträgen auszustatten und konsequent aufzubauen. Auch wenn vielleicht ein, zwei schwächere Jahre folgen, sind diese Spieler dann wirklich gut geworden und der Erfolg ist Ihnen so gut wie sicher.

AUF- UND ABWERTUNGEN AM SAISONENDE

Spielen Sie alleine (sonst nerven Sie Ihre Mitspieler), sollten Sie um den 25. Spieltag herum kurz Atem schöpfen und einen Blick in die Statistiken werfen. Von nun an ist es vorteilhaft, diejenigen Spieler besonders zu fördern, die kurz vor einer Aufwertung stehen. Sie können vor allem auch durch einige kleine Maßnahmen unter Umständen eine Reihe von Abwertungen vermeiden.

TORE/FELDTORE

Spieler, die vor einer trefferbedingten Aufwertung stehen, sollten Sie auf jeden Fall gezielt fördern. Dies kann z.B. dadurch geschehen, dass Sie ihnen die Elfmeter und/oder Freistöße Ihres Teams anvertrauen. Bei einem Stürmer kann es auch vorteilhaft sein, das offensive Mittelfeld zu stärken und dafür nur noch mit einer Spitze zu spielen. Der verbliebene Stürmer wird dann kräftig mit Vorlagen gefüttert, auch wenn Sie vermutlich insgesamt weniger Tore erzielen.

Hier eine genaue Übersicht über die notwendigen Treffer. Die erste Spalte gibt die Anzahl der Tore an, die ein Spieler insgesamt in den Pflichtspielen erzielen muss. Zur Not genügt es auch, wenn ein Spieler die in der zweiten Spalte stehende Anzahl an Feldtoren (also an Toren aus dem Spielablauf heraus) erzielt hat.

Liga	1–2	2–3	3–4	4–5	5–6	6–7	7–8
18	2,2	3,3	5,5	6,6	8,8	10,10	14,12
20	2,2	3,3	5,5	6,6	8,8	10,10	15,14
22	2,2	3,3	6,6	7,7	9,9	11,11	17,15
24	2,2	4,4	6,6	8,8	9,9	12,12	18,17

Liga	8–9	9–10	10–11	11–12	12–13
18	19,16	21,17	24,18	30,24	-
20	21,18	23,18	26,19	32,26	-
22	23,20	25,20	28,22	35,28	-
24	25,22	28,22	31,23	38,30	-

Im Gegensatz zu ANSTOSS 2 gehen bei ANSTOSS 3 jetzt auch Tore im Pokal und im Europapokal in diese Bewertung ein.

VERMEIDUNG VON ABWERTUNGEN

Ein Spieler wird nicht abgewertet, wenn er die folgende Mindestzahl an Toren bzw. den folgenden Notenschnitt erreicht hat:

Stärke	2	3	4	5	6	7
Tore	3	4	5	6	8	10
Note	4	3.8	3.6	3.4	3.2	3

Stärke	8	9	10	11	12	13
Tore	12	14	18	22	26	-
Note	2.8	2.7	2.6	2.5	2.4	-

EINSÄTZE

Bei den Einsätzen sollten Sie die kritischen Grenzen überprüfen und schauen, ob diese noch erreicht werden können. Die folgende Tabelle zeigt anhand unterschiedlicher Ligagrößen, wie viele Einwechslungen bzw. Einsätze über die volle Spielzeit ein Spieler absolvieren muss, um eine bestimmte Aufwertung zu erreichen.

Liga	1-2	2-3	3-4	4-5	5-6	6-7
18	2,2	3,3	5,5	6,6	8,8	10,10
20	2,2	3,3	5,5	6,6	8,8	10,10
22	2,2	3,3	6,6	7,7	9,9	11,11
24	2,2	4,4	6,6	8,8	9,9	12,12

Liga	7-8	8-9	9-10	10-11	11-12	12-13
18	14,12	19,16	21,17	24,18	30,24	-
20	15,14	21,18	23,18	26,19	32,26	-
22	17,15	23,20	25,20	28,22	35,28	-
24	18,17	25,22	28,22	31,23	38,30	-

Kontrollieren Sie, ob Sie noch Spieler ohne Einsatz in Ihrem Kader haben! Diese werden am Ende des Jahres garantiert abgewertet, was sich sehr leicht durch eine einzige Einwechslung vermeiden lässt.

Die ersten Stufen auf der Karriereleiter kann jeder Spieler dadurch nehmen, dass Sie ihn einfach nur in jeder Saison ein paar Mal einsetzen. Bis zu einer Stärke von 5 ist dies relativ einfach möglich; die nächsten beiden Stufen sind jedoch deutlich schwieriger

ALTERSBEDINGTE AUF- UND ABWERTUNGEN

Diese Art Aufwertungen findet sowohl in der Winterpause als auch nach der Saison statt. Je nach Alter und teilweise auch Position des Spielers hat dieser eine unterschiedlich hohe Chance auf eine Auf- oder Abwertung; diese können sich auch gegenseitig aufheben.

Spieleralter	Chance für Aufwertung	Chance für Abwertung
< 22	30 %	0 %
< 26	20 %	0 %
< 30	15 %	0 %
< 34 *	5 %	10 %
< 34 **	5 %	20 %
< 40	0 %	30 %
> = 40	0 %	50 %

* und Spieler ist Torwart oder Libero

** und andere Position

Zum Libero umschulen

Bei den Feldspielern stellt der Libero eine Ausnahme dar. Da er normalerweise weniger laufen muss als andere Spieler, kann er die altersbedingten Abwertungen bis zum Alter von 34 Jahren umgehen. Haben Sie einen starken Spieler im Alter von 29 oder 30 Jahren und ein Libero-problem, kann sich eine Umschulung lohnen. Auf diese Weise behält er seine Spielstärke noch eine Weile bei. Zumindest wird er jedoch nicht aus Altersgründen abgewertet, denn andere Faktoren können sehr wohl noch eine Rolle spielen.

Was bewirkt eine hohe Durchschnittsform?

Diese wirkt sich erheblich schwächer als bei ANSTOSS 2 (GOLD) aus und beeinflusst jetzt lediglich noch die Chance für die altersbedingten Auf- und Abwertungen.

Durchschnittsform	Effekt
> 16	Wahrscheinlichkeit für Aufwertung * 3
> 14	Wahrscheinlichkeit für Aufwertung * 2
> 12	Wahrscheinlichkeit für Aufwertung * 1.5
> =6 und < 8	Wahrscheinlichkeit für Abwertung * 1.5
< 6	Wahrscheinlichkeit für Abwertung * 2

Welchen Einfluss hat das Talent eines Spielers?

Zuletzt werden die altersbedingten Auf- und Abwertungen auch durch das Talent des Spielers beeinflusst.

Talent	Auswirkungen
	Megatalent 50 % mehr Chance bis zu einem Alter von 25 Jahren, 25 % mehr Chance bis zu einem Alter von 29 Jahren
	Talent 25 % mehr Chance bis zu einem Alter von 25 Jahren, maximal Stärke 11
	Normal begabt normal, maximal Stärke 10
	Wenig begabt 25 % weniger Chance (unabhängig vom Alter), maximal Stärke 9
	Zwei linke Füße 50 % weniger Chance (unabhängig vom Alter), maximal Stärke 8
	Ewiges Talent 25 % weniger Chance zwischen 26 und 32 Jahren, wenn nicht mindestens Stärke 5 (Megatalent) oder Stärke 4 (Talent)

Megatalente werden mit 25 Jahren zum ewigen Talent, wenn diese nicht die Stärke 10 erreicht haben. Talente werden zum ewigen Talent, wenn diese nicht die Stärke 8 erreicht haben.

Das Talent eines Spielers bestimmt außerdem, wie schnell er neue Fähigkeiten zu lernen in der Lage ist.

Spielerrends

Bei den *Spielerrends* sollten Sie kurz vor dem Ende der Saison nachschauen, welche Spieler vor einer Auf- oder Abwertung durch Alter, Durchschnittsform oder Talent stehen. Schlagen Sie hierzu auch ruhig in der Hilfe nach; Sie werden interessante Informationen finden.

SPIELEREIGENSCHAFTEN

Allrounder und flexible Spieler erzeugen

Setzen Sie einen Spieler in einer Saison sehr häufig auf fremden Positionen ein, kann dieser zum *Allrounder* werden. Lernt ein Spieler zwei neue Positionen in einer Saison, erhält er automatisch das Attribut *flexibel*.

Führungsspieler ausbilden

Dieser Spielertyp ist sehr wertvoll. Um solche Spieler aus den eigenen Reihen zu bekommen, sollten Sie den Kapitän wechseln, sobald dieser die entsprechende Eigenschaft erworben hat. Dies ist natürlich nur sinnvoll, wenn Sie langfristig bei einem Verein planen. Läuft ein Spieler als Mannschaftskapitän auf, kann er in der Folgewoche bei einer Form von mehr als 10 und mindestens 100 Einsätzen für seinen Verein das Attribut *Führungsspieler* mit einer Wahrscheinlichkeit von 1/80 erlangen.

Was genau bewirkt die Eigenschaft *Joker*?

Ein Spieler mit dieser Eigenschaft bekommt einen Bonus von 50 % auf seine Spielstärke, wenn er in den letzten 30 Minuten eingewechselt wird. Spielt er von Beginn an, werden ihm 10 % abgezogen. Mit dem 100. Ligaspiel geht diese Eigenschaft verloren. Mit 35 Jahren wird sie wieder aktiviert.

Was genau bewirkt die Eigenschaft *Teenie-Star*?

Ein solcher Spieler hat besonders viele jugendliche Fans, die ihm oft das Leben ganz schön schwer machen. Er erhält dafür aber auch einen Bonus von 50 % auf seine Trikotverkäufe. Bei einer Form unter fünf Punkten fällt dieser Bonus weg. Dafür halbiert sich allerdings dann der Trikotverkauf.

PRIVATLEBEN DER SPIELER

Welche Spieler haben ein Hobby?

Grundsätzlich kann jeder Spieler ein Hobby haben. Diese haben verschiedene Auswirkungen: Manche sind für Sie als Trainer vorteilhaft, manche schlecht, die meisten sind neutral. 80 % aller Spieler bekommen zu Beginn des Spiels ein zufälliges Hobby zugewiesen. Gleiches gilt für Jugendspieler. Außerdem können Spieler auch im Spiel per Ereignis noch ein Hobby beginnen oder das vorhandene Hobby ändern.

Welche Hobbys sind gut, welche schlecht?

Hier eine vollständige Liste aller im Spiel möglichen Hobbys: Ameisen kartieren, Angeln, ANSTOSS 3, Aquarium, Billard, Börse, Briefmarken sammeln, Bücher schreiben, Computerspielen, Familie, Football, Frauen, Frösche sammeln, Fußball, Gartenarbeit, Gitarre spielen, Glücksspiel, Golf, gut Essen gehen, Imkerei, Kampfsport, Kino, Kirchenchor, Kunst sammeln, Lesen, Modellbau, Modelleisenbahn, Motorrad fahren, Musik hören, Rad fahren, Reisen, Schwimmen, Segeln, Ski fahren, Tauchen, Tennis, Terrierzucht, teure Autos und Wandern. Terrierzucht betreiben übrigens traditionell nur Innenverteidiger.

Auch wenn es für jedes Hobby positive und negative Ereignisse gibt, wirken sich besonders die folgenden gelegentlich ungünstig aus:

Hobby	Wirkung
Bücher schreiben	Dieser Spieler kann gelegentlich Unruhe in die Mannschaft bringen oder auch einmal einen handfesten Skandal verursachen, wenn er mal wieder Insiderstories aus dem Fußballbereich der Öffentlichkeit zugänglich macht.
Frauen	Spieler mit diesem Hobby sorgen für Unruhe in der Mannschaft, weil sie auch vor den Frauen und Freundinnen ihrer Mitspieler nicht halt machen. Wenn Sie selbst heiraten, sollten Sie sich ebenfalls vorsehen.
Glücksspiel	Ist einer Ihrer Spieler dem Glücksspiel verfallen, kann er durch größere finanzielle Verluste ziemlich vom Fußball abgelenkt werden. Auf der anderen Seite kann Geld für ihn auch an Bedeutung verlieren, wenn er gerade mal wieder einen Jackpot geknackt hat.
Gut Essen gehen	Der Spieler hat mit doppelter Wahrscheinlichkeit Übergewicht.
Ski fahren	Der Spieler ist im Winterurlaub besonders verletzungsgefährdet. Dies kann sehr ärgerlich sein, weil es sich zumeist nicht nur um kleinere Verletzungen handelt.

Optimal ist es dagegen, wenn ein Spieler in seiner Freizeit gerne schwimmt. Das ist gesund, gut für den Muskelaufbau und reduziert die Zahl der Verletzungen dieses Spielers um volle 20 %.

MANNSCHAFTSAUFSTELLUNG UND SPIELSYSTEM

In diesem Kapitel finden Sie alles rund um das Thema Aufstellung. Einige der folgenden Hinweise und Tabellen beziehen sich nur auf das Spiel im Textmodus. In der echten Simulation mit 3-D-Darstellung lassen sich solche exakten Werte nicht mehr angeben, so dass Sie hier durch echtes Trainergespür zum Erfolg kommen können.

ANSTOSS 3 - Mannschaftsaufstellung Rolf Langenberg (Preußen Dortmund), 4.7.1999

Name	Pos	NP	Fähigk.	Pn	St	Fo	Mo	ES	Alter	Fällt aus	Eingesp.	Spz.	Auto.
Stovac, M.	DM	LI	3	11	12	100	113	29					
Kurlinger, C.	DM	LM	8	10	12	100	103	26					
Klejhuis, A.	M	LV	37	9	12	100	93	33					
Saina, G.	ST		7	9	12	100	93	27					
Gorbarez, S.	DM	ST/FM	31	9	12	100	93	27					
Forlich, H.	ST		11	9	12	100	93	27					
Binko, I.	ST		32	8	12	100	83	21					
Gat, V.	DM	FM	34	8	12	100	83	21					
Lipetanovic, S.	FM	LM	5	8	12	100	83	27					
Neumann, K.	M	LI	6	8	12	100	83	29					
Gaersinger, W.	LI	DM	22	8	12	100	83	34					

Preußen Dortmund (A)

T	A	Df	M	S	Ges.
113	36.7	13.2	7.3	28.9	9.5

ASVác (H)

M	S	Ges.
43.7	24.6	116.3

Aufgaben im Spiel

Der schnellste Weg zur Mannschaftsaufstellung



... führt natürlich über den Co-Trainer und damit über die Schaltfläche *Spz.* in der Mannschaftsaufstellung. Wer sich dieses Geld aber sparen möchte, kann am schnellsten über die *Auto.*-Funktion aufstellen: einfach die Spieler von der Bank aufs Feld ziehen und wieder *Auto.* anklicken, bis die Mannschaft steht. Das geht erheblich schneller als über die Spielerliste.

Sie können natürlich auch über die alternative Darstellung der Mannschaft sehr schnell eine brauchbare Aufstellung erzeugen.

Mir fehlt für eine bestimmte Position ein Spieler!

Sie sollten unbedingt darauf achten, einen oder zwei Spieler mit der Eigenschaft *Allrounder* zu verpflichten. Dieser Spielertyp ist sehr praktisch, da er auf jeder Position im Feld 80 % seiner normalen Stärke entfaltet. Haben Sie einen Allrounder bei Ihren Amateuren und in Ihrer Jugendmannschaft, sollten Sie auf alle Fälle einen Profivertrag in Erwägung ziehen.

Verfügen Sie nicht über einen Spieler mit dieser Eigenschaft, sollten Sie sich nach einem solchen Mann umsehen, um Verletzungen verkraften zu können, ohne gleich den Kader unnötig aufblähen zu müssen. Achten Sie bei der Verpflichtung von Spielern auch auf deren Nebenpositionen! Ansonsten können Sie natürlich auch einen Spieler umschulen, indem Sie ihn regelmäßig auf einer neuen Position einsetzen.

Alternativ dazu können Sie auch über eine Anpassung Ihres Spielsystems auf die vorhandenen Spielertypen nachdenken.

Welches Spielsystem ist das beste?

Das optimale Spielsystem ist immer von Ihren Spielern abhängig. Generell sollten Sie allerdings nicht zu defensiv spielen. Versuchen Sie ruhig, Ihre Verteidiger relativ weit vorne zu postieren und auch die offensiven Mittelfeldspieler relativ nah an den Sturm zu stellen.

Steigern der Eingespeltheit des Teams

Die Eingespeltheit können Sie sehr einfach steigern, indem Sie viele Freundschaftsspiele spielen. Außerdem wirkt sich auch die Trainingseinheit *Trainingsspiel* sehr positiv aus.

Bitte beachten Sie, dass jeder Transfer die Eingespeltheit der Mannschaft verschlechtert, ganz egal, ob Sie einen Spieler kaufen oder ihn abgeben.

Spieler, die sich auf dem Platz nicht verstehen

Besonders bei Neueinkäufen mit sehr ähnlichen Eigenschaften kann es vorkommen, dass zwei Spieler sich überhaupt nicht verstehen. Diese spielen sich dann nur selten an bzw. das Abspiel zu einem solchen Spieler wird intern immer schlechter bewertet, als das Abspiel zu einem gleich gut stehenden anderen Nebenmann. Zu viele solcher negativen Beziehungen sollten Sie also in Ihrer Mannschaft nicht zulassen.

Spieler, die sich auf dem Platz blind verstehen

Hier werden ganz bestimmte Beziehungen zwischen Spielern gebildet, die längere Zeit nebeneinander auf dem Feld stehen. Diese wissen über die Laufwege des anderen dann jeweils genau Bescheid. Das Ergebnis ist ein sehr sicheres Passspiel.

Position	Mögliche andere Position
Torwart	nicht möglich
Abwehr	jeweils untereinander
Rechter Verteidiger	zusätzlich auch zum rechten Mittelfeld
Linker Verteidiger	zusätzlich auch zum linken Mittelfeld
Mittelfeld	jeweils untereinander
Rechtes Mittelfeld	zusätzlich auch zum rechten Verteidiger und rechten Außenstürmer
Linkes Mittelfeld	zusätzlich auch zum linken Verteidiger und linken Außenstürmer
Stürmer	jeweils untereinander

Zu viele Stürmer sind gefährlich (Textmodus)

Ein sehr beliebter Fehler bei ANSTOSS 3 ist, praktisch mit drei Mittelstürmern zu spielen. Diese Aufstellung sorgt nur für enge Räume und für heftige Abwertungen bei Ihren Stürmern (werden gemeinerweise in der Mannschaftsaufstellung nicht angezeigt).

Intern wird für jede Mannschaft ein Punktwert ermittelt. Für jeden echten Stürmer gibt es zwei Punkte, für jeden Außenstürmer und jeden offensiven Mittelfeldspieler einen Punkt. Ab sechs Punkten gibt es Abzüge auf den Sturmwert:

6 Punkte	10 %
7 Punkte	20 %
8 Punkte	30 %
9 oder mehr Punkte	40 %

Wenn Sie folglich mit drei Spitzen spielen, sollten Sie diese unbedingt auf die Außenpositionen setzen, also mit echten Flügelstürmern operieren (wie Amsterdam). Bei einer offensiven Taktik müssen Sie Ihre Spieler gerade so weit nach vorne stellen, wie dies in der Mannschaftsaufstellung ohne Stärkeabzüge möglich ist. Die Positionsbezeichnungen dürfen sich also nicht verändern.

Offensive um jeden Preis (Textmodus)?

Viele Spieler versuchen, Ihre Mannschaft in der Endphase durch Verschieben von Spielern in der Aufstellung offensiver werden zu lassen und nehmen dabei heftige Spielstärkeverluste in Kauf. Diesen Effekt können Sie aber über die Spielweise einfacher und besser haben. Hier die genauen Auswirkungen der einzelnen Einstellungen:

Spielweise	Abwehr	Sturm
Abwehrriegel	+22 % des Sturms	-40 %
Auf Konter	+14 % des Sturms	-24 %
Vorsichtig	+8 % des Sturms	-12 %
Normal	-	-
Kontrolliert offensiv	-12 %	+8 % der Abwehr
Offensiv	-24 %	+14 % der Abwehr
Brechstange	-40 %	+22 % der Abwehr

Der berüchtigte „Überheblichkeitsfaktor“ (Textmodus)

ANSTOSS 3 macht es dem Manager gerade bei scheinbar einfachen Aufgaben nicht leicht. Ist die Überlegenheit gegenüber dem Gegner zu groß (beginnt ab 10 Punkten und ist besonders schlimm ab 20 Punkten), schleichen sich vor allem bei niedrigem Siegeswillen häufig Nachlässigkeiten ein. Der Gegner wird nicht mehr ernst genommen und nach den ersten beiden Gegentoren ist es zum Umschalten zu spät. Sollten Sie also mit Ihrer Mannschaft knapp über einer der beiden Grenzen sein, können Sie diese unter Umständen wieder unterschreiten, indem Sie einen oder zwei schwächere (aber auch motiviertere) Spieler zum Einsatz kommen lassen. Damit schlagen Sie mehrere Fliegen mit einer Klappe. Die Mannschaft spielt besser, die Reservisten sind weniger unzufrieden und die Stars können sich auf die wirklich großen Aufgaben in aller Ruhe vorbereiten. Außerdem werden sich müde Spieler wieder etwas erholen.

POSITIONEN LERNEN

Soll ich einen Spieler eine neue Position lernen lassen?

Das Lernen einer neuen Position ist oft gerade für junge Spieler ein echtes Kinderspiel (dauert etwa zehn Spiele). Wenn Sie merken, dass sich ein talentierter Spieler auf seiner alten Position nicht durchsetzen wird, sollten Sie bei der ersten längeren Verletzung eines anderen Spielers den Schritt wagen und den jungen Spieler dort dauerhaft einsetzen.

Spielerfähigkeiten beim Lernen neuer Positionen ausnutzen

Wenn Sie Spieler auf neue Positionen stellen, sollten Sie darauf achten, dass diese dort ihre Stärken voll ausspielen können. So ist es von Vorteil, wenn Sie einen Spieler, der Flanken kann, auf die Außenbahn setzen. Ebenso ist es günstig, wenn Sie Spieler mit der Fähigkeit *Zweikampf* in die Abwehr und mit der Fähigkeit *Torrieher* in den Sturm stellen. Häufig verbessern sich

solche Spieler durch das Wechseln dann sogar um einen Spielstärkepunkt (ist natürlich durch das Talent begrenzt).

Neue Position	Bedingungen
Abwehrspieler	War der Spieler kein Abwehrspieler und hat eine Spielstärke < 10, benötigt er entweder <i>Zweikampf</i> , <i>Schnelligkeit</i> oder <i>Kopfballstärke</i> für eine Aufwertung.
Stürmer	War der Spieler kein Stürmer und hat eine Spielstärke < 10, benötigt er entweder <i>Torinstinkt</i> , <i>Schnelligkeit</i> oder <i>Kopfballstärke</i> für eine Aufwertung.
Offensiver Mittelfeldspieler	War der Spieler bislang nicht auf dieser Position eingesetzt, benötigt er entweder das Attribut <i>Technik</i> oder das Attribut <i>Spielmacher</i> für eine Aufwertung.
LV/RV/LM/LV	War der Spieler bislang nicht auf einer dieser Positionen eingesetzt, benötigt er entweder <i>Schnelligkeit</i> oder <i>Flanken</i> für eine Aufwertung.

Es ist allerdings auch möglich, dass er durch seine Fähigkeiten eher ungeeignet ist. In diesem Fall verliert er beim Lernen der neuen Position einen Punkt seiner Spielstärke.

Neue Position	Bedingungen
Abwehrspieler	War der Spieler kein Abwehrspieler und hat eine Spielstärke < 10, darf er bei keinem der drei Attribute <i>Zweikampf</i> , <i>Schnelligkeit</i> oder <i>Kopfballstärke</i> eine Schwäche besitzen.
Stürmer	War der Spieler kein Stürmer und hat eine Spielstärke < 10, darf er weder bei <i>Torinstinkt</i> , <i>Schnelligkeit</i> oder <i>Kopfballstärke</i> eine Schwäche besitzen.
Offensiver Mittelfeldspieler	War der Spieler bislang nicht auf dieser Position eingesetzt, benötigt er entweder das Attribut <i>Technik</i> oder das Attribut <i>Spielmacher</i> für eine Aufwertung.
Spieler wird LV/RV/LM/LV	War der Spieler bislang nicht auf einer dieser Positionen eingesetzt, benötigt er entweder <i>Schnelligkeit</i> oder <i>Flanken</i> für eine Aufwertung.

Ähnliche Positionen

Ähnliche Positionen werden in 70 % der normalen Zeit erlernt. Hier eine genaue Übersicht, was im Einzelfall als „ähnliche Position“ gilt. Gleichzeitig können andere Spieler ohnehin auf diesen Positionen noch mit 60 bzw. 70 % ihrer normalen Leistung spielen.

Position	TW	IV	LI	RV	LV	DM	RM	LM	OM	ST
Torwart	-									
Innenverteidiger		-	X	X	X	X				
Alle Liberos		X	-	X	X	X				
Rechter Verteidiger		X	X	-		X	X			
Linker Verteidiger		X	X		-	X		X		
Rechter OV		X	X	-		X	X			
Linker OV		X	X		-	X		X		
Defensives MF		X	X	X	X	-	X	X	X	
Rechtes MF				X		X	-		X	
Linkes MF					X	X		-	X	
Offensives MF und Spielmacher						X	X	X	-	X
Rechtsaußen Stürmer und							X		X	-
Hängende Spitze									X	-
Linksaußen								X	X	-

UMGANG MIT DER MANNSCHAFT

Eine der großen spielerischen Herausforderungen von ANSTOSS 3 besteht darin, die Mannschaft auch außerhalb des Spielfeldes im Blick zu behalten und negativen Strömungen sofort entgegenzuwirken.

ANSTOSS 3 versucht hier die Realität so genau wie möglich abzubilden. Wie in realen Fußballmannschaften ist auch hier alles immer in Bewegung. Viele Situationen, die in der Realität immer wieder zu beobachten sind, müssen auch im Spiel bewältigt werden, z.B. dass ein Spieler seine Autobiographie mit pikanten Details veröffentlicht, ein anderer Spieler Mannschaftsinterna an die Presse weiterleitet, wieder ein anderer regelmäßig bis nachts um zwei Uhr in einer Kneipe sitzt usw.

Aber auch wenn die Situation im Team dramatisch ist, sollten Sie bedenken, dass Sie als Trainer und Manager über ein umfangreiches Instrumentarium verfügen, um die Sache wieder in den Griff zu bekommen. Hat ein Spieler z.B. private Probleme, könnten Sie mit ihm ein Einzelgespräch führen oder sich im Training ganz besonders mit ihm beschäftigen.

Zur Not müssen Sie zum letzten Mittel greifen und besonders große Problemfälle oder Unruhestifter einfach verkaufen. Manchmal bleibt Ihnen keine andere Wahl.

WICHTIG: Einen Tipp sollten Sie aber unbedingt beherzigen: Lassen Sie sich nicht von Ihren Spielern auf der Nase herumtanzen. Wenn ein Spieler wiederholt negativ auffällt, sollten Sie vor harten disziplinarischen Maßnahmen nicht zurückschrecken. Fußballspieler sind schlimmer als kleine Kinder. Sie testen unentwegt, wie weit sie bei einem Trainer gehen können. Zeigen Sie von Anfang an, dass Sie der Chef sind, werden Ihre Kicker kurz murren, dann aber herrscht vermutlich schnell Ruhe. Sind Sie weich oder haben Angst, dass Ihr Starspieler nach einer Strafe böse auf Sie sein könnte, haben Sie bald einen Sack voller Probleme am Hals.

Bestimmung des Kapitäns

Achten Sie vor allem auf den Charakter des Spielers. Es ist vorteilhaft, wenn der Kapitän normalerweise in der Stammformation steht. Lassen Sie einen erfahrenen Spieler als Mannschaftskapitän auflaufen, kann er sich auf diese Weise zum Führungsspieler entwickeln.

Verbessern der Stimmung

Eine schlechte Stimmung zu verbessern, ist nicht ganz einfach. Am ehesten geht das über freie Tage. Vielleicht sollten Sie Ihrer Mannschaft einfach in jeder englischen Woche einen zusätzlichen Tag frei geben.

Vereinsfeste



Vereinsfeste können Sie beim *Jahreskalender* in Ihren Terminplan eintragen. Die Auswirkungen lassen sich am einfachsten mit Hilfe einer kleinen Tabelle verdeutlichen:

Fest	Stimmung
1. Fest in einer Saison	+1,5
2. Fest in einer Saison	+1
3. Fest in einer Saison	+0,5
4. Fest in einer Saison	keine Auswirkungen
ab dem 5. Fest	-0,5

Ist die Stimmung unter 10, gibt es pro Vereinsfest einen zusätzlichen Bonus von 0,5 (immer).

Die Tabelle verdeutlicht auch, dass Sie solche Feste gezielt einsetzen können, um die Stimmung in der Mannschaft zu senken. Sie müssen sie nur regelmäßig veranstalten.

Italienisch Essen gehen



Haben Sie einige Spieler in der Mannschaft, die sich nicht mögen, sollten Sie zweimal pro Saison beim Italiener vorbeischauchen. Bei einem schönen Gläschen Rotwein löst sich so manche Spannung auf. Außerdem bringt ein italienisches Essen zweimal pro Saison einen halben Stimmungspunkt, was auch nicht zu vernachlässigen ist.

Saufabend



Einmal pro Saison wird nach einem Saufabend eine zufällige Feindschaft gelöscht, außerdem vertragen sich drei Spielerpaare nun wieder (die sich vorher nicht mochten). Das Vertrauen des Vorstandes sinkt allerdings um fünf Punkte, die Beliebtheit bei der Presse und in der Öffentlichkeit sogar um zehn Punkte.

Zimmerbelegung



Hier die ultimative Sammlung aller Tipps & Tricks, die Sie zur optimalen Zimmerverteilung für Ihre Spieler im Trainingslager einsetzen können. Beachten Sie einfach die folgenden Regeln:

- Befreundete Spieler teilen sich auch gerne ein Zimmer; sie sind ein bisschen sauer, wenn sie andere Zimmergenossen bekommen.
- Spieler, die sich in einer Gruppe befinden, sollten Sie unbedingt trennen, damit diese sich nicht noch weiter abkapseln.
- Verfeindete Spieler sollten Sie niemals zusammenlegen, sonst gibt das Ärger.
- Spieler, die sich nicht mögen, sollten nicht auf einem Zimmer liegen – es kann aber auch passieren, dass diese sich auf diese Weise wieder vertragen.
- Spieler, die auf dem Platz zusammenarbeiten sollen, eignen sich besonders als Zimmergenossen; allerdings sollten diese nicht die gleiche Hauptposition haben.
- Spieler, die um einen einzelnen Stammsplatz kämpfen, können Sie ebenfalls zusammenlegen; in diesem Fall vermeiden Sie häufig einen Streit.
- Spieler, die in den ersten Monaten bei einem Verein sind, sollten Sie mit erfahrenen Spielern zusammenlegen, z.B. mit dem Mannschaftskapitän oder einem Spieler mit der Eigenschaft *Integrationsfigur*.
- Ausländische Spieler, die neu zu einem Verein kommen, sollten Sie am Anfang nach Möglichkeit mit einer Integrationsfigur zusammenstecken; gegen das Heimweh leistet vor allem ein Landsmann gute Dienste (siehe jedoch auch nächster Punkt).

- Stecken Sie keine zwei Ausländer aus dem gleichen Land auf das gleiche Zimmer – sie lernen dann die Sprache nicht und sind schnell isoliert.
- Bei einer ungeraden Spielerzahl übernachtet immer ein Spieler allein – versuchen Sie dies zu vermeiden oder wählen Sie einen Spieler, der dies möchte oder wenigstens ansonsten keine Probleme hat.
- Schnarcht ein Spieler, sollten Sie diesen ebenfalls auf ein Einzelzimmer legen; nur bei gut befreundeten Spielern geht dies trotzdem.

Was bringt der Einsatz eines Spitzels?

Freundschaften und andere Spielerbeziehungen werden in der Spielerinfo normalerweise nur mit 50 % erfasst. Verfügen Sie dagegen über einen Spitzel, erfahren Sie garantiert alles über neue Tendenzen. Außerdem wird eine zufällige alte Beziehung (Freundschaft, Feindschaft etc.) mit 1/50 pro Tag ergänzt. Ohne Spitzel geschieht dies nur mit einer Wahrscheinlichkeit von 1/250. Haben Sie einen Maulwurf im Team (s.u.), kann Ihnen der Spitzel ebenfalls gute Dienste leisten. Mag der Spieler einen Maulwurf nicht (oder ist dieser sein Feind), meldet er diesen. Spieler, die sich nicht dopen lassen, lassen sich übrigens auch nicht als Spitzel missbrauchen. Bereits geächtete Spieler auch nicht.

Welche Art Spieler eignet sich besonders als Spitzel?

Wählen Sie als Spitzel keinen wirklich wichtigen Spieler aus. Wenn die Sache auffliegt, ist das Problem dann nicht ganz so groß. Zur Not nehmen Sie einfach einen preiswerten Amateurspieler in den Profikader auf. Nach einer Enttarnung als Spitzel erhält ein Spieler das Attribut *geächtet* und wird dann von allen anderen Spielern im Team verachtet.

Wann wird ein Spieler zum Maulwurf?



Ein Spieler wird immer dann zum Maulwurf, wenn er mit seiner derzeitigen Situation im Verein nicht mehr zufrieden ist. Folgende Zähler sind dabei relevant:

- Trainerzähler
- Vereinszähler
- Mannschaftszähler

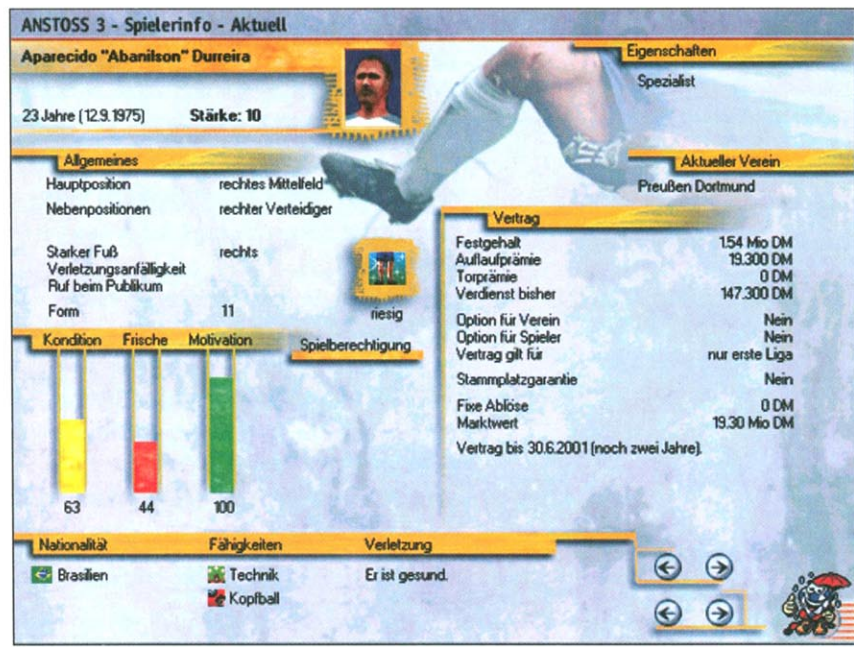
Mindestens zwei Zähler müssen < 88 sein, die Gesamtmotivation des Spielers muss < 70 sein. In diesem Fall wird er mit 1/400 pro Tag zum Maulwurf, wenn es nicht bereits einen Maulwurf in der Mannschaft gibt. Musterprofis und Phlegmas werden niemals zu Maulwürfen. Steigt die Motivation des Spielers wieder über 85, gibt er seine Tätigkeit stillschweigend auf.

Wie wird ein Maulwurf erwischt?

Für das Aufdecken eines Maulwurfs gibt es eine spezielle Form des Einzelgesprächs (siehe „Einzelgespräche unter der Woche“ im nächsten Kapitel).

Motivation

Die Motivation eines Spielers kann sich zwischen 0 und 120 % bewegen. Ein unmotivierter Spieler mit 80 % ist dabei genauso gut oder schlecht wie ein übermotivierter Spieler mit einer Motivation von 120 %.



Insgesamt wird die Motivation durch sieben verschiedene Zähler beeinflusst, die Sie in der Spielerinfo unter *Privates* einsehen können. Diese Zähler werden z.B. durch Ihre Entscheidungen oder durch Zufallsereignisse bewegt. Da die Zählerstände mit der Zeit wieder gegen 100 gehen, verringern sich die Auswirkungen positiver und negativer Ereignisse im Zeitablauf wieder.

Negative Faktoren sorgen dafür, dass ein an sich guter Spieler einfach nicht die Leistung bringt, die er eigentlich bringen könnte. Fallen bestimmte negative Punkte durch einen Vereinswechsel weg, blüht dieser Spieler schlagartig wieder auf.

Die Geschwindigkeit der Anpassung an die 100 um einen Punkt erfolgt mit 1/5 pro Tag. Ein Spieler, der z.B. 10 Punkte Motivationsverlust hatte, wäre damit nach ca. 7 Wochen wieder vollkommen motiviert. Dies kann vom Trainer aber auch stark beschleunigt werden.

Zähler	Direkte Beeinflussungsmöglichkeiten
Trainerzähler	<ul style="list-style-type: none"> - persönliches Gespräch mit dem Spieler führen (über Einzelgespräch) - den Spieler einfach aufstellen (wenn Sie das zur Zeit nicht sowieso schon tun) - den Spieler im Einzeltraining speziell fördern (Auswahl im kurzfristigen oder langfristigen Training) - mit dem Spieler in der Halbzeit sprechen (siehe auch die entsprechenden Hinweise in „Einzelgespräche in der Halbzeit“ im nächsten Kapitel) - den Vertrag des Spielers verlängern oder verbessern - eine Sonderprämie ausschütten (wirkt oft Wunder und ist generell ein gutes Mittel, wenn Sie Probleme mit Ihrer Mannschaft haben)
Mannschaftszähler	<ul style="list-style-type: none"> - Spieler, die der Spieler nicht mag (oder mit denen er verfeindet ist), verkaufen - Feiern ansetzen, um die Stimmung zu verbessern - Feiern ansetzen, um Spieler, die sich nicht mögen, wieder zu versöhnen (besonders gut ist es, wenn Sie z.B. mit Ihren Spielern italienisch Essen gehen, siehe auch weiter oben in diesem Kapitel) - Zimmergenossen für das Trainingslager überdenken (z.B. eine Integrationsfigur auf sein Zimmer legen, wenn der Spieler neu ist) - gezielt auf Wünsche des Spielers Rücksicht nehmen (z.B. Einzelzimmer) - Spieler verkaufen, mit denen der Spieler im Clinch liegt
Vereinszähler	<ul style="list-style-type: none"> - Kritikpunkte abstellen, wenn möglich (werden oft ausgegeben und kosten dann 10 % Motivation) - den Spieler bei den Fans aus der Schusslinie nehmen
Pressezähler	<ul style="list-style-type: none"> - in Interviews positiv über den Spieler sprechen - den Spieler in Form bringen (Einzeltraining, Intensität des Trainings steigern)
Privates	<ul style="list-style-type: none"> - persönliches Gespräch mit dem Spieler führen
Ablenkungen	<ul style="list-style-type: none"> - persönliches Gespräch mit dem Spieler führen - bei finanziellen Problemen den Vertrag des Spielers verbessern
Angebotszähler	<ul style="list-style-type: none"> - den Vertrag des Spielers verbessern

Motivation erkaufen?

Eigentlich ist das nicht möglich, aber Sie können durch Prämien an Ihre Spieler deren Zufriedenheit und damit auch die Formwerte beeinflussen. Für jeweils 50.000 DM, die Sie an die Mannschaft ausschütten, wird einer Ihrer Spieler mit einer Wahrscheinlichkeit von 30 % um eine Stufe zufriedener (tolle Prämien), was seine Motivation um zehn Punkte steigert.

Liga	Notwendiger Betrag
1. Liga	50.000 DM
2. Liga	25.000 DM
3. Liga	12.500 DM
4. Liga	12.500 DM

Haben Sie eine Million übrig, aber zur Zeit Probleme mit unzufriedenen Spielern, sollten Sie nicht zögern. Lediglich der leicht negative Einfluss solcher Zahlungen auf den Siegeswillen des Teams (die Mannschaft wird satt) ist problematisch.

GEGENÜBERSTELLUNG UND TAKTIK

Manndeckungen

Besonders starke gegnerische Spieler sollten Sie in der „Gegenüberstellung“ immer in Manndeckung nehmen. Auf diese Weise können Sie auch deutlich stärkeren Mannschaften das Leben schwer machen. Vorteilhaft ist es auch, wenn Sie einen besonders wichtigen Spieler des Gegners gleich zu Beginn das ein oder andere Mal umtreten lassen.

Laufwege

Schränken Sie die Laufwege Ihrer Spieler nicht durch unnötig kleine Bereiche ein. Spieler auf dem Flügel sollten besonders weite Bereiche nach vorne oder hinten zugeteilt bekommen, während die zentralen Spieler eher in der Breite operieren können.

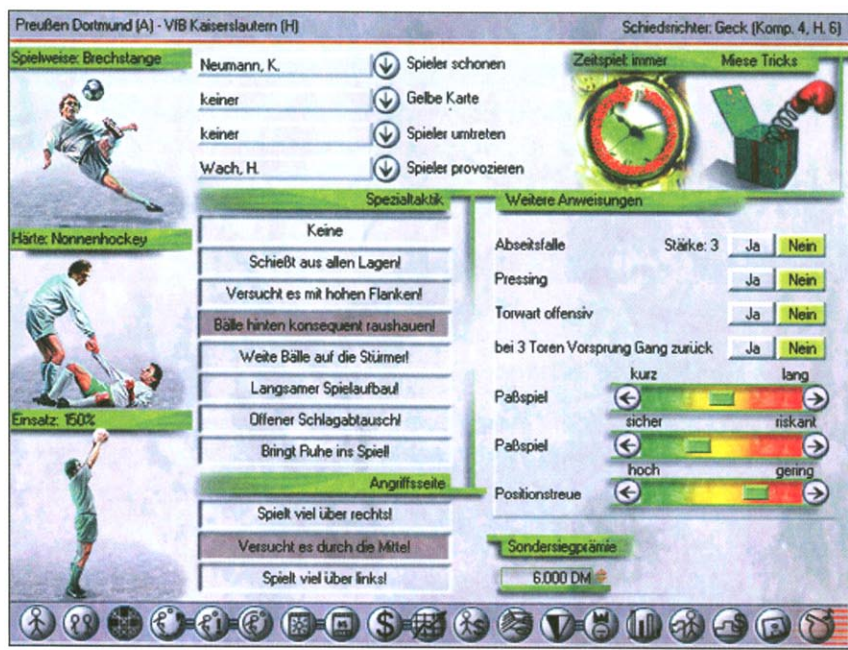
Ein gutes System zeichnet sich durch Kompaktheit und nicht durch Konfusion aus. Es ist also nicht sinnvoll, alle Bereiche auf die maximale Größe zu ziehen.

Was bewirkt die Abseitsfalle?

Die Abseitsfalle hat ab einem Wert von 10 positive Effekte. Bis dahin wird sie Ihnen lediglich das eine oder andere zusätzliche Gegentor einbringen. Haben Sie jedoch erst einmal den Maximalwert von 20 Punkten erreicht, werden gut 20 % aller gegnerischen Angriffe durch die Abseitsfalle bereits im Keim erstickt, d.h. es kommt erst gar nicht zu einer Chance. Wenn Sie glauben, eine Durststrecke überstehen zu können oder wenn Sie in den nächsten Wochen ohnehin nur leichte Gegner haben, sollten Sie es wagen, mit dem Training zu beginnen.

Nicht mit 120 % oder 150 % Einsatz spielen!

Es ist sehr gefährlich, regelmäßig mit zu viel Einsatz zu spielen, da Ihre Mannschaft auf die Dauer sehr viel an Kraft und Form einbüßt. Machen Sie das nur bei wirklich wichtigen Spielen!



Wie wirkt der Einsatz überhaupt?

Die Erhöhung des Einsatzes führt wie bei ANSTOSS 2 GOLD zu einer Steigerung der Leistungsfähigkeit der Spieler.

Einstellung	Leistung
150 %	110 %
120 %	105 %
Normal	100 %
Wenig	95 %
Keiner	90 %

Eine Erhöhung später im Spiel bewirkt bei einer Steigerung um eine Stufe allerdings nur noch einen Gewinn von 2,5 % statt von 5 %. Ein Herabsetzen ist jederzeit möglich und wird dann auch mit 5 % Leistungsverlust durchgeführt.

Gelb-Rote-Karten

In der Regionalliga können Sie vor allem in der Endphase eines Spiels ruhig eine härtere Gangart einschlagen, Gelb-Rote-Karten führen hier ja nicht zu einer Sperre!

Spieler schonen

Gegen schwächere Mannschaften kann sich ein Spieler ruhig schonen. Es sollte immer noch zum Sieg reichen.

Gegnerischen Spieler provozieren

Besonders bei Spielern, die als Hitzköpfe bekannt sind, lohnt sich die Einstellung *Gegnerischen Spieler provozieren*. Diese Spieler lassen sich sehr leicht reizen.

Offensiver Torwart (Textmodus)

Normalerweise sollten Sie diese Option eingeschaltet lassen. Die Tordifferenz hat durch die 3-Punkte-Regel einen Teil ihrer Bedeutung eingebüßt – und es gibt kaum ein besseres Gefühl, als wenn Ihr Torwart sich in einem Duell gegen einen Mitspieler in der letzten Minute hochschraubt und das Ding versenkt.

Auswirkungen der Siegprämien

Ein weiterer Faktor, der die Motivation beeinflusst, sind die Siegprämien. Sie werden im Vergleich zum Jahresgrundgehalt gesehen und bewirken folgende Steigerungen:

Verhältnis zum Grundgehalt	Auswirkung auf die Motivation
> 50 %	+ 12 %
> 20 %	+ 10 %
> 15 %	+ 8 %
> 10 %	+ 6 %
> 6 %	+ 4 %
> 3 %	+ 2 %
< 2 %	- 2 %
< 1 %	- 4 %

Ein Bundesligist zeigt meiner Mannschaft die Grenzen auf

Haben Sie als Regionalligist ein aussichtsloses Pokallos gezogen und müssen mit einer finsternen Packung rechnen, kann es sich lohnen, lediglich die zweite Mannschaft aufzustellen. Gibt es dann eine Pleite, sind nur die Spieler gefrustet, die normalerweise ohnehin nicht spielen. Unser Chefprogrammierer Rolf Langenberg meinte auf diesen Tipp angesprochen allerdings: „Dich sollten alle Spieler interessieren.“

Spielerbeobachter

Wann immer Sie es sich leisten können, sollten Sie mindestens 150.000 DM in Ihre Spielerbeobachter investieren. Auf diese Weise haben Sie einen entscheidenden Informationsvorteil über die Stärken Ihres Gegners. Es ist z.B. immer gut, wenn Sie bereits zu Beginn der Woche wissen, dass Ihr Gegner auf Abseits spielen wird. So können Sie Ihr Team entsprechend einstellen und verhindern, dass Ihre Angriffe ständig abgepiffen werden.

Investitionen in Spielerbeobachter	Angezeigte Werte
< 50.000 DM	40 %
< 100.000 DM	60 %
< 150.000 DM	80 %
> = 150.000 DM	100 %

TRAINING



Das Training ist bei ANSTOSS 3 in die drei Bereiche langfristiges, kurzfristiges und individuelles Training aufgeteilt. In diesem Kapitel sind die Tipps jedoch auf Hinweise für das Training mit der gesamten Mannschaft und für die Arbeit mit einzelnen Spielern unterteilt.

MANNSCHAFTSTRAINING

Konditionstraining

Schinden Sie Ihre Mannschaft in der Vorbereitung ruhig. Drei oder vier Wochen hartes und härtestes Konditionstraining sind völlig in Ordnung. Spätestens in der letzten Woche sollten Sie aber auch wieder etwas für die Regeneration tun, d.h. beispielsweise Standardsituationen trainieren. Schonen Sie Ihre Spieler auch in der Winterpause nicht!

Wenn Sie während der Saison Konditionsprobleme bekommen, können Sie den Montag sehr gut als Tag für härteres Training nutzen. Bis zum Spieltag sind dann die negativen Auswirkungen auf die Frische weitgehend wieder verschwunden. Wenn Sie als Trainer großen Wert auf eine gute Kondition Ihres Teams legen, können Sie das regelmäßig so machen.

Fällt Ihnen gar nichts anderes ein, kommen Sie auch einigermaßen gut durch das Spiel, wenn Sie immer „leichte Kondition“ trainieren und nur ab und zu eine Regenerationswoche einlegen. Optimale Ergebnisse sind damit aber nicht möglich.

Trainieren Sie nicht zu viel!

Gerade in den englischen Wochen sollten Sie versuchen, Ihre Spieler zu schonen und viel Regenerationstraining zu machen. Vermeiden Sie auf jeden Fall, während der Saison drei Trainingseinheiten pro Tag einzustellen!

Kurzfristige Trainingsauswirkungen

Betreiben Sie keinesfalls einen oder zwei Tage vor einem Spiel Konditionstraining. Es hat sonst auf jeden Fall negative Folgen.

Müde Spieler

Zu viele Spiele in einer Saison wirken sich äußerst schädlich auf die Kondition Ihrer Spieler aus. Irgendwann sind diese ganz einfach müde. Sobald ein Spieler nur noch etwa eine Kondition von 30 Punkten hat, sollten Sie ihn für eine oder mehrere Wochen ins Aufbautraining schicken. Klicken Sie einfach beim Training *Trainingsintensität* an und wählen Sie die betroffenen Spieler aus. Bei ganz schlechten Werten kann die Regeneration einige Wochen dauern.

Wechseln Sie Ihre Leistungsträger öfter schon nach 60 oder 70 Minuten aus. Das spart Kraft, und Ihre Spieler werden es Ihnen danken. So können Sie während der Saison dafür sorgen, dass es erst gar nicht zu Frischeproblemen kommt. Wechseln Sie jedoch nie in der ersten Halbzeit, weil der Spieler dann tierisch beleidigt ist! Vermeiden Sie es ferner, einen Spieler zunächst ein- und dann wieder auszuwechseln. Spieler hassen das.

Hohe Dauerbelastung macht verletzungsanfällig

Die Anfälligkeit eines Spielers gegenüber Trainingsverletzungen hängt stark von seiner Frische ab:

Frische ≥ 60 %	normales Risiko
Frische < 60	Risiko für eine Verletzung ist um 60-Frische % erhöht

Ein Spieler mit einer Frische von 40 hat also bereits ein um 20 % erhöhtes Verletzungsrisiko.

Die Frische erhöhen

Es ist im allgemeinen überhaupt kein Problem, die Frischewerte Ihrer Spieler in wenigen Wochen zu ändern. Machen Sie ruhig einmal eine Woche nur leichtes Training. Auf diese Weise erholen sich die Spieler wieder. Verwenden Sie dazu die Trainingswoche *Regeneration* oder basteln Sie sich eine eigene Woche – mit viel Ruhe und etwas Taktiktraining.

Besonders viele Frischepunkte für ein Spiel verlieren Spieler, die mehr als 70 bzw. 90 Minuten steigern. Im Ligaalltag sollten Sie nach Möglichkeit Spieler mit einer schlechten Frische vor der 70. Minute vom Feld nehmen, damit diese nicht an ihre Grenzen gehen müssen. Der optimale

Zeitpunkt für eine Auswechslung liegt zwischen der 60. und 70. Minute, da dann die neuen Spieler noch genügend Zeit haben, etwas zu bewirken.

Besonders faire Spieler

Versuchen Sie die Trainingswoche *Schwalben*, *Handspiel* und *versteckte Fouls* zu vermeiden, wenn Sie mindestens vier Spieler mit der Eigenschaft *fair* in Ihrem Kader haben. Diese Art des Trainings demotiviert diese Spieler unnötig.

Auswirkungen des Konditionstrainings auf die Stimmung

Während der Vorbereitung wird ein Zähler für das Konditionstraining geführt. Für jede leichte Trainingswoche werden ein Punkt, für jede harte zwei Punkte und für jede brutale drei Punkte auf diesen Zähler addiert. Ab 7 Punkten (ist der Kapitän trainingsfaul mit 5, ist er ein Trainingsweltmeister mit 9) kostet jeder weitere Punkt Konditionstraining einen Stimmungspunkt.

Für die Einstufung der Woche müssen die folgenden Bedingungen erfüllt sein:

Einstufung	Bedingung
Leicht	4–5 Konditionseinheiten
Hart	6–8 Konditionseinheiten
Brutal	> 8 Konditionseinheiten

Straftraining?

Dosiertes Straftraining eignet sich sehr gut zur Steigerung des Siegeswillens Ihrer Mannschaft. Es muss allerdings unmittelbar nach einer Niederlage mit mindestens drei Toren gegen eine um mindestens zehn Punkte schwächere Mannschaft durchgeführt werden. Der Siegeswille steigt dann um einen vollen Punkt. In allen anderen Fällen hat es fatale Folgen (fünf Punkte Stimmungsverlust). Wenn Sie also wirklich einmal ein unerklärliches Debakel erleben – nutzen Sie die Chance, die sich dadurch bietet!

Wirkung der Einstellungen für die Trainingslager

Sie können die Regler beliebig verschieben. Je nach Abweichung von der Mitte wirkt sich jeder Parameter mit 0,2 bis -0,2 Punkten auf die Stimmung aus. Dafür gibt es allerdings auch zwischen -2 und +2 Motivationspunkten für die Spieler (werden zufällig verteilt). Sie können sich also entscheiden, welchen Wert (Stimmung oder Motivation) Sie verbessern wollen. Dies gilt sowohl in der Vorbereitung als auch während der Saison.

TRAINING EINZELNER SPIELER

Einzeltraining

Gerät einer Ihrer wichtigen Spieler in eine Formkrise, empfiehlt es sich, diesen im Training besonders zu fördern. Wechseln Sie dabei häufiger zwischen den Spielern, damit niemand beleidigt ist. Konzentrieren Sie sich hingegen nur auf einen Mann, führt das zu Unruhe in der Mannschaft. Nach spätestens zwei Wochen sollten Sie unbedingt für mindestens eine Woche wechseln.

Spielerfähigkeiten verbessern

Wenn Sie die Fähigkeiten Ihrer Spieler verbessern wollen, sollten Sie möglichst wenige Spieler in die gleiche Richtung ausbilden (z.B. Kopfballschuss) und die entsprechende Trainingsform etwas häufiger als sonst trainieren lassen. Innerhalb eines Jahres können Sie dann sehr schöne Fortschritte sehen.

Wie schnell lernen die Spieler neue Fähigkeiten hinzu?

Dies hängt stark vom Training und vom körperlichen Zustand der Spieler ab. Hier die genauen Ergebnisse pro Trainingseinheit:

Fähigkeit ist ...	Gewinn
schwer zu lernen	1 % mit 50 %
mittelschwer zu lernen	1 %
leicht zu lernen	2 %

Die Einteilung der einzelnen Trainingsformen finden Sie im Handbuch und in der Hilfe. Es gibt jedoch auch negative Faktoren, die die Entwicklung eines Spielers verlangsamen:

Negative Faktoren	Entwicklung
Pro Woche verletzt	-2 % bei allen Eigenschaften
Pro Woche andere Eigenschaft als Ziel:	-2 % bei allen Eigenschaften
Pro Woche kein Training für diese Fähigkeit:	-1 %
Pro Woche Urlaub:	-1 %

Wie beeinflusst das Talent das Erlernen neuer Fähigkeiten?

Die Lerngeschwindigkeit wird durch das Talent wie folgt beeinflusst:

Talent	Zeitaufwand für das Lernen einer neuen Fähigkeit
Megatalent	-40 %
Talent	-20 %
Normal begabt	normal
Wenig begabt	+20 %
Zwei linke Füße	+40 %

Sie sollten also besonders talentierte Spieler besonders anspruchsvolle Aufgaben lernen lassen.

Ergebnis von Sonderschichten und Nachwuchsrunde

Ein Spieler, der nichts angestellt und eine Kondition von mehr als 50 hat, wird bei einer Sonderschicht mit 30 % unzufrieden („Scheiß Trainer“). Ansonsten gewinnt er pro Woche zwei Konditionspunkte. Hat ein Spieler in dieser Woche ein leichtes Vergehen begangen, sorgt eine Sonderschicht für +0,2 Punkte bei Siegeswille und Stimmung.

Ein Spieler ab Stärke 4, der in der Nachwuchsrunde eingesetzt wird, wird mit 1/10 pro Woche unzufrieden („Blöde Nachwuchsrunde“). Die negativen Auswirkungen der mangelnden Spielpraxis werden dafür auf 30 % reduziert.

Sowohl die Nachwuchsrunde als auch die Sonderschichten verhindern außerdem den Konditionsverlust von einem Punkt pro Spiel, in dem ein Spieler nicht zum Einsatz gekommen ist. Den gleichen Effekt hat auch die Einstellung von hartem Training.

TRAINERSTAB

Co-Trainer

Bei harten und brutalen Konditionstrainingseinheiten sollten Sie das Training auf alle Fälle selbst leiten, da sonst die Stimmung sehr schnell nach unten sackt. In einer solchen Woche sind andere Veranstaltungen tabu.

Torwarttrainer

Beschäftigen Sie unbedingt einen Torwarttrainer für eine gute Form Ihrer Keeper. Die Jungs sind normalerweise ihr Geld wirklich wert. Auf ein spezielles Torwarttraining können Sie dann verzichten.

Besonders wichtig ist ein Torwarttrainer für Vereine in den unteren Tabellenregionen, denn viele Gegentreffer zermürben den Torwart, wenn er nicht immer wieder aufgebaut wird.

Konditionstrainer

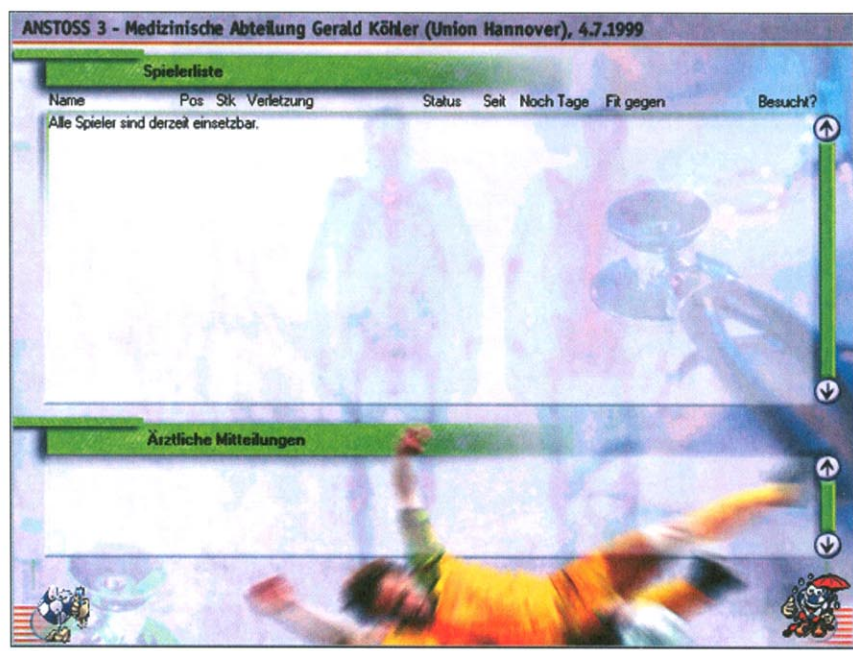
Haben Sie in Ihrem Trainerstab einen speziellen Konditionstrainer, gibt es pro Konditionseinheit einen Bonus von 0.05 Punkten auf die Kondition. Bei einem zweiten Konditionstrainer steigt dieser Wert auf 0.07. Da diese Art Trainer durchaus bezahlbar ist, sollten Sie sich auf jeden Fall zwei dieser Herren gönnen, wenn Sie es sich irgendwie leisten können.

MEDIZINISCHE ABTEILUNG

Ist der Einsatz meines Spielers gefährlich?



Bei bestimmten Verletzungen ist die Gefahr extrem groß, dass bei einer zu kurzen Ruhephase die gleiche Art Verletzung erneut auftritt. Bei wichtigen Spielen können Sie das Risiko eingehen, zumindest wenn die Ausfallzeit bei dieser Verletzung unter einem Monat liegt.



Der Einsatz meines Spielers ist riskant?

Hier sollten Sie vorsichtig sein. Einen Spieler mit einem Bänderanriss können Sie theoretisch unmittelbar nach seiner Genesung wieder einsetzen. Im Zweifelsfall aber sollten Sie auf ihn verzichten. Die Gefahr eines Abrisses ist viel zu groß!

Sollte ich Operationen hinauszögern?

Grundsätzlich können Sie bei den beiden Verletzungsarten „Achillessehnenprobleme“ (acht Wochen Pause nach einer OP) und „weiche Leiste“ (sechs Wochen Pause nach einer OP) eine Operation um bis zu zehn Spiele hinauszögern. Anschließend gibt es bei jedem weiteren Spiel eine Wahrscheinlichkeit von 50 %, dass die Achillessehne danach im Training reißt oder es zu einer schweren Leistenverletzung kommt. In diesem Fall würde der Spieler ein halbes Jahr ausfallen. Dies ist sicher nicht mehr zu verantworten.

DOPING

ANSTOSS 3 - Doping

Spieler dopen

Name	Pos	Stärke	Alter	Ko.	Fr.	Liste	Gedopt	Bereitschaft?
Aggors, L.	TO	4	28	55	59	-	-	Ja
Mondhorn, M.	TO	3	23	54	60	-	-	Ja
Scherz, J.	LI	5	32	64	70	-	-	Nein
Oranez, M.	LI	3	22	55	60	-	-	Ja
Puedler, T.	IV	6	26	65	50	-	-	Nein
Krönig, J.	IV	5	23	55	59	-	-	Ja
Dauther, L.	IV	4	25	55	60	-	-	Ja
Lozzicato, B.	RM	4	23	55	61	-	-	Ja
Kabatino, T.	RM	3	23	65	79	-	-	Ja
Schrube, M.	LM	4	23	55	60	-	-	Ja
Tayüktopuk, H.	LM	2	23	54	60	-	-	Ja
Kortle, M.	DM	6	29	64	70	-	-	Ja
Rähm, J.	DM	5	28	54	61	-	-	Ja
Flärenschild, M.	DM	4	29	53	58	-	-	Ja
Malland, D.	DM	6	24	54	61	-	-	Ja
Omaliev, S.	DM	4	21	55	59	-	-	Ja
Temok, M.	DM	3	20	54	60	-	-	Ja
Sozade, S.	ST	5	24	56	59	-	-	Nein
Prian, P.	ST	5	31	55	59	-	-	Nein
Urdmann, M.	ST	4	29	54	60	-	-	Nein
Molk, C.	ST	4	22	53	60	-	-	Ja
Schärer, R.	ST	4	35	66	63	-	-	Nein
Bonkson, J.	ST	2	19	55	61	-	-	Ja

Aggression steigern Kondition steigern Konzentration steigern

☐ normales Mittel
☐ ESN-Mittel (extra-schwer nachweisbar)

Durch Doping können Sie verschiedene Werte Ihrer Spieler kurzfristig erhöhen, laufen aber auch Gefahr, dass Sie bei den Kontrollen nach einem Spiel erwischt werden. Dieses Risiko einzugehen, ist sicherlich nicht immer empfehlenswert.

Was bewirken Dopingmittel genau?

Wirkung	Wirkt auf	Folgewoche	Übernächste Woche
Aggressivität	Motivation	+10	+5
Konzentration	Spielstärke	+0.4	+0.2
Kondition	Kondition	+10	+5

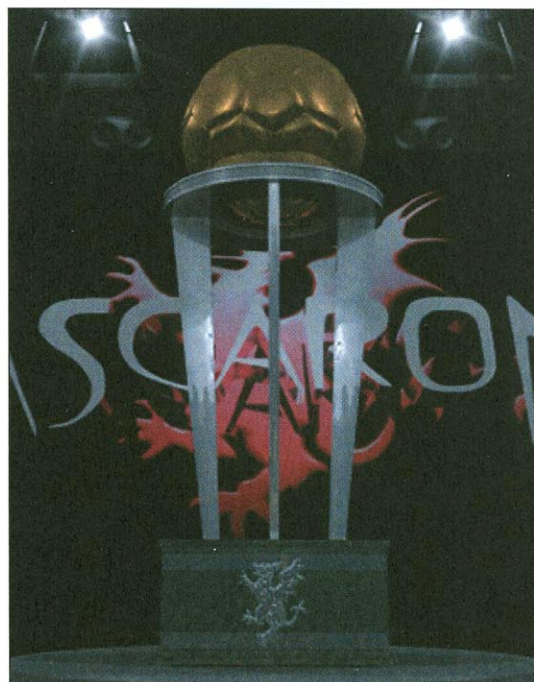
Welche Spieler lassen sich nicht dopen?

Bei bestimmten Spielern werden Ihre Doping-Bemühungen in der medizinischen Abteilung nie Erfolg haben. Die betroffenen Leute verlieren aber durch Ihre Anfrage zehn Motivationspunkte. Folgende Spieler weigern sich und brauchen somit erst gar nicht gefragt zu werden:

- Spieler, die weg wollen oder vor dem Karriereende stehen
- Spieler, die nur noch einen Vertrag für die laufende Saison haben
- Spieler, die älter als 30 Jahre sind
- Musterprofis
- Spieler mit Stärke 12 oder 13
- Alle anderen Spieler mit 10 %

Kann ich alle Spieler meines Kaders dopen?

Hierfür müssen Sie ins Trainingslager zu Dr. Do Ping fahren. Dieser mischt das Zeug ins Essen, so dass auch die Spieler mitmachen, die sich sonst weigern.





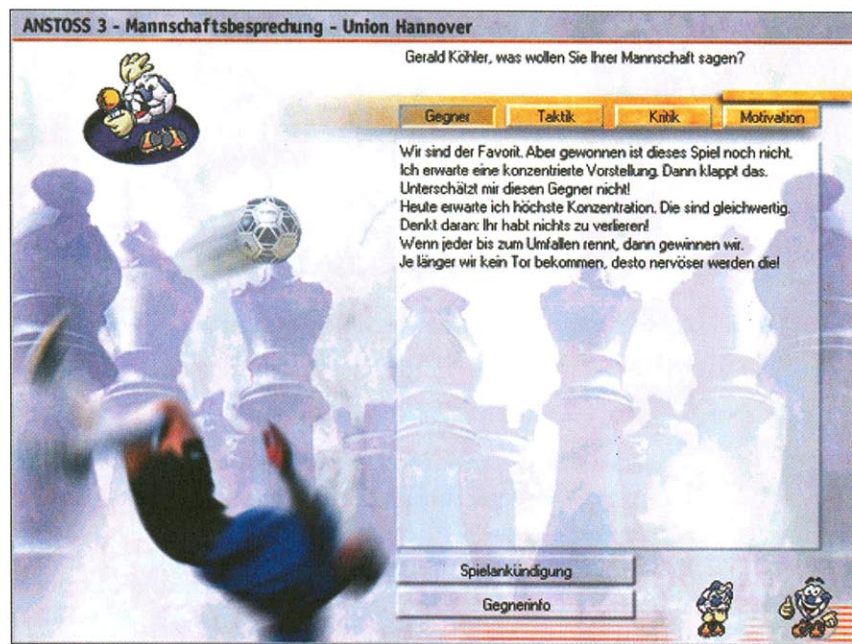
MANNSCHAFTSANSPRACHEN UND SPIELERGESPRÄCHE

Bei ANSTOSS 3 gibt es insgesamt vier Gelegenheiten, um mit einem Ihrer Spieler oder mit der gesamten Mannschaft zu sprechen.

Unter der Woche können Sie durch einen Klick mit der rechten Maustaste auf einen Spieler ein *Einzelgespräch* vereinbaren. Wenn Sie vor einem Spiel eine *Mannschaftsbesprechung* abhalten wollen, können Sie dies im kurzfristigen Training einstellen.

Auch in der *Halbzeit* haben Sie nochmals die Gelegenheit zu einer Ansprache an Ihr Team. Dort können Sie auch noch einmal mit einem Spieler unter vier Augen sprechen.

MANNSCHAFTSBESPRECHUNG VOR DEM SPIEL



Wer Mannschaftsbesprechungen weise einsetzt, kann sich einen großen Vorteil gegenüber seinen Konkurrenten verschaffen. Es kommt vor allem darauf an, ein Gefühl dafür zu entwickeln, was Ihnen die Mannschaft auch wirklich abnimmt. Wenn Sie mehrmals in einer Saison die gleiche Art der Ansprache wählen, ist das fast immer gefährlich.

GEGNER

Ansprache: Wir sind der Favorit. Aber gewonnen ist dieses Spiel noch lange nicht.

Bedingung: Wenn Gegner mindestens 10 Punkte schwächer.

Effekt: 1 % / 1

Ansprache: Ich erwarte eine konzentrierte Vorstellung. Dann klappt das.

Bedingung: Wenn Gegner zwischen 10 und 25 Punkten schwächer oder Pokalrückspiel und Vorsprung.

Effekt: 2 % / 2

Ansprache: Unterschätzt mir diesen Gegner nicht!

Bedingung: Wenn Gegner mehr als 20 Punkte schwächer.

Effekt: 3 % / 2

Ansprache: Heute erwarte ich höchste Konzentration. Wir haben es mit einem gleichwertigen Gegner zu tun.

Bedingung: Wenn Gegner höchstens 5 Punkte besser oder 5 Punkte schwächer.

Effekt: 2 % / 3

Ansprache: Ihr habt nichts zu verlieren!

Bedingung: Wenn Gegner mehr als 20 Punkte besser oder Pokalrückspiel und mehr als 2 Tore aufzuholen.

Effekt: 3 % / 2

Ansprache: Männer! Wenn jeder bis zum Umfallen rennt, dann gewinnen wir das.

Bedingung: Wenn Gegner mehr als 20 Punkte besser.

Effekt: 5 % / 1

Ansprache: Je länger wir kein Gegentor bekommen, desto nervöser werden die!

Bedingung: Wenn Gegner mehr als 25 Punkte besser oder bei Verteidigung eines Vorsprungs in einem Pokalrückspiel.

Effekt: 4 % / bis zur ersten Niederlage nach dieser Ansprache

TAKTIK

Ansprache: Mit dieser Taktik könnt Ihr sie schlagen! Passt auf...

Bedingung: Wenn Gegner höchstens 10 Punkte schwächer und wenn eine bestimmte Spezialtaktik gespielt wird.

Effekt: 3 % / bis zur ersten Niederlage nach dieser Ansprache

Ansprache: Ich habe unseren Gegner lange genug selbst trainiert. Deshalb kann ich Euch ein paar Tricks verraten...

Bedingung: Wenn in den letzten 2 Jahren > 10 Spieltage bei diesem Verein unter Vertrag.

Effekt: 6 % / beliebig

Ansprache: Ich erwarte heute Tore, Tore, Tore. Und kommt mir nicht mit Ausreden!

Bedingung: Wenn Gegner mindestens 20 Punkte schwächer und im letzten Spiel < 2 Tore erzielt.

Effekt: +10 % Abwehr, -10 % Sturm

Ansprache: Ein Unentschieden genügt heute. Die Abwehrarbeit hat Vorrang.

Bedingung: Geht immer, nur bei Pokalrückspiel nach Hinspielniederlage nicht.

Effekt: +10 % Abwehr, -10 % Sturm

solange nicht in Rückstand

Ansprache: Versucht vor allem, gelbe Karten zu vermeiden!

Bedingung: Wenn mindestens zwei der aufgestellten Spieler in diesem Spiel des aktuellen Wettbewerbs vor einer Sperre stehen.

Effekt: -5 % / beliebig, wie *Nonnenhockey*

Ansprache: Wer heute nicht richtig draufgeht, den wechsele ich auch nach fünf Minuten schon aus!

Bedingung: Wenn letzte zwei Spiele verloren oder Europapokalrückspiel oder ein beliebiges Pokalendspiel.

Effekt: 3 % / beliebig, wie *Brutal*

Ansprache: Wir werden die von Anfang an unter Druck setzen. Zur Halbzeit muss die Sache gelaufen sein!

Bedingung: Wenn Gegner nicht mehr als 5 Punkte besser.

Effekt: 3 % / 2

Ansprache: Besonders die Offensivabteilung ist heute gefordert!

Bedingung: Wenn in den letzten 3 Spielen weniger als 4 Tore erzielt wurden.

Effekt: +5 % für den Sturm / 5



Ansprache: Wir werden heute offensiv spielen.

Bedingung: Keine Bedingungen.

Effekt: +2 %, die entsprechende taktische Einstellung wird gewählt / 5

Ansprache: Vorsicht vor diesem Schiedsrichter!

Bedingung: Wenn der Schiedsrichter die eigene Mannschaft hasst.

Effekt: Nonnehockey wird gesetzt / beliebig

Ansprache: Diesmal solltet Ihr Euch nicht auf Euer Glück verlassen!

Bedingung: Im letzten Spiel nicht verloren, aber der Gegner hatte mindestens 4 Chancen mehr.

Effekt: +3 % / beliebig

KRITIK

Ansprache: Dieses Spiel ist ein Neuanfang. Ich erwarte 100 % Einsatz!

Bedingung: Wenn neu im Amt oder wenn die letzten 3 Spiele alle verloren wurden.

Effekt: 5 % / 1

Ansprache: Ich erwarte, dass Ihr Euch heute auf Eure Stärken besinnt.

Bedingung: Wenn letztes Spiel verloren und derzeit Saisonziel nicht erreicht.

Effekt: +3 % / 1

Ansprache: Wenn ich heute wieder so einen Mist sehe, rennt Ihr im Training, bis Ihr mausetot seid.

Bedingung: Wenn letztes Ligaspiel verloren und Gegner war mehr als 10 Punkte schlechter.

Effekt: +4 % / 2

Ansprache: Für das Geld, das Ihr verdient, erwarte ich ab jetzt Kampf und Einsatz bis zur letzten Minute!

Bedingung: Wenn Saisonziel derzeit verfehlt und letztes Spiel verloren und mehr als 3 Millionäre (Grundgehalt).

Effekt: 5 % / 1

Ansprache: Habt Ihr eigentlich überhaupt keinen Stolz in Euch? Was mutet Ihr Euren Fans eigentlich zu?

Bedingung: Wenn Saisonziel um mehr als 3 Plätze verfehlt, letztes Spiel mit mindestens 3 Toren verloren, weniger als 5 verletzte Spieler, Spieltag > 5 und Ligaspiel.

Effekt: 5 % / 1

Ansprache: Heute geht es nur um eins: Ihr müsst Euren Fans beweisen, dass Ihr Charakter habt.
Bedingung: Wenn abgestiegen oder im Niemandsland (keine Chance mehr auf Aufstieg/
 Europapokalplatz bzw. Abstieg), letztes Spiel verloren.
Effekt: 5 % / 1

Ansprache: Ihr spielt hier nicht für mich, sondern um Eure eigenen Arbeitsplätze!
Bedingung: Wenn Vorstandsvertrauen < 60 und Abstiegsplatz und Ligaspiel.
Effekt: 10 % / 1

Ansprache: Wenn Ihr das Spiel verzoockt, bin ich nächste Woche nicht mehr Euer Trainer!
Bedingung: Wenn Vorstandsvertrauen < 55.
Effekt: 7 % / 1

Ansprache: Ihr seid eine Schrottmannschaft! Noch nie hatte ich ein Team mit so wenig
 Charakter.
Bedingung: Wenn mindestens 5 Plätze hinter dem Saisonziel, Spieltag > 5, letztes Spiel mit
 mindestens 3 Toren verloren.
Effekt: 10 % / 1

Ansprache: Ich erwarte, dass Ihr Euch für die Pleite vom letzten Spiel revanchiert!
Bedingung: Wenn letztes Ligaspiel mit mindestens 3 Toren verloren und keine 20 Punkte
 schwächer. Ebenfalls in einem Pokalrückspiel nach Hinspielniederlage.
Effekt: 4 % / beliebig

Ansprache: Die Niederlage im letzten Spiel war sehr unglücklich. Aber ich hoffe, Ihr habt etwas
 gelernt!
Bedingung: Letzter Gegner steht in der Tabelle > 5 Plätze vor dem Team, Spiel wurde mit
 genau einem Tor verloren, Saisonziel ist maximal um 2 Plätze verfehlt.
Effekt: 3 % / 2

Ansprache: So etwas wie im letzten Spiel gegen die möchte ich nicht mehr erleben!
Bedingung: Wenn letztes Spiel gegen diesen Gegner mit mindestens 2 Toren verloren und
 keine 20 Punkte schwächer (im Pokal wird das letzte Ligaspiel herangezogen, wenn möglich).
Effekt: 5 % / beliebig

Ansprache: Zum Spiel letzte Woche sage ich nur: Schülermannschaft! Heute will ich sehen,
 dass Ihr Männer seid!
Bedingung: Wenn letztes Spiel mit mindestens 2 Toren gegen schwächeren Gegner verloren.
Effekt: 5 % / 1

Ansprache: Was Ihr zusammenspielt, das ist mir scheißegal.

Bedingung: Keine Bedingungen.

Effekt: -10 %, -10 beim Vorstandsvertrauen / beliebig

MOTIVATION

Ansprache: Ich erwarte, dass heute alle an einem Strang ziehen, auch wenn es Probleme gibt.

Bedingung: Wenn mindestens 6 Spieler unzufrieden sind oder wechseln wollen und das Saisonziel derzeit nicht erreicht ist.

Effekt: 5 % / 1

Ansprache: Der Abstiegskampf hat begonnen! In diesem Spiel wird kein Schönheitspreis vergeben.

Bedingung: Zwischen dem 10. Spieltag und 10 Spieltage vor dem Ende, max. 4 Plätze weg von Abstiegs- oder Relegationsplatz, letztes Spiel nicht gewonnen und Ligaspiel.

Effekt: 5 % / 1

Ansprache: Wir werden nicht absteigen. Aber in diesem Spiel müssen drei Punkte her!

Bedingung: Spieltag > 10 und weniger als 3 Punkte Rückstand zum rettenden Ufer (oder noch mind. 2 Spieltage zu spielen und weniger als 6 Punkte Rückstand) und Ligaspiel.

Effekt: 5 % / 2

Ansprache: Die Niederlage im letzten Spiel wirft uns nicht um. Wir schauen nach vorne!

Bedingung: Wenn Saisonziel um > 3 Plätze übertroffen und letztes Spiel verloren und Ligaspiel.

Effekt: 5 % / 3

Ansprache: Wir können dieses Jahr Meister werden. Also geht da raus und zeigt es denen!

Bedingung: Wenn Ligaspiel und Tabellenführer und nicht die stärkste Mannschaft der Liga und noch nicht sicher Meister oder weniger als drei Punkte Rückstand auf den Tabellenführer.

Effekt: 3 % / 3

Ansprache: Wir sind die stärkste Mannschaft der Liga. Die werden uns nicht stoppen.

Bedingung: Wenn Ligaspiel und stärkste Mannschaft und Tabellenführer.

Effekt: 3 % / 3

Ansprache: Ich erwarte, dass Ihr unseren Fans etwas bietet. Zeigt, was Ihr drauf habt!

Bedingung: Wenn das Stadion ausverkauft und das Saisonziel bisher erreicht ist.

Effekt: 3 % / 1

Ansprache: Ich möchte mich für die Zusammenarbeit mit Euch bedanken. Ein Sieg zum Schluss wäre toll.

Bedingung: Wenn letztes Pflichtspiel der Saison und keinen Vertrag für das nächste Jahr und Gegner nicht mehr als 10 Punkte besser.

Effekt: 5 % / 1

Ansprache: Ich möchte mich für die Zusammenarbeit mit Euch bedanken. Gebt noch einmal Euer Bestes!

Bedingung: Wenn letztes Pflichtspiel der Saison und keinen Vertrag für das nächste Jahr und Gegner nicht mindestens 10 Punkte besser.

Effekt: 5 % / 1

Ansprache: Diese Mannschaft ist zwar erst aufgestiegen, aber deshalb besonders gefährlich!

Bedingung: Spiel gegen einen Aufsteiger und erste zehn Spieltage.

Effekt: 3 % / 1

Ansprache: Heute geht es gegen den amtierenden Meister. Mehr brauche ich wohl nicht zu sagen.

Bedingung: Spiel gegen den Meister.

Effekt: 5 % / 2

Ansprache: Dieser Gegner liegt uns. Die haben die Hosen voll!

Bedingung: Wenn unter den Lieblingsgegnern.

Effekt: 5 % / beliebig

Ansprache: In der Vergangenheit haben wir gegen die nicht immer gut ausgesehen. Das wird sich heute ändern!

Bedingung: Wenn unter den Angstgegnern.

Effekt: 5 % / beliebig

Ansprache: Für viele Fans ist das heute das wichtigste Spiel des Jahres. Enttäuscht sie nicht!

Bedingung: Wenn Derby, d.h. weniger als 30 Pixel Differenz auf der Karte.

Effekt: 8 % / 1 in der Vorrunde, 1 in der Rückrunde

Ansprache: Ich will, dass Ihr es diesem Trainer zeigt! Mit dem habe ich noch eine Rechnung offen.

Bedingung: Wenn gegen Mitspieler.

Effekt: 10 % / 1

Ansprache: Ich hasse es, zweimal in einer Saison gegen diesen Trainer zu verlieren!

Bedingung: Wenn gegen Mitspieler und in der Vorrunde verloren.

Effekt: 15 % / 1

Ansprache: Wenn wir die schlagen, dann sind wir Erster!

Bedingung: Wenn Zweiter in der Tabelle und der Gegner Erster ist. Außerdem weniger als 4 Punkte Rückstand in der Tabelle; bei 3 Punkten maximal 10 Tore.

Effekt: 5 % / beliebig oft in einer Saison; nur bei Ligaspielen oder in Gruppenspielen

Ansprache: Das ist heute ein 6-Punkte-Spiel!

Bedingung: Der Gegner ist in der Tabelle weniger als 4 Punkte von der eigenen Mannschaft entfernt.

Effekt: +3 % / beliebig

Ansprache: Lebensweisheit einstreuen!

Bedingung: Keine Bedingungen.

Effekt: keine / beliebig

Ansprache: Die derzeitige Situation ist ein mentales Problem!

Bedingung: Das Saisonziel ist derzeit um > 3 Plätze verfehlt und mindestens der fünfte Spieltag.

Effekt: +5 % / 3

Ansprache: Angst ist ein Fremdwort für uns. Wir werden gewinnen!

Bedingung: Pokalendspiel jeder Art oder letzter Spieltag und als Tabellenführer < 4 Punkte Vorsprung oder letzter Spieltag und < 4 Punkte entfernt von einem Abstiegsplatz.

Effekt: +5 % / beliebig

Ansprache: Höhere Mächte beschwören!

Bedingung: Keine Bedingungen.

Effekt: Sie müssen nur daran glauben! Vielleicht bewirken sie sehr viel, vielleicht auch gar nichts!

Es kann durchaus sein, dass Sie manchmal keine geeignete Ansprache finden oder ständig das Gefühl haben, die gleiche Ansprache wählen zu müssen. In diesem Fall ist es besser, die Ansprache in dieser Woche ausfallen zu lassen.



HALBZEITANSPRACHEN AN DIE MANNSCHAFT

Sie sollten in einer Saison maximal fünf Donnerwetter loslassen. Das erste Donnerwetter bringt für die zweite Hälfte einen Mittelfeldbonus von vier Punkten, das zweite von drei Punkten usw. Da auch negative Effekte möglich sind, sollten Sie es wirklich nicht übertreiben. Wenn Sie noch mehr toben und jammern, nehmen Ihre Spieler Sie nicht mehr ernst, dafür sackt die Stimmung im Team sehr schnell ab. Gehen Sie auch mit Lob (*Begeisterung zeigen* und *Spieler loben*) sehr vorsichtig um (es sei denn, Sie wollen die Samples hören).

An die Spielerehre appellieren sollten Sie dagegen nur einmal pro Saison. Der erste Appell bringt einen Mittelfeldbonus von fünf Punkten für die zweite Halbzeit. Ab dem zweiten Mal kostet das Appellieren dagegen fünf Punkte, da Sie von Ihren Spielern nur noch ausgelacht werden. Sparen Sie sich diese Option also für ein wirklich wichtiges Spiel!

Ansprache: Konzentriert weiter so!

Effekt: Es bleibt alles beim Alten, dies ist die Standardansprache.

Ansprache: Macht sie fertig!

Effekt: Funktioniert immer dann, wenn die Mannschaft mit mindestens 2 Toren führt. Dann gibt es einen Bonus von 2 % für alle Spieler.

Ansprache: Beruhigt Euch wieder!

Effekt: Es müssen mindestens 5 Karten (insgesamt) gezeigt worden sein. Alle Spieler spielen wieder mit Härte *normal* oder einer darunter liegenden Voreinstellung. Spieler, die sich in eine Partie besonders hineingesteigert haben, beruhigen sich wieder.

Ansprache: Kraft sparen!

Effekt: Es wird automatisch der geringste Einsatz eingestellt.

Ansprache: Spieler aufmuntern

Effekt: Aufmuntern geht dreimal pro Saison. Die Mannschaft muss zurückliegen (maximal zwei Tore), damit die Ansprache wirkt. Dann gibt es einen Bonus von 3 % für alle Spieler.

Ansprache: Herumnölen

Effekt: Wenn die Mannschaft zur Pause gegen einen > 10 Punkte schwächeren Gegner nicht führt, gibt diese Ansprache einen Bonus von 2 % auf alle Mannschaftsteile.

Ansprache: Spieler verspotten

Effekt: Wenn das Vertrauen des Vorstandes > 90 ist, gibt es einen Bonus von 4 % für alle Spieler, wenn die Mannschaft mit mindestens 2 Toren in Rückstand ist. Diese Ansprache ist jedoch nur einmal pro Saison möglich.

Ansprache: Spieler antreiben

Effekt: Antreiben geht dreimal pro Saison. Die Mannschaft muss zurückliegen (maximal zwei Tore) oder bei einem Unentschieden maximal 5 Punkte schlechter sein, damit die Ansprache wirkt. Dann gibt es einen Bonus von 3 % für alle Spieler.

Ansprache: Wenn wir dieses Spiel verlieren, bin ich nächste Woche nicht mehr Euer Trainer.

Effekt: Wie bei *An die Ehre appellieren*. Ist ebenfalls nur einmal pro Saison möglich. Ein schlechtes Vorstandsvertrauen verschafft Ihnen Glaubwürdigkeit.

Bitte beachten Sie, dass die von Ihnen gewählte Richtung der Ansprache auch zur Leistung Ihres Teams in der ersten Hälfte passen sollte! Sie können nur einen hohen Sieg fordern, wenn Ihr Team ohnehin schon klar führt. Ansonsten wird die Ansprache Ihrem Team wenig sinnvoll erscheinen und es wird in der zweiten Hälfte eher noch schlechter spielen.

EINZELGESPRÄCHE UNTER DER WOCHE

Mit Einzelgesprächen können Sie viel erreichen – aber auch einiges kaputt machen. Wie bereits in der Online-Hilfe erwähnt wird, ist es vor allem wichtig, dass Sie Ihren Spielern keinen Unsinn erzählen. So sollten Sie z.B. nicht irgendeinem Ersatzspieler sagen, dass er Ihr wichtigster Mann ist; er glaubt es Ihnen ganz einfach nicht. Es hat ebenfalls negative Folgen, wenn Sie einen formschwachen Spieler auch noch loben. Er wird noch weniger an sich arbeiten.

Mit Suspendierungen sollten Sie auf alle Fälle vorsichtig umgehen. Der Spieler muss sich wirklich etwas Dramatisches erlauben haben. Oft gibt es hinterher kein Zurück mehr. Keinesfalls sollten Sie einen Spieler ohne Grund aus der Mannschaft werfen; das verdirbt lediglich die Stimmung.

Ein Spieler kann die positiven Wirkungen eines Einzelgespräches nur einmal im Monat erfahren.

1. Dem Spieler klarmachen, dass er für Sie einer der wichtigsten Männer im Team überhaupt ist

Auswirkungen: +5 Motivationspunkte

Ist der Spieler mehr als einen Spielstärkepunkt schlechter als der derzeit schlechteste aufgestellte Spieler, wird er das Lob nicht ernst nehmen. Er verliert dann fünf Motivationspunkte, es sei denn, der Spieler ist zu blöd und lässt sich von Ihnen hinters Licht führen.

2. Den Spieler loben und ihm klarmachen, dass Sie sehr mit ihm zufrieden sind

Auswirkungen: +3 Motivationspunkte

Hat der Spieler derzeit eine Form von unter 11 Punkten, wird er das Lob nicht ernst nehmen. Er verliert dann drei Motivationspunkte.

3. Den Spieler aufbauen und ihm sagen, dass Sie weiter mit ihm rechnen

Auswirkungen: +5 Motivationspunkte

Hat ein Spieler eine Form von über 10 Punkten, wird er das Gespräch nicht ernst nehmen. Er verliert dann drei Motivationspunkte. Er muss ferner in der letzten Woche mindestens einen Formpunkt verloren haben, sonst gibt es keinen Grund zum Aufbauen, außer bei einer ganz schlechten Form.

4. Den Spieler leicht kritisieren und Verbesserungsvorschläge machen

Auswirkungen: +3 Motivationspunkte

Ist die aktuelle Form eines Spielers höher als die der drei schlechtesten aufgestellten Spieler oder ist seine Form besser als 8, ist er mit der Kritik nicht einverstanden. Er verliert dann fünf Motivationspunkte. Phlegmatische Spieler reagieren auf leichte Kritik gar nicht oder gähnen nur. Grämen Sie sich in diesem Fall nicht; diese Typen sind halt so und können nichts dafür.

5. Den Spieler scharf kritisieren und ihm klarmachen, dass es so nicht weitergeht

Auswirkungen: +5 Motivationspunkte

Diese Gesprächsform ist bei einer Form unter 8 Punkten und einem Verlust von mehr als zwei Punkten in der letzten Woche erfolgreich. Wenn die aktuelle Form des kritisierten Spielers höher ist als die der schlechtesten drei aufgestellten Spieler, ist er mit der Kritik nicht einverstanden. Er verliert dann fünf Motivationspunkte.

6. Den Spieler vom Training suspendieren

Hat sich der Spieler seine Suspendierung redlich verdient (z.B. wenn er Sie beleidigt hat), müssen Sie den Spieler suspendieren, wenn Sie negative Auswirkungen auf die Stimmung und den Siegeswillen Ihrer Mannschaft vermeiden wollen.

Bei einer nicht ganz gerechten Suspendierung (z.B. wenn der Spieler wegen Meckerns vom Platz geflogen ist), sinkt die Stimmung in der Mannschaft um zwei Punkte. Der Spieler verliert 20 Motivationspunkte und Sie als Manager je acht Beliebtheitspunkte bei den Fans, der Öffentlichkeit und den Medien. Außerdem werden Ihnen drei Vertrauenspunkte beim Vorstand abgezogen. Sie sollten also äußerst vorsichtig sein!

Bei einer absolut unangebrachten Suspendierung sind die negativen Folgen noch gravierender. Die Stimmung in der Mannschaft sinkt sofort um 4 Punkte. Der Spieler verliert 80 Motivationspunkte und Sie als Manager verlieren je 15 Beliebtheitspunkte bei den Fans, der Öffentlichkeit und den Medien. Außerdem werden Ihnen auch hier drei Vertrauenspunkte beim Vorstand abgezogen. Eine solche Aktion sollten Sie also auf jeden Fall unterlassen!

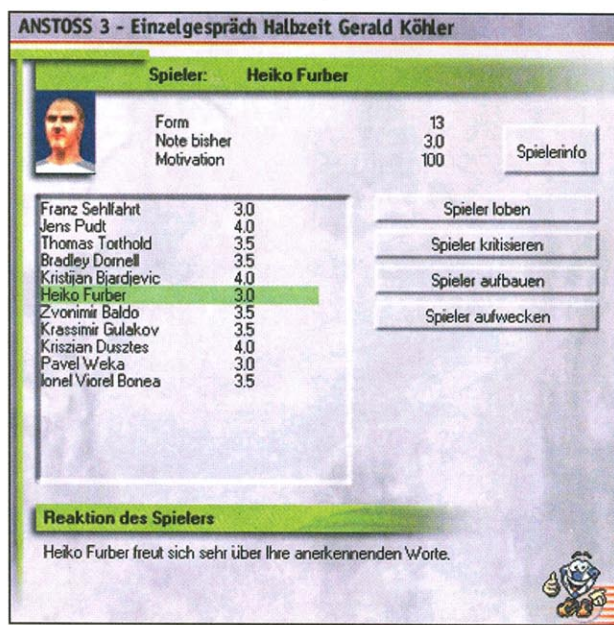
WICHTIG: Auch wenn es manchmal ein teurer Spaß ist: Vertrag ist Vertrag. Sie können Spieler nicht so ohne weiteres rauswerfen, nur weil Ihnen das gut in den Kram passt. Ein rechtsgültiger Arbeitsvertrag kann nicht einfach einseitig aufgelöst werden, auch wenn wir viele Briefe erhalten, in denen Spieler eine solche Option fordern!

7. Dem Spieler eine neue Chance geben

Natürlich können Sie nur einem Spieler, der bereits suspendiert wurde, eine neue Chance geben. Dieser erscheint auch nur mit 50 % Wahrscheinlichkeit zu dem Gespräch – und wenn einmal nicht, dann immer nicht: „Ihr Spieler X hat keine Lust zu kommen. Mit Ihnen ist er fertig.“

Kommt der Spieler, nimmt er das Angebot auch an und gewinnt drei Motivationspunkte zurück. Doch Vorsicht: War bei einem solchen Zurückholen der Rausschmiss zuvor berechtigt, sinkt die Stimmung in der Mannschaft um zwei Punkte. Sie sollten also als Ausgleich sofort ein kleines Vereinsfest organisieren. Bei einem Trainerwechsel wird die Suspendierung des Spielers übrigens grundsätzlich aufgehoben.

EINZELGESPRÄCHE IN DER HALBZEIT



SPIELER LOBEN

Der Spieler muss in der ersten Halbzeit mindestens Note 3 gehabt haben oder zumindest unter den besten drei Spielern gewesen sein. Bei einem gerechten Lob erhält der Spieler einen Bonus:

+3 Formpunkte für den Rest des Spiels	45 %
+2 Formpunkte für den Rest des Spiels	45 %
+1 Formpunkt für den Rest des Spiels	10 %

Ist dies nicht der Fall, wird der Spieler mit der besten Note ermittelt. Dieser verliert fünf Punkte beim Trainerzähler.

SPIELER KRITISIEREN

Ein Spieler darf in der ersten Hälfte maximal die Note 4.5 erreicht haben. Dann ist die Kritik berechtigt. Auch wenn die Kritik berechtigt ist, kommt sie nicht bei allen Spielern gleich gut an.

Berechtigte Kritik

Bedingung: Der Spieler ist Musterprofi oder jünger als 22 Jahre.

Auswirkung: Er gewinnt oder verliert 0.3 Stärkekpunkte für den Rest des Spiels (je 50 %).

Außerdem gewinnt oder verliert er entsprechend zwei Punkte beim Trainerzähler.

Bedingung: Der Spieler ist eine Führungsperson oder hat eine Kämpfernatur.

Auswirkung: Er gewinnt 0.2 Stärkekpunkte für den Rest des Spiels.

Bedingung: Der Spieler ist Phlegmatiker oder besitzt eine Motivation < 70 .

Auswirkung: Auch berechtigte Kritik hat keine Auswirkungen.

Bedingung: Der Spieler ist ein Hitzkopf.

Auswirkung: Er verliert drei Formpunkte für den Rest des Spiels. Der Trainerzähler (Motivation) sinkt um 5 Punkte.

Bedingung: Es waren höchstens drei Spieler noch schlechter.

Auswirkung: Er gewinnt 0.1 oder 0.2 Stärkekpunkte für den Rest des Spiels (je 50 %).

Bedingung: Keine der anderen Bedingungen trifft zu.

Auswirkung: Der Spieler verliert 0.3 Stärkekpunkte für den Rest des Spiels. Der Trainerzähler (Motivation) sinkt um 5 Punkte.

Unberechtigte Kritik

Bedingung: Der Spieler ist mehr als 30 Jahre alt, hat Starallüren oder ist ein Hitzkopf.

Auswirkung: Der Trainerzähler (Motivation) sinkt um 20 Punkte. Die Mannschaft verliert einen Stimmungspunkt, wenn der Spieler weiterspielen darf. Außerdem sinkt in diesem Fall der Trainerzähler bei allen anderen Spielern ebenfalls um 5 Punkte.

Bedingung: Die Motivation des Spielers liegt unter 70 Punkten.

Auswirkung: Der Spieler verliert 0.3 Stärkekpunkte für den Rest des Spiels. Der Trainerzähler (Motivation) sinkt um 15 Punkte. Die Mannschaft verliert einen Stimmungspunkt, wenn der Spieler weiterspielen darf. Außerdem sinkt in diesem Fall der Trainerzähler bei allen anderen Spielern ebenfalls um 5 Punkte.



Bedingung: Der Spieler hat schon bei einem anderen Verein unterschrieben.

Auswirkung: Der Spieler verliert 0.3 Stärkekpunkte für den Rest des Spiels. Der Trainerzähler (Motivation) sinkt um 15 Punkte. Die Mannschaft verliert einen Stimmungspunkt, wenn der Spieler weiterspielen darf. Außerdem sinkt in diesem Fall der Trainerzähler bei allen anderen Spielern ebenfalls um 5 Punkte.

Bedingung: Der Spieler ist jünger als 22 oder ein Sensibelchen.

Auswirkung: Der Spieler verliert 0.6 Stärkekpunkte für den Rest des Spiels. Der Trainerzähler (Motivation) sinkt um zehn Punkte.

Bedingung: Wenn Führungsperson oder Kämpfernautur.

Auswirkung: Der Spieler verliert keinen Formpunkt. Der Trainerzähler (Motivation) sinkt um zwei Punkte.

Bedingung: Keine der anderen Bedingungen trifft zu.

Auswirkung: Der Spieler verliert 0.3 Punkte seiner Spielstärke für den Rest des Spiels. Der Trainerzähler (Motivation) sinkt um fünf Punkte.

SPIELER AUFBAUEN

Der Spieler muss in der ersten Hälfte entweder:

- eine Note schlechter als 4.5 gehabt haben, während das Team in Führung liegt
- eine Note schlechter als 3.5 gehabt haben und entweder einen Elfmeter verschossen oder ein Eigentor erzielt haben (dann maximal ein Tor Abstand zwischen den beiden Teams)

Ansonsten verliert er automatisch 0.2 Stärkekpunkte für den Rest des Spiels, da er sich vom Trainer ungerecht behandelt fühlt. Außerdem verliert er fünf Punkte beim Trainerzähler.

Passt die Ansprache, hat das folgende Auswirkungen:

+2 Formpunkte für den Rest des Spiels	50 %
+1 Formpunkt für den Rest des Spiels	50 %

SPIELER AUFWECKEN

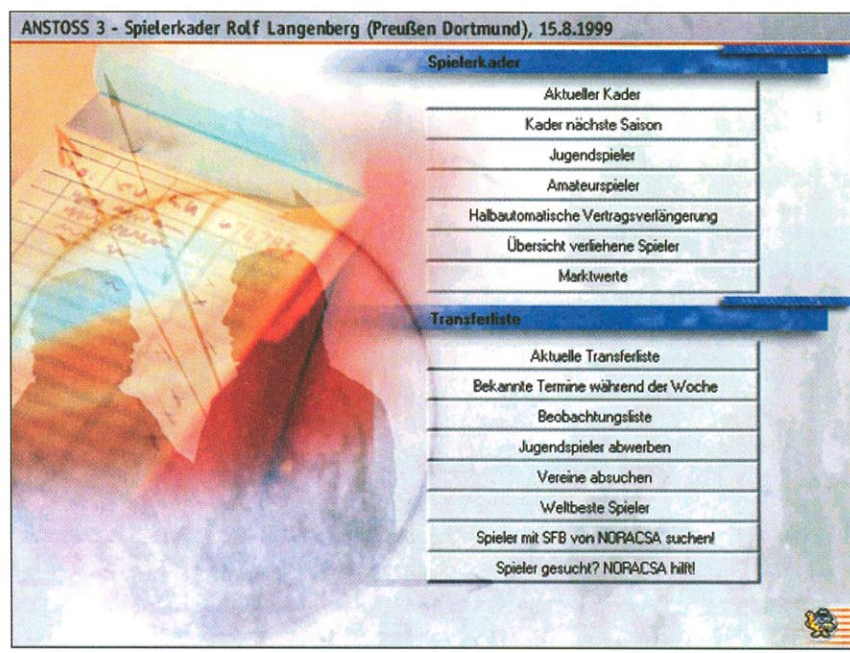
Ein Spieler muss in der ersten Halbzeit eine Note schlechter als 4.5 gehabt haben, muss mindestens 22 Jahre sein und darf kein Sensibelchen sein. Sind diese Bedingungen nicht gegeben, verliert der Spieler 10 Punkte Motivation.





TRANSFERPOLITIK

In diesem Kapitel geht es um eine optimale Zusammenstellung des Kaders und um den Kauf und Verkauf von Spielern.



ZUSAMMENSETZUNG DES KADERS

Ein großer Kader?

Die Größe Ihres Kaders sollte direkt von der Anzahl der Spiele abhängen, die Sie in der kommenden Saison vor sich haben. Spielen Sie im Europapokal, benötigen Sie mit Sicherheit zwei oder drei Spieler mehr, um die Strapazen wegstecken zu können. Ein großer Kader im Ligaalltag hat dagegen gravierende Nachteile, da Sie viele unzufriedene Spieler haben werden („will endlich spielen“).

Verkleinern des Spielerkaders

Wenn Sie beim Kauf von Spielern auf gute Nebenpositionen Ihrer Spieler achten, können Sie mit deutlich weniger Spielern auskommen. Auf diese Weise können Sie sowohl die Qualität der ersten Elf steigern als auch unzufriedene Reservisten vermeiden. Diese kosten Sie nur Geld, bringen aber nichts als Unruhe und schlechte Stimmung. Holen Sie im Notfall lieber noch einen Jugend- oder Amateurspieler in Ihren Kader.

Spieler hinaushebeln

Wollen Sie einen Spieler aus Ihrem Team hinaushebeln, sollten Sie gezielt versuchen, seinen Motivationswert zu drücken. Sie können dies durch eine Reihe von Maßnahmen schaffen, z.B. indem Sie einen neuen Spieler für seine Position kaufen, ihn grundlos auf die Tribüne schicken, ihn in der ersten Halbzeit einwechseln, ihn ein- und dann gleich wieder auswechseln, einen mit ihm befreundeten Spieler verkaufen oder ähnliche Aktionen anzetteln.

Verträge frühzeitig verlängern?

Wichtige Spieler sollten Sie immer möglichst langfristig und zu fairen Konditionen an sich binden. Auf diese Weise werden sie für andere Vereine zunehmend uninteressant, da die Ablösesumme im Fall eines Wechsels sehr hoch ist. Lassen Sie es erst einmal soweit kommen, dass ein Spieler nur noch ein Jahr Vertrag hat, wird es ziemlich kritisch.

Verträge von Spielern, die voraussichtlich im nächsten Jahr mindestens einen Spielstärkepunkt besser sind (siehe das Kapitel über die Auf- und Abwertungen), sollten Sie unbedingt sofort verlängern. Auch Spieler mit einem hohen Talentwert sollten Sie langfristig an sich binden, wenn der Spieler noch deutlich unter 24 Jahre alt ist.

Wie und wann werde ich einen Spieler los?

Ein Spieler stimmt einem Verkauf mit einer Wahrscheinlichkeit von 60 % direkt zu (ohne Forderung), wenn er sowieso zu einem Wechsel entschlossen ist und beim letzten Spiel nicht in der aktuellen Mannschaft war. Der Spieler meint dann: „Das kommt mir sehr gelegen, ich fühle mich hier sowieso nicht mehr wohl.“

Drohen Sie dem Spieler mit Nichtberücksichtigung, kann das zu vollkommen unterschiedlichen Reaktionen führen. Spieler, die älter sind als 30 Jahre oder über die Eigenschaften *Geldgeier*, *Phlegma* oder *Skandalnudel* verfügen, verlieren bei einer Drohung nur Motivationspunkte und bleiben stur. Hier lohnt sich die Drohung auf keinen Fall.

Führungspersonen und Kämpfernaturen fühlen sich durch die Drohung erst recht angespornt. Auch hier führt eine Drohung nicht zu einem Wechsel. Wirkung zeigt die Drohung dagegen bei



Spielern unter 22 Jahren oder bei Nervenbündeln und Musterprofis. Diese Spieler gehen dann aus den verschiedensten Gründen.

Alle anderen Spieler verlieren bei einer Drohung einige Motivationspunkte, ansonsten passiert nichts.

Worauf legen die Spieler bei ihren Verträgen besonderen Wert?

Bei der Beurteilung eines Angebots durch einen Spieler sind zunächst einmal vier grundsätzliche Faktoren entscheidend. Diese werden je nach Alter des Spielers unterschiedlich gewichtet. Die Kenntnis dieser Gewichtung kann Ihnen bei Vertragsverhandlungen so manche Mark ersparen. Das Handgeld sollte übrigens das Doppelte des Fixgehalts des Spielers betragen.

Vertragsbestandteil	< 24 J	24–30 J	31–36 J	> 36 J
Fixgehalt	50 %	45 %	44 %	40 %
Auflaufprämien	30 %	25 %	26 %	25 %
Laufzeit	5 %	10 %	15 %	30 %
Fixe Ablöse	15 %	20 %	15 %	5 %

Bei den anderen Vertragsoptionen sind vor allem Stammplatzgarantien und gute Möglichkeiten für eine vorzeitige Vertragsauflösung sehr begehrt.

Sagt Ihnen der Spieler vor einer Verhandlung, dass er vor allem an einem hohen Festgehalt interessiert sei, sollten Sie dies bei den Verhandlungen berücksichtigen und die anderen Punkte vernachlässigen. In die Bewertung des Angebotes geht dann das feste Gehalt des Spielers je nach Alter mit 80–90 % ein.

Alter und Talent bei Vertragsverlängerungen und neuen Abschlüssen

Bei allen Transferaktionen wird das Alter und das Talent der Spieler mit in ihre tatsächlichen Spielstärken einbezogen. Die Aufschläge werden nur berücksichtigt, wenn ein Spieler seine maximal mögliche Spielstärke noch nicht erreicht hat.

Alter	Talent 1	Talent 2	Talent 3	Talent 4	Talent 5
17	1	2	2	2	3
18	1	1	2	2	3
19	1	1	2	2	2
20	1	1	1	2	2
21	0	1	1	2	2
22	0	0	1	2	2
23	0	0	1	1	2
24	0	0	0	1	2
25	0	0	0	1	1
26	0	0	0	0	1
27	0	0	0	0	1
28 und 29	0	0	0	0	0
30	-1	0	0	0	0
31	-1	-1	-1	0	0
32	-2	-1	-1	-1	0
33	-2	-1	-1	-1	-1
34	-2	-2	-2	-1	-1
35 und älter	-2	-2	-2	-2	-2

Stammpplatzgarantien

Diese Vertragsklausel ist ein sehr gutes Mittel, um bei Verhandlungen günstiger an Spieler heranzukommen. Sollte der Spieler allerdings fit sein und nicht eingesetzt werden, werden für den Verein pro Match saftige 100.000 DM Strafe fällig. Unter Umständen kann das also ein extrem teurer Spaß sein.

Stammpplatzgarantien bei Spielern, die zur Zeit ihren Stammpplatz sicher haben und die lediglich für zwei oder maximal drei Jahre unterschreiben, können Sie ruhigen Gewissens gewähren. Ab dann wird das Risiko viel zu hoch, denn schon ein Aufstieg um eine Liga oder eine Abwertung am Saisonende können einen Spieler aus der Mannschaft fliegen lassen. Müssen Sie ihn dann trotzdem weiter einsetzen, kann das zu Unruhe in der Mannschaft führen. Und drei oder vier Millionen DM an Strafen in einem Jahr – das ist verdammt viel.

Sie sollten auf eine Stammpplatzgarantie auch dann verzichten, wenn Sie zu Vergesslichkeit neigen und häufig verletzte Spieler, die wieder fit sind, einfach übersehen. Normalerweise wird Ihr Spieler dann eben ein bisschen unzufrieden, aber bei einem garantierten Stammpplatz wird es zusätzlich noch richtig teuer.

Wie umgehe ich eine Stammpplatzgarantie?

Zumindest die Strafe können Sie umgehen, wenn Sie den Spieler nach dem Anpfiff so schnell wie möglich wieder auswechseln. Allerdings wird er dann sehr schnell unzufrieden und verliert seine Motivation.

KAUFEN VON SPIELERN

Spieler beobachten

Wenn Sie einen Spieler innerhalb der Saison verpflichten wollen, sollten Sie auf Nummer Sicher gehen und den Spieler zuvor beobachten lassen. Sie werden dann vor der Verhandlung über eine Sperre oder Verletzung informiert.

Spieler aus einem Vertrag herauskaufen

Wenn Sie einen Spieler nicht unbedingt sofort benötigen, sollten Sie in der Vorrunde mit dem Kauf von Spielern so lange wie möglich warten, da sich der Marktwert eines Spielers monatlich reduziert. Sie werden jetzt vielleicht lachen, aber bei einem richtig teuren Spieler kann das zwischen Oktober und Januar lässig mehr als eine Million DM ausmachen! Gleiches gilt natürlich auch für das Ausleihen von Spielern.

Beim Verleihen zählt dagegen in der anderen Richtung jede Woche. Bei der Übernahme einer neuen Mannschaft sollten Sie sich also sofort an den Umbau Ihres Kaders machen, da gerade schwächere Spieler erst einmal eine Weile nach einem neuen Verein suchen müssen.

Verhandlungen

Wenn Sie einen Spieler aus einem Vertrag herauskaufen wollen, können Sie sich sämtliche Gebote unterhalb des Marktwertes schenken. Sie verärgern damit Ihren Gegenüber nur, ohne dass dieser Ihnen auch nur einen kleinen Schritt entgegenkommt. Seltene Ausnahmen sind Spieler mit besonders negativen Eigenschaften oder Spieler, die derzeit eine Dopingsperre absitzen müssen. Besonders negativ wirkt es sich auch aus, wenn Sie von einem bereits gemachten Angebot wieder abrücken oder die Verhandlungen einfach nur verschleppen.

Was passiert nach Verhandlungen mit illegalen Spielervermittlern?

Viele Spieler schrecken zurück, wenn sie die folgende Meldung auf ihrem Bildschirm sehen: „Achtung! Der Spielervermittler von Spieler X arbeitet ohne Lizenz. Wenn Sie mit ihm verhandeln, müssen Sie sich auf eine saftige Geldstrafe von bis zu DM 1 Million gefasst machen.“

Dabei sind die Folgen einer solchen Verhandlung durchaus erträglich. Mit einer Wahrscheinlichkeit von 50 % knüpft Ihnen der Weltverband für die Verhandlung mit einem nicht lizenzierten Spielervermittler zwischen 500.000 und 1 Million DM ab – bei einem Transfer von entsprechender Größenordnung sicherlich noch eine erträgliche Summe.

Der ideale zweite Torhüter

Torhüter werden nur dann unzufrieden („will endlich spielen“), wenn sie höchstens zwei Spielstärken schwächer sind als die Nummer 1. Wenn Sie also einen 9er Torwart haben, sollten Sie als Ergänzung idealerweise einen 6er als Ersatz verpflichten.

Spielerbeobachter in andere Kontinente schicken

Unter dem Punkt *Beobachtungsliste* können Sie Spielerbeobachter zur Spielersichtung auf fünf verschiedene Kontinente schicken. Diese Aktionen dauern jeweils einen Monat. Die Ablöse der gefundenen Spieler (in 100.000er Schritten) und die Spielstärke betragen zufällig:

Kontinent	Preis des Spielers	Mögliche Stärke
Asien	DM 200.000–1.000.000	2–6
Afrika	DM 500.000–1.500.000	3–7
Südamerika	DM 3.000.000–6.000.000	5–10
Nord-/Mittelamerika	DM 500.000–2.500.000	3–8
Australien/Ozeanien	DM 200.000–500.000	2–4

Die Gehaltsforderung eines Spielers wird im gleichen Bereich wie die Spielstärke, aber unabhängig von dieser ermittelt. Sie können also nicht vom Gehalt auf die Qualität des Spielers schließen.

Das Talent des gefundenen Spielers ist zu 50 % sehr hoch und zu 50 % hoch. Das Alter wird zufällig zwischen 18 und 22 Jahren festgelegt. Die restlichen Eigenschaften, wie z.B. Position und Fähigkeiten, werden ganz normal wie bei den Spielern aus der eigenen Jugend bestimmt.



VERKAUFEN VON SPIELERN

Spieler bringen auf dem Transfermarkt kaum Geld

Richtig Geld lässt sich auf dem Transfermarkt nur machen, wenn ein Verein von sich aus auf Sie zukommt und Interesse an einem Spieler äußert. Hat der Spieler dann noch einen langfristigen Vertrag bei Ihnen, wird es für den anderen Club richtig teuer. Setzen Sie einen Spieler dagegen selbst auf die Transferliste, signalisieren Sie dadurch, dass Sie ihn loswerden wollen. Die Angebote fallen folglich deutlich geringer aus. Dies ist selbst dann der Fall, wenn Sie mit dem Spieler eine fixe Ablösesumme vereinbart haben. Diese dient lediglich als Schutz vor Abwerbeversuchen anderer Vereine. Sobald Sie den Spieler aber aus freien Stücken auf die Transferliste setzen, wird sie von den interessierten Clubs ignoriert (es sei denn, man hätte auch deutlich mehr bezahlt).

Marktwert des Spielers mit zunehmender Vertragslänge

Je länger Sie einen Spieler an sich binden, desto höher wird im Allgemeinen der Marktwert eines Spielers, d.h. ein interessierter Verein muss zunehmend mehr bezahlen. Daraus folgt, dass Sie bei solchen Spielern deutlich weniger Ärger mit Abwerbeangeboten haben. Gleichzeitig ist ein solches Angebot, wenn es dann doch einmal kommt, zumeist äußerst lukrativ. Ein längerer Vertrag sorgt aber nicht für ein gleichförmiges Ansteigen des Marktwertes, spätere Jahre werden zunehmend geringer gewichtet. Dazu wird intern ein sogenannter Monatswert ermittelt, der angibt, was der Spieler in einem Monat wert ist. Für das erste Vertragsjahr gehen dann volle zwölf dieser Monatswerte ein.

Vertragsjahr	Monatswerte
1	12
2	7
3	4
4	2
5	1
6	1

Hat ein Spieler also noch fünf Jahre Vertrag, werden 26 Monatswerte einbezogen ($12 + 7 + 4 + 2 + 1$). Der Tabelle können Sie entnehmen, dass es im Allgemeinen genügt, wenn Sie Ihre Spitzenspieler immer noch für etwa drei Jahre an sich gebunden haben. Längere Verträge schrecken Interessenten dann auch nicht mehr ab, erhöhen aber Ihr Risiko, dass der Spieler zum Zeitpunkt des Auslaufens seines Vertrags Ihre Erwartungen nicht mehr erfüllt.

Geld verdienen mit Spielerverkäufen

Ein kleiner Trick, um Geld zu verdienen, besteht darin, bei Spielerverhandlungen zunächst eine Option auf ein weiteres Jahr zu vereinbaren. Läuft dann der Vertrag des Spielers aus, lässt sich dieser irgendwann auf die Transferliste setzen. Nach einer Weile melden sich Interessenten. Jetzt gilt es, den richtigen Moment abzugreifen und die Option zu ziehen. Nun erhalten Sie doch noch eine nette Ablöse ...

Ausländische Vereine wollen Ihre Spieler abwerben

Hier die Auflösung der spannenden Frage, wann und wie häufig andere Vereine Interesse an Ihren Spielern äußern. Es melden sich vor allem Clubs aus dem Ausland, bei denen unter Finanzkraft *hoch* eingetragen ist.

Stärke und Form (nur erste Liga)	Wahrscheinlichkeit für Interesse bei auslaufendem Vertrag
8 und > 10 oder 7 und > 15	1/100–1/80, wenn Nationalspieler
7 und > 10 oder 6 und > 15	1/150–1/120, wenn Nationalspieler
6 und > 10	1/200–1/160, wenn Nationalspieler

Die Wahrscheinlichkeit halbiert sich bei einem Jahr Vertrag, beträgt 1/3 bei zwei Jahren und 1/5 bei drei oder mehr Jahren.



JUGEND- UND AMATEURSPIELER

In diesem Kapitel erfahren Sie alles über Ihre Jugend- und Amateurabteilung, damit Sie wirklich 100%ig wissen, wie sich das viele Geld auswirkt, das Sie hoffentlich in diese beiden Bereiche stecken.

Neueinsteiger

Jeden Monat rückt mit 1/115 pro 100.000 DM Investitionen in die Jugend ein Jugendspieler nach, maximal jedoch drei Spieler pro Jahr. Das jeweilige Alter wird zufällig zwischen 13 und 18 Jahren festgelegt, die Position unter den zehn möglichen Positionen ausgelost, wobei Manndecker und Stürmer mit doppelter Wahrscheinlichkeit auftauchen. Die Stärke eines Neueinsteigers beträgt immer 1, lediglich in der A-Jugend gibt es eine 50 %-Chance auf eine 2. Es können maximal vier Jugendspieler in einer Altersstufe kicken.

Wie entwickeln sich Jugendspieler?

Die Wahrscheinlichkeit für einen Spielstärkegewinn richtet sich nach folgender Tabelle. Jede Spalte steht für die in der ersten Zeile angegebenen Investitionen in den Jugendbereich. In der letzten Zeile wird die durchschnittliche Entwicklung eines Spielers während seiner Zeit in den Jugendmannschaften angegeben.

< 200.000	< 400.000	< 900.000	< 1.400.000	Ansonsten
10 % für 2	15 % für 2	20 % für 2	25 % für 2	30 % für 2
20 % für 1	25 % für 1	30 % für 1	35 % für 1	40 % für
70 % für 0	60 % für 0	50 % für 0	40 % für 0	30 % für 0
1 auf 3	1 auf 3.75	1 auf 4.5	1 auf 5.25	1 auf 6

Steigerung der Spielstärke

Natürlich wirken sich auch die Talente der Spieler hier aus:

Talent	Bonus
Megatalent	50 % mehr Chance auf +1/+2 (d.h. 22,5 % bzw. 37,5 %); bis max. Stärke 10
Talent	25 % mehr Chance auf +1/+2; bis max. Stärke 9
Normal begabt	normal; bis max. Stärke 8
Wenig begabt	25 % weniger Chance auf +1/+2; bis max. Stärke 7
Zwei linke Füße	50 % weniger Chance auf +1/+2; bis max. Stärke 6

Eigenschaften von Jugendspielern

Die Eigenschaften werden nach dem Talent der Spieler vergeben.

Eigenschaften	Mega	Talent	Normal	Wenig	Keines
Kämpfernatur	3	4	5	6	7
Trainingsweltmeister	3	4	5	6	7
Trainingsfauler Spieler	4	4	3	3	2
Treter	3	4	5	6	7
Fairer Spieler	3	3	3	2	2
Mimose	5	5	4	3	3
Schlitzohr	7	5	3	2	1
Spezialist	3	4	4	5	6
Allrounder	6	5	4	4	3
Flexibler Spieler	6	5	4	3	3
Schiriliebling	7	6	5	4	3
Heimspieler	4	3	2	1	1
Schönwetterfußballer	5	5	4	3	2
Joker	0	2	5	6	7
Egoist	5	4	3	3	3
Bruder Leichtfuß	7	5	3	1	0

Charaktereigenschaften	Mega	Talent	Normal	Wenig	Keines
Führungsperson	7	6	5	4	3
Hitzkopf	5	5	5	5	5
Frohnatur	3	4	5	4	3
Mann o. Nerven	5	6	7	7	7
Nervenbündel	5	4	3	2	2
Phlegma	3	3	3	3	3
Geldgeier	7	6	5	4	3
Vereinsanhänger	2	4	5	6	7
Musterprofi	4	5	6	6	6
Skandalnudel	7	5	3	1	0
Starallüren	7	5	3	1	0
Sensibelchen	7	5	3	1	0
Teenie-Star	7	4	2	1	0
Unruhestifter	7	5	4	3	2
Leberwurst	7	5	4	3	2
Integrationsfigur	4	4	5	5	5

Wahrscheinlichkeit von Talenten

Mit zunehmenden Investitionen in die Jugendabteilung steigt die Anzahl der Talente, die hervor-
gebracht werden.

Chance auf Megatalent

5+Jugendausgaben / 200.000 DM in %	Bei 2 Mio DM also 15 %.
------------------------------------	-------------------------

Chance auf normales Talent

10+Jugendausgaben / 150.000 DM in %	Bei 2 Mio DM also 23 %.
-------------------------------------	-------------------------

Chance auf zwei linke Füße

15-Jugendausgaben / 200.000 DM in %	Bei 2 Mio DM also 5 %.
-------------------------------------	------------------------

Chance auf wenig begabt

25-Jugendausgaben / 100.000 DM in %	Bei 2 Mio DM also 5 %.
--	-------------------------------

Der Rest sind normal begabte Spieler.	Bei 2 Mio DM also 52 %.
--	--------------------------------

Geben Sie der Konkurrenz keine Chance!

Schauen Sie regelmäßig nach, wie sich Ihre Jugendspieler entwickeln und schließen Sie rechtzeitig Vorverträge ab. Nichts ist ärgerlicher, als wenn Sie das Geld in die Jugendabteilung stecken und Ihr Mitspieler dann den Spieler abwirbt. Besonders förderungswert sind (Mega-)Talente und Spieler mit den Eigenschaften *Führungsperson*, *Kämpfernatur* und *Allrounder*. Geldgeier machen mittelfristig nur Ärger.

Jugendspieler nach dem Profivertrag fördern

Das Fördern von Spielern ist bei ANSTOSS 3 lange nicht so schwer, wie es auf den ersten Blick aussieht. Das Zauberwort heißt „einsatzbedingte Aufwertung“. Wenn Sie z.B. einen 18-jährigen Jugendspieler der Stärke 1 haben, sollten Sie ihm unbedingt Spielpraxis verschaffen. Bereits wenige Kurzeinsätze in Pflichtspielen in der Vorrunde sollten ihm zur Winterpause eine Aufwertung einbringen, wenn nicht irgendwelche anderen Faktoren dagegen sprechen (z.B. die Form). Nun aber gilt es nicht nachzulassen. In der Rückrunde sollten dann weitere Einsätze folgen. Schon haben Sie einen 19-jährigen Dreier, der durchaus bereits einen guten Ersatzmann abgibt. Hat der Spieler jetzt noch die Eigenschaft *Talent*, steht einer großen Zukunft fast nichts mehr im Wege.

Was bringt die Talentsichtung?



Die Ausgaben für die Jugendförderung sind bei ANSTOSS 3 zweigeteilt. Der Spieler kann jeweils 2 Millionen DM für die eigene Jugend und für die Talentsichtung in der Umgebung ausgeben.

Je 100.000 DM steigt die Chance, ein Talent zu entdecken, immer weiter an. Die genaue Formel für die Chance, dass in einem Monat ein Talent entdeckt wird, beträgt:

$$(Summe / 100.000 + 10) * 0.8) \%$$

Bei 2 Millionen DM Investition wird also mit 24 % pro Monat ein talentierter Spieler entdeckt.

Die Eigenschaften des Spielers werden nach der normalen Tabelle (siehe oben) vergeben.

Zusätzliche Fähigkeiten durch Jugendtraining

Beim Jugendtraining haben Sie eine Reihe von Möglichkeiten, die Qualitäten Ihrer zukünftigen Stars bereits in jungen Jahren herauszubilden. Die positiven Eigenschaften werden zusätzlich zu den normalen Fähigkeiten vergeben. Hier eine Übersicht über die Folgen der einzelnen Schwerpunkte, wobei wichtig ist, dass es außerdem beim Schwerpunkt keine negativen Eigenschaften bei Ihren Jugendspielern gibt. Lassen Sie z.B. verstärkt Kopfbälle trainieren, werden Sie keine kopfballschwachen Jugendspieler haben.

Schwerpunkt	Auswirkung
Technik	30 % der Spieler sind technisch begabt 10 % können Freistöße schießen 10 % der Mittelfeldspieler sind Spielmacher
Schnelligkeit	30 % der Spieler sind schnell
Kopfballstärke	30 % der Spieler sind kopfballstark
Laufstärke	30 % der Spieler sind laufstark
Kampfstärke	30 % der Spieler erhalten das <i>Zweikampf</i> -Attribut 10 % der Spieler sind Führungspersonen 10 % der Spieler sind Kämpfernaturen
Cleverness	20 % der Spieler sind Schwalbenkönige 20 % der Spieler sind Männer ohne Nerven
Charakterschulung	30 % der Spieler sind Führungspersonen

Amateurspieler

Die Verpflichtung eines Amateurspielers ist immer ein kleines Abenteuer. Um das Risiko für Sie kalkulierbar zu machen, finden Sie hier die Verteilung der Amateurspieler auf die einzelnen Spielstärken:

Art	8	7	6	5	4	3	2	1
Superstar	2 %	6 %	12 %	31 %	31 %	13 %	7 %	-
Leistungsträger	-	3 %	7 %	15 %	25 %	25 %	15 %	10 %
Stammspieler	-	-	5 %	10 %	15 %	25 %	25 %	20 %

Hat ein Profiverein eine Amateurabteilung, hat diese Tabelle natürlich keine Bedeutung. Hier erhalten Sie sofort die wahren Spielstärken.



STADIONAUSBAU

Wann sollte ich ausbauen?

Sie sollten Ihr Stadion grundsätzlich in der spielfreien Zeit ausbauen, am besten direkt nach der Saison. Auf diese Weise verlieren Sie keine Zuschauereinnahmen. Bei einem Verein mit einem kleinen Stadion empfiehlt es sich bereits zu Beginn des Spiels, einige hundert zusätzliche Plätze in verschiedenen Blöcken zu schaffen, die dann allerdings auch bis zum Saisonbeginn fertig gestellt sein sollten. Achten Sie also unbedingt auf eine maximale Bauzeit von sechs Wochen!

Großes Stadion – untere Liga?

Treffen diese beiden Bedingungen auf Ihren Verein zu, sollten Sie zu Beginn der Saison die Eintrittspreise so niedrig wie möglich ansetzen. Neben einem höheren Heimvorteil verschaffen Sie sich damit vor allem gegenüber den Sponsoren in der zweiten Saison deutlich bessere Karten. Vermutlich werden Sie schon für die erste Saison den Zuschauerbonus einkassieren und sich dann in der zweiten Saison über zahlreiche Angebote freuen.

Kleines Stadion – hohe Liga?

Hier muss das Geld über höhere Eintrittspreise fließen. Übernehmen Sie keinesfalls die Voreinstellungen, sondern heben Sie die Preise ruhig auf 40 DM für Sitz- und 25 DM für Stehplätze an! Sie verschenken sonst bares Geld.

Sie sollten das auch tun, wenn Sie bei einem solchen Wucher als bekennender Fan in der Realität den Sturz des Managements und des Präsidiums fordern würden. In der Bundesliga gibt es durchaus Vereine, die genau nach diesem Verfahren vorgehen, auch wenn deren Stadien gar nicht so klein sind – Angebot und Nachfrage bestimmen eben den Preis.

Anzeigetafeln

Die Anschaffung einer Anzeigetafel erfordert zunächst einen finanziellen Kraftakt. Dieser lohnt sich aber langfristig, da Sie sich in der Folgezeit auch über höhere Werbeeinnahmen freuen dürfen. Es dauert jedoch einige Jahre, bis Sie die Kosten wieder hereingespielt haben.

Art der Anzeigetafel	Preis	Einkünfte*
Keine Anzeigetafel	-	10.000 DM
Ergebnisanzeige mit Tafeln	5.000 DM	10.000 DM
Kleine LED-Anzeigetafel	300.000 DM	100.000 DM
Große LED-Anzeigetafel	1.000.000 DM	180.000 DM
Videowand	6.000.000 DM	800.000 DM

* jährlich (bei einem Zuschauerschnitt von 25.000, sonst entsprechend mehr oder weniger)

Allerdings kann auch der Erlös aus dem Verkauf einer Tafel so manchen maroden Verein noch retten. Gerade große Clubs haben oft zu Beginn des Spiels bereits eine Videowand, die doch ein paar (Millionen) Mark einbringt.

Stadionrasen pflegen



Die Pflege des Stadionrasens ist ein von vielen Spielern vernachlässigter Punkt. Vergessen Sie diese, werden Sie deutlich mehr Spieler mit zum Teil gravierenden Verletzungen haben. Doch damit nicht genug. Muss Ihr Rasen nach einer langen Saison gar komplett ausgetauscht werden, ist die Sanierung ein teurer Spaß.

Die Kosten für die Sanierung des Rasens während der Saison sind abhängig von der Anzahl der seit der letzten Sanierung auf ihm ausgetragenen Spiele.

Spiele	Preis
bis 5 Spiele	20.000 DM
bis 10 Spiele	30.000 DM
bis 15 Spiele	50.000 DM
bis 20 Spiele	70.000 DM
über 20 Spiele	100.000 DM

Auf jeden Fall ist es ein klarer Vorteil, wenn Sie sich einen vernünftigen Platzwart leisten und diese Arbeit nicht nur dem Schaf überlassen.

Platzwart



Mit der Einstellung eines guten Platzwerts können Sie die Haltbarkeit Ihres Stadionrasens deutlich erhöhen. Die Preise für die drei Varianten betragen 1.000, 2.000 und 6.000 DM pro Monat. Sie können den Platzwart auch während der Saison jederzeit austauschen.

Platzwart	Auswirkung
Billigster Platzwart (Schaf)	-
Mittlerer Platzwart (Rentner)	Spiele +20 %
Guter Platzwart (Motorrasenmäher)	Spiele +50 %

Stadionsanierung



Achten Sie bei einem neuen Stadion immer darauf, dass Sie es nicht zu sehr verkommen lassen, da die Kosten mit der Zeit immer schneller steigen. Es lohnt sich auf jeden Fall, wenn Sie frühzeitig Geld in die Sanierung stecken. Das Stadion verschlechtert sich in folgenden Abstufungen:

Alter	Begriff	Zuschauer	Kapazität*	Kosten**
0–5 Jahre	neu	100 %	100 %	200.000 DM
6–15 Jahre	fast neu	100 %	100 %	400.000 DM
16–25 Jahre	unmodern	100 %	100 %	700.000 DM
26–35 Jahre	angestaubt	90 %	100 %	1.000.000 DM
36–45 Jahre	baufällig	70 %	80 %	1.500.000 DM
46–50 Jahre	vermodert	40 %	50 %	2.000.000 DM
51–xx Jahre	Bruchbude	20 %	20 %	3.000.000 DM

* **Zugelassene Kapazität**

** **Unterhaltungs- und Sanierungskosten für ein Jahr und 50.000 Plätze**

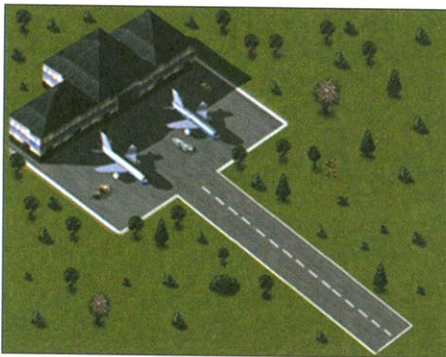
Sanierungskosten berechnen

Um ein 30 Jahre altes Stadion mit 50.000 Plätzen wieder komplett zu sanieren, werden damit gemäß obiger Tabelle insgesamt

**1.000.000 DM * 5 + 700.000 DM * 10 + 400.000 DM * 10 + 200.000 DM * 5 fällig.
Das sind 17 Millionen DM**

Vereinsgelände

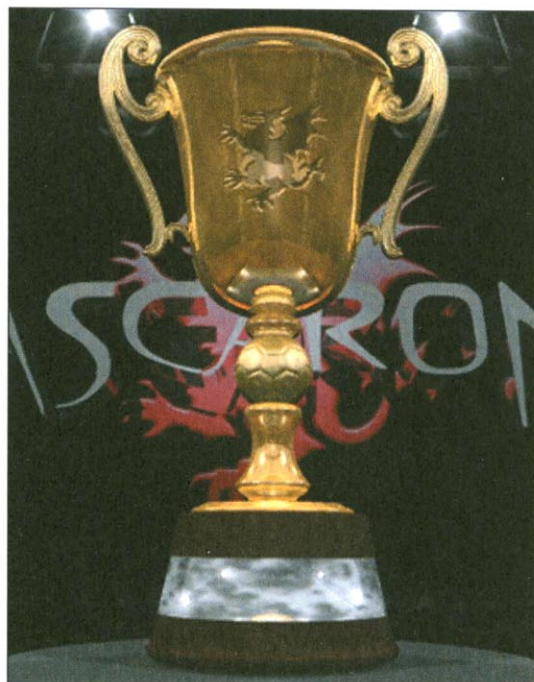
Eine gute langfristige Investition ist der Bau von *Hochhäusern*. Auf diese Weise können Sie sich bald über stattliche Mieteinnahmen freuen und schaffen damit eine solide Grundlage für die Vereinsfinanzen. Ein *Vereinsmuseum* sollten Sie erst ab 30 oder mehr Titeln errichten, vorher ist es ein reiner Zuschussbetrieb.





Durchaus auch sportlich sinnvoll ist es, wenn Sie auf Ihrem Vereinsgelände einen *Flugplatz* errichten. Auf diese Weise reduzieren Sie den Heimvorteil Ihrer Gegner um 20 %. Während diese nach stundenlanger Busfahrt erschöpft und kaputt bei Ihnen ankommen, steigen Ihre Spieler locker und entspannt bei Auswärtsspielen aus dem Flieger und können hoffentlich sofort Topleistungen bringen.

Für reiche Vereine empfiehlt sich auch noch der Bau einer *Unterdruckhalle*; diese wirkt sich positiv auf die Kondition Ihres Teams aus.





VERHALTEN IM SPIEL

Ausgewechselte Spieler erkundigen sich nach dem Grund

Gelegentlich (genau mit $(4 * \text{Spielstärke}) + (\text{Spielminute} / 2)$ Prozent) erkundigen sich ausgewechselte Spieler nach dem Grund der Auswechslung. Sie sollten dann die folgenden Bedingungen bei Ihren Antworten einhalten:

Grund: Sollte sich seinen Beifall abholen

Bedingung: Die Note des Spielers sollte besser als 2.5 sein.

Grund: Schonung für das nächste Spiel

Bedingung: Die Frische des Spielers sollte unter 80 Punkten liegen.

Grund: Taktische Gründe

Bedingung: Das Spiel sollte unentschieden stehen oder die eigene Mannschaft sollte knapp zurückliegen. Generell ist das aber keine gute Begründung.

Grund: Musste irgendwas ändern

Bedingung: Sollte nur bei einem Rückstand mit mindestens zwei Toren verwendet werden.

Grund: Spielpraxis für Mitspieler

Bedingung: Nur einsetzen, wenn der eingewechselte Spieler bislang weniger als 20% der Saisonspiele bestritten hat.

Grund: Schien müde zu sein

Bedingung: Optimal bei einem Frischewert des Spielers von unter 50 und nach mindestens einer Stunde Spielzeit. Die Begründung geht gerade noch so durch, wenn die Frische des Spielers unter 70 Punkten liegt.

Grund: Schlechte Leistung

Bedingung: Ab einer Note von 4.5 kann dieses Argument angeführt werden.

Grund: Schnauze voll von ihm

Bedingung: Sollten Sie nur verwenden, wenn Sie den Spieler wirklich nicht mehr sehen wollen.



Ich muss ständig auf die Tribüne!

Wenn Sie mehr als viermal im Spiel taktische Änderungen durchführen, kann das dem Schiedsrichter unter Umständen zu bunt werden. Er schickt Sie dann mit jeweils 50% vor jedem Aufruf der Taktik auf die Tribüne. Sie können dann in diesem Spiel auch nicht mehr auswechseln.

Wahrscheinlichkeit, eine zweite gelbe Karte zu bekommen

Ein mit Gelb belasteter Spieler ist erheblich vorsichtiger. Wir haben die Daten einer Bundesligasaison ausgewertet und sind auf einen Faktor von ungefähr 2,5 gekommen, d.h. ein Spieler mit Gelb erhält nur noch mit 40% der normalen Wahrscheinlichkeit eine gelbe Karte. Sie müssen sich also nicht die ganz großen Sorgen machen, sollten aber bedenken, dass auch in der Bundesliga ständig Spieler ausgewechselt werden, weil es beim nächsten Foul soweit gewesen wäre.



SONSTIGES

In diesem Kapitel geht es speziell um die Bereiche „Kontakte“ (Telefon), Multiplayer und Nationalmannschaft. Außerdem gibt es noch eine Reihe von Tipps zu Ereignissen und anderen Kleinigkeiten.

VOM RICHTIGEN TELEFONIEREN

Wann brauche ich einen Co-Trainer?



Ein Co-Trainer ist immer bequem — aber nur notwendig, wenn Sie sehr viel verhandeln und selten das Training selbst leiten können. Hier steckt übrigens ein schlimmer Fehler vieler Manager, die sich über die schlechten Auswirkungen ihres Trainings wundern.

Fanwerbung betreiben

Wollen Sie länger bei einem Verein bleiben und haben als Fanmenge noch nicht „Wahre Horden!“, sollten Sie monatlich 10.000 DM in die Fanwerbung investieren. Auf lange Sicht rechnet sich diese Investition mit Sicherheit, auch wenn vielleicht zunächst zwei Jahre lang gar nichts passiert. Besser können Sie Ihr Geld nicht anlegen!

Art der Fans

Beim Telefon können Sie unter *Fans* nachschauen, in welchem Zustand sich Ihre Anhänger zur Zeit befinden. Hier die genauen Auswirkungen der einzelnen Begriffe:

Fans	Interne Folgen
Normal	-
Lautstark	Etwas mehr Anfeuerung.
Verwöhnt	Das Fanaufkommen wird um zwei Stufen gesenkt, wenn das Saisonziel um mehr als zwei Plätze verfehlt ist oder die letzten drei Spiele alle nicht gewonnen wurden.
Anspruchsvoll	Das Fanaufkommen wird für Spiele gegen mindestens um 10 Punkte schwächere Gegner um zwei Stufen gesenkt.
Treu	Die Zuschauer werden immer normal berechnet, beim Tabellenstand wird aber auch bei einem schlechteren Platz davon ausgegangen, dass die Mannschaft ihr Saisonziel erreicht hat. Beim Gegner wird immer mindestens Platz 12 angenom-

Fans	Interne Folgen
	men, so dass auch gegen schwächere Mannschaften immer genügend Leute im Stadion sind.
Erfolgshungrig	Das Fanaufkommen wird um eine Stufe erhöht, z.B. von <i>sehr hoch</i> auf <i>wahre Horden</i> .
Frustriert	Das Fanaufkommen wird um eine Stufe erhöht; der Heimvorteil halbiert sich; die Anfeuerung der Fans lässt stark nach.
Euphorisch	Das Fanaufkommen wird um eine Stufe erhöht; der Heimvorteil steigt um 50 %; die Anfeuerung der Fans wird deutlich stärker.

Spieler über die Ausländerbehörde einbürgern

Spieler ab einer Spielstärke von 10 verweigern die Einbürgerung. Spieler mit einer Spielstärke von 8 oder 9 sind ab einem Alter von 25 Jahren einverstanden. Spieler unterhalb dieser Spielstärke sind immer einverstanden.

Normalerweise beträgt die Chance für eine Einbürgerung von Seiten der Behörde etwa 50 %.

Reporter

Beim Reporter haben Sie vier verschiedene Optionen:

Freigabeklausel bekanntgeben

Nach dem Interview werden Sie von den Vereinen, die eine Position neu zu vergeben haben, als ganz normal auf dem Arbeitsmarkt befindlicher Manager angesehen. Waren Sie in der Vergangenheit erfolgreich, sollte einem Wechsel nichts mehr im Wege stehen. Nach vier Wochen ist die Wirkung der Bekanntgabe allerdings verfliegen ...

Lobpreisungs-Artikel für sich

Hier lobt der Reporter Ihre Arbeit mit vielen Beispielen und macht dem Präsidium klar, was es eigentlich an Ihnen hat. Das Vertrauen des Präsidiums steigt daraufhin um fünf Punkte.

Beschwerde über Präsidium

Hier zitiert der Reporter einige Ihrer negativen Aussagen über das Präsidium. Tendenziell wird man dort sauer auf Sie sein. Auf diese Weise können Sie Ihren Rauswurf beschleunigen und müssen keine Gurkentruppe mehr aufstellen, um dieses Ziel zu erreichen. Sie verlieren auf diese Weise zehn Punkte beim Vorstandsvertrauen.

Beschwerde über Mannschaft

Wenn Ihre Mannschaft hinter Ihren Erwartungen zurückbleibt, können Sie durch einen



öffentlichen Angriff dafür sorgen, dass diese sich wieder etwas zusammenreißt. Wenn das Saisonziel nicht erreicht ist, steigt der Siegeswille darauf hin um einen Punkt.

TIPPS BEIM SPIEL MIT MEHREREN SPIELERN

Mitspieler ärgern

Außer mit den illegalen Möglichkeiten der schwarzen Kasse (Sabotage, Bestechung) können Sie Ihre Gegner vor allem auf dem Transfermarkt ärgern. Abwerbeversuche sind ein sehr populäres Mittel, um die Gehälter bei Konkurrenten nach oben zu treiben. Wenn der gegnerische Spieler erst vor kurzem aufgewertet wurde und noch relativ wenig Gehalt bekommt, wirkt dies finanziell verheerend. Vor allem im Endkampf um die Meisterschaft oder im Kampf gegen den Abstieg kann es sehr sinnvoll sein, auf diese Weise für Unruhe zu sorgen. Dieser Trick wirkt auch bei Computervereinen, denen Sie auf diese Weise ein paar unzufriedene Spieler verschaffen können.

Richtig nett ist es, plötzlich einen größeren Schwung von Aktien des Vereins eines entlassungsgefährdeten Mitspielers zu kaufen. Er wird Ihnen jeden Wunsch nach einem Spieler von den Augen ablesen und höchstens noch einen minimalen Geldbetrag fordern ...

Anschläge

Vermeiden Sie es, bei unfreundlichen Mitspielern zu viele Fanartikel gleichzeitig auf Lager zu haben! Ein Anschlag kann sonst verheerende Folgen haben ...

Checkliste für Spielerduelle

Gegen einen menschlichen Mitspieler sind die Partien natürlich besonders wichtig. Deshalb darf nichts dem Zufall überlassen werden:

- Sind alle Manndeckungen eingetragen?
- Haben Sie an das Doping gedacht?
- Haben Sie noch ein Kurztrainingslager vor dem Spiel zur Verfügung?
- Trainieren Sie in dieser Woche nicht zu hart?
- Steht Ihr Einsatz auf 150 %?
- Wird Ihr Team einen gegnerischen Hitzkopf provozieren?
- Haben Sie an eine Sondersiegeprämie gedacht?

- Könnte es vorteilhaft sein, einen Abwerbeversuch auf einen gegnerischen Spieler zu starten?
- Spielen Sie mit miesen Tricks?
- Könnten Sie durch die Ausschüttung von Sonderprämien unzufriedene Spieler besser motivieren?
- Wollen Sie eine der möglichen illegalen Aktionen gegen Ihren Mitspieler durchführen oder durchführen lassen?
- Aktivieren Sie die Ansprachen an die Mannschaft! Hier gibt es auf jeden Fall unter *Motivation* zwei gute Ansprachen, die Ihnen weiterhelfen können. Vor allem im zweiten Spiel nach einer Niederlage in der Vorrunde können Sie Ihr Team mit etwas Glück so richtig motivieren!

Bei der *Härte* sollten Sie sich absprechen und einen kleinen Friedensvertrag vereinbaren, da hier beide Seiten insgesamt nur Nachteile hätten. Beim Einsatz ist dies schwieriger. Wer einmal zurückliegt, wird seine Meinung vermutlich sehr schnell ändern ...

Wollen Sie die Derbys unbedingt gewinnen, sollten Sie auch darauf achten, dass Sie in der Halbzeit notfalls *an die Ehre Ihrer Spieler appellieren* können. Diese pro Saison einmalige Chance sollten Sie nicht für ein gewöhnliches Spiel verschleudern!

Netzwerkmodus

Oft wissen Sie im Netzwerkmodus nicht, ob ein Ereignis schieres Pech war oder durch einen Mitspieler unter *Illegales* gezielt verursacht wurde. Hier die Liste aller Ereignisse, die durch einen unfreundlichen Mitspieler ausgelöst werden...

„Ihr Spieler hat sich eine Fischvergiftung zugezogen ...“

„Ihr Spieler sitzt die nächsten zwei Wochen in Untersuchungshaft ...“

„Ihr Spieler wurde von Unbekannten die Rolltreppe in einem Kaufhaus hinuntergestoßen ...“

„Ihre schwarze Kasse wurde in der letzten Nacht aufgebrochen ...“

„Ein Feuer hat heute Nacht Ihre gesamten Fanartikelvorräte restlos vernichtet ...“



TIPPS ZUR NATIONALMANNSCHAFT

Ab wann habe ich als Trainer eine Chance auf eine Nationalmannschaft?

Die Mindestvoraussetzung für die Übernahme einer Nationalmannschaft ist ein Managerlevel von 8 und 400 Punkte in der abgelaufenen Saison. Dann erhalten Sie zumindest zwei Angebote. Durch bessere Ergebnisse können Sie Ihre Situation verbessern.

Level*	Punktzahl/Abschneiden	Interessierte Länder
< 8	EM-/WM-Titel	je 1/2 für die Länder auf den Plätzen 10–15 der 5-Jahreswertung, mindestens 2 Länder
ab 8	400 oder EM-/WM-Halbf.	je 1/2 für die Länder auf den Plätzen 10–15 der 5-Jahreswertung, mindestens 2 Länder
ab 11	700 oder EM-/WM-Finale	je 1/2 für alle Länder auf den Plätzen 4–15 der 5-Jahreswertung, mindestens 3 Länder
ab 12	1000 oder EM-/WM-Sieger	je 1/3 für alle 15 Länder, das eigene Land sicher, mindestens 3 Länder

*Managerlevel

Spieler abwerben

Pro Jahr haben Sie nur genau zehn Möglichkeiten, Spieler anderer Länder einbürgern zu lassen. Danach hat Ihr Verband keine Lust mehr.

Wie groß sind meine Chancen?

Die Chance, dass sich ein Spieler einbürgern lässt, wird durch zwei Faktoren bestimmt:

1. Die Mühe, die sie sich geben.
2. Den Abstand, den der Spieler von seiner eigenen Nationalmannschaft hat.

Die genauen Wahrscheinlichkeiten entnehmen Sie bitte der folgenden Tabelle! Die Spaltenüberschriften geben an, wie sich die Wahrscheinlichkeit verändert, wenn der Spieler näher an seine eigene Nationalmannschaft herankommt.

Vorgehensweise	> 1 Punkt	> 0,5 Punkte	< = 0,5 Punkte
Direkte Entscheidung	40 %	25 %	10 %
Vorgespräch, dann Entscheidung	60 %	40 %	20 %
Angebot, dann Entscheidung	80 %	55 %	30 %
Vorgespräch und Angebot, dann Entscheidung	100 %	70 %	40 %

Eine Anfrage ist sinnlos, wenn der Spieler bereits im Kader einer Nationalmannschaft steht.

Wie sieht es mit den Halbzeitanfragen aus?

Einmal pro Vorbereitung oder EM- bzw. WM-Turnier dürfen Sie an die Ehre Ihrer Spieler appellieren. Außerdem ist auch ein Donnerwetter erlaubt. Beim zweiten Mal werden Ihre Spieler Sie nun auch akustisch nicht mehr ernst nehmen.

EREIGNISSE

Der asiatische Grippevirus

Aus den Zuschriften zu ANSTOSS und ANSTOSS 2 wussten wir, dass viele Spieler direkt nach dem Auftreten dieses Ereignisses frustriert ausschalten und ihren Spielstand neu laden. Dabei war das gar nicht nötig, da bereits ein Spiel später ein Gegenmittel erfunden wird, das die Folgen wieder rückgängig macht. Bei ANSTOSS 3 verabschiedet sich das Virus jetzt ...

Medizinmann

Den Medizinmann sollten Sie nicht ernst nehmen, er kann Ihnen nichts anhaben. Es sei denn, Sie lassen ihn an Ihr Geld ...

Roulette

Beim Roulette haben Sie wirklich eine faire Gewinnchance, auch wenn es beim ersten Mal nicht klappt!



Schiedsrichter

Schreiben Sie mit, welche Schiedsrichter zur Zeit bestechlich sind. Haben Sie das Glück, dass ein solcher Mensch eine Ihrer Partien pfeift, sollten Sie bei einem wichtigen Spiel nicht zögern. Nur hier lohnt sich eine Bestechung wirklich, ansonsten ist sie viel zu teuer.

UFO-Entführung

Sollte einer Ihrer Spieler von einem UFO entführt werden, sollten Sie nicht gleich Ihren Spielstand neu laden. Warten Sie zwei Wochen ab, es lohnt sich. Beachten Sie bitte das Alien-Icon in der Spielerliste der Mannschaftsaufstellung.

KLEINIGKEITEN

Rechtsanwalt

Nehmen Sie sich lieber gleich einen guten Anwalt, das ist auf die Dauer besser als ständig erfolglos nachzuverhandeln. Außerdem ersparen Sie sich so Ärger mit dem Verband.

Vergesslichkeit ist gefährlich

Bei zwei Dingen neigen ANSTOSS-Spieler erfahrungsgemäß zur Vergesslichkeit. Die *Pflege des Rasens* und die *Vorverträge der Jugendspieler* werden immer wieder gerne ignoriert. Wenn sich dann plötzlich einer Ihrer Spieler einen Bänderriss zuzieht oder Ihr kostbares Talent beim Erzrivalen spielt, ist die Schadenfreude der Mitspieler groß. Und damit das so bleibt, gibt es hier auch garantiert keine Warnmeldung ...

Die ständigen Pokalspiele im Ausland nerven

Schalten Sie sie einfach ab. Bei den Optionen finden Sie eine entsprechende Möglichkeit *Reine Computerspieltage*. Dies soll hier auch nur erwähnt werden, weil sich viele Spieler über das Fehlen dieser Option beschwert haben, was vermutlich an ihrem etwas seltsamen Namen liegt.

Quizfrage: Wie endete das erste Saisonspiel Ihrer Mannschaft in dieser Saison?

Bei den falschen Tipps haben alle Mannschaften maximal zwei Tore erzielt.



Quizfrage: Wie haben Sie in der Vorrunde gegen Ihren Mitspieler gespielt?

Bei den falschen Tipps haben alle Mannschaften maximal zwei Tore erzielt.



DIE GESCHICHTE EINES SPIELS ...

In diesem Kapitel soll die Geschichte von ANSTOSS nachgezeichnet werden. Von den Anfängen 1987 bis zu ANSTOSS 3 im Jahr 2000 ist hoffentlich nichts vergessen worden.

DIE ANFÄNGE ...

Die Geburtsstunde

Ein schummriger Raum: Die etwa 20 Teilnehmer des Grundkurses Informatik am Deutschordengymnasium in Bad Mergentheim lauschen mehr oder weniger gebannt den Worten ihres Lehrers.

Einige Mädels aus den ersten Reihen beteiligen sich lebhaft am Unterricht. Dirk Reichert und ich, damals wie heute Anhänger des VfB Stuttgart, sind kurz vorm Einschlafen. Der Stoff ist einfach zu öde – wie man einen Computer einschaltet, wissen wir schon.

Rechts von uns wird Davids Midnight Magic gespielt, ein brillanter Flipper, den sicher nur noch die Älteren unter Ihnen kennen. Der große Meister da vorne weiß das, aber er versteht sie.

(Was ihn übrigens nicht daran hinderte, in seiner Freizeit gnadenlos Jagd auf die letzte irgendwo im Computerraum versteckte Tetris-Kopie zu machen. Was wiederum schon sehr früh den praktischen Effekt hatte, dass die Schüler lernten, wie man Dateien umbenennt, versteckt oder „Dritte“ über ihre wahre Größe täuscht. Alles Fähigkeiten also, die weit über den Stoff des Unterrichtes hinausgingen.)

Das Tippen des nächsten Bundesligaspieltags ist traditionell der Erdkundestunde vorbehalten, die erfahrungsgemäß noch öder ist. Aus irgendeinem Grund oder schierer Langeweile beschließen wir, ein kleines Programm zu schreiben und den Computer (einen C64) das Ergebnis des Nachholspiels zwischen Blau-Weiß 90 Berlin und dem VfB Stuttgart prognostizieren zu lassen. Da die Variablennamen „bw\$“ und „vf\$“ noch Jahre später im Programm auftauchen, gerät dieser Sachverhalt auch nie in Vergessenheit.

(Blau-Weiß 90 spielte außerdem nur für genau eine Saison in der ersten Liga. Daher lässt sich die Geburtsstunde von ANSTOSS präzise bestimmen. Es war irgendwann zwischen 11:20 und 12:05 Uhr, am 20.3.1987.)

In Windeseile sind die allerersten Zeilen in den Rechner getippt. 100%ig sind sie nicht überliefert, aber das Programm dürfte ziemlich genau so ausgesehen haben:

Programmzeile (+Kommentar)

10 FOR t=1 TO 90

(Die folgende Schleife wird in jeder Spielminute einmal durchlaufen)

20 a=INT(50*RND(1))

(Eine Zufallszahl zwischen 0 und 49 für die Heimmannschaft wird ermittelt.)

30 b=INT(50*RND(1))

(Eine Zufallszahl zwischen 0 und 49 für die Gäste wird ermittelt)

40 IF a=0 THEN bw=bw+1

(Etwa in jeder 50. Minute soll ein Tor für die Gastgeber fallen.)

50 IF b=0 THEN vf=vf+1

(Etwa in jeder 50. Minute soll ein Tor für die Gäste fallen.)

60 PRINT "Blau-Weiß 90 Berlin–VfB Stuttgart "+STR\$(bw)+" : "+STR\$(vf)

(Das aktuelle Ergebnis soll ausgegeben werden.)

70 NEXT t

(Und wieder von vorne, bis die 90. Minute um ist!)

Das Ergebnis des ersten Programmdurchlaufs weiß leider niemand mehr, lediglich das korrekte Resultat (0:2) wurde meiner Erinnerung nach nicht ermittelt. Vermutlich waren wir mit dem ersten Ergebnis nicht zufrieden und haben es mehrmals versucht. Jedenfalls war es unheimlich lustig, was der Computer so alles ausspuckte.

In den Folgewochen entwickelte sich unsere „Fußball-Simulation“ prächtig. Erst wurde das Ergebnis in einer Zeile ausgegeben (CLS flackerte). Dann wurden kurze Pausen zwischen den einzelnen Minuten eingebaut, um die Spannung zu erhöhen. Im nächsten Schritt erzeugten wir eine kleine Liga mit vier Vereinen, die zunächst jeder gegen jeden auf die beschriebene Weise antraten und ihren Meister ermittelten.

Beteiligt waren der VfB Stuttgart, der Hamburger SV, Eintracht Frankfurt und Bayern München. Von Borussia Dortmund redete damals noch keiner.

Dann legten wir ein Feld mit den Namen von fünf Stürmern an, von denen zufällig jeweils einer als Torschütze ausgegeben wurde. Ein entscheidender Schritt, denn man konnte bereits wunderbar Spieler einsetzen, die in der Realität nur auf der Bank saßen, und schauen, wie diese sich wohl bewähren würden.

Das Programm war noch nicht besonders groß, doch die Grenzen des C64 waren schnell absehbar. Zum Glück begann damals jedoch die Zeit der sich immer mehr durchsetzenden 16-Bit-Computer, die den Spielmarkt in den nächsten Jahren beherrschen sollten. Der Amiga und der Atari ST waren erschwinglich geworden und vervielfachten den zur Verfügung stehenden Speicherplatz. Und mit diesen Computern verließ „Kicker“, das Programm hatte mittlerweile auch einen Namen erhalten, den Computerraum des Gymnasiums. Dieser verfügte natürlich noch nicht über eine solch moderne Ausstattung.

(Ein Teil der Rechner von damals wurde übrigens erst vor einigen Jahren endlich entsorgt, als in die Schule eingebrochen wurde und die Kisten am nächsten Morgen im nahegelegenen Fluss wiedergefunden wurden. Ob es sich bei den Tätern um ehemalige Schüler handelte, ist mir nicht bekannt. Verständlich wäre es.)

Was den Ausschlag für den Atari ST gegeben hat, weiß ich nicht mehr, aber der Monochrome-Monitor mit seinen flimmerfreien 640*400 Punkten dürfte ein starkes Argument gewesen sein. Der Effekt, bei „Megaroids“ praktisch keine Punkte mehr erkennen zu können, war wirklich der Hammer. Und der Amiga 1000 war für mich zu diesem Zeitpunkt auch einfach zu teuer.

Mittels GFA-Basic ging es dann ans Werk. Selten waren DM 149 für ein Computerprogramm so gut angelegt. Und mit jeder erweiterten Version machte das Programmieren mehr Spaß. So wuchs „Kicker“ immer weiter. Zuerst wurden 12 Mannschaften verwaltet, dann endlich 18, schließlich sogar mit dem kompletten Spielerkader, aus dem man seine elf Spieler auswählen konnte. Sogar das Auswechseln funktionierte schon, auch wenn es noch keinen Transfermarkt oder gar ein ausbaubares Stadion gab. Dafür begannen die Statistiken zu gedeihen, denn was lag näher, als in einem freien Stündchen mal eben eine kleine Statistik zu programmieren, wenn die Zeit für größere Arbeiten zu knapp war?

Erste Vermarktungsversuche

Die nächsten Schritte, die zum Teil auch während langweiliger Dienststunden bei der Bundeswehr gemacht wurden, bestanden darin, dem Programm einen Editor zu spendieren und Wechsel zwischen den Vereinen zuzulassen. Nun war das Programm so weit, dass man es auch wirklich unter die Leute bringen konnte.

Nachdem die erste funktionsfähige Version von „Kicker“ existierte, entschloss ich mich zur Vermarktung des Spiels über Kleinanzeigen in einer großen Zeitschrift für den Atari. Das Ergebnis war finanziell ernüchternd. Trotz mehrerer Anzeigen fanden sich in drei Jahren gerade einmal 128 Kunden, die bereit waren, den Preis von damals DM 49 zu bezahlen.

Das reichte gerade aus, um die durch das Wachsen des Programms nötige Hardware zu bezahlen; eine 30-MByte-Festplatte, Speichererweiterungen auf 2 MByte und schließlich auf 4 MByte (für das Compilieren) und einen SM-144, den 14-Zoll-Bildschirm von Atari.

Aber diese 128 Kunden hatten es in sich, denn sie waren so etwas wie der „harte Kern“ der ST-Fußballmanagerfans, da ein normaler Spieler wegen einer solchen Kleinanzeige sicher keine DM 49 investiert hätte. Mit über 60 % dieser Leute kam so auch ein mehr oder weniger intensiver Briefwechsel zustande, bei dem diese ihre Wünsche für weitere Versionen äußerten und mit konstruktiver Kritik nicht sparten.

Es gab aber auch Lob, und dadurch ermutigt, versuchte ich, das Programm bei einer größeren Softwarefirma unterzubringen. Nach einigen gescheiterten Versuchen (die Jungs werden sich hoffentlich heute ärgern), gab ich allerdings wieder auf.

Dafür entschloss ich mich, zunächst einmal den großen Schritt zu wagen und das Programm mehrspielertauglich zu machen. Insgesamt sollte es fast ein halbes Jahr dauern, bis das Spiel nach allen hierfür notwendigen Umstellungen endlich wieder lief. Man benötigte nun allerdings bereits volle 2 MByte RAM, wenn man noch in den Genuss des Spieles kommen wollte.

Die Sylvesterfeier

Die Sylvesternacht von 1991 auf 1992 ist ein wichtiges Datum in der Entwicklungsgeschichte von „Kicker“. In dieser Nacht wurde der erste Test mit der Mehrspielerversion durchgeführt, nachdem ich über die Weihnachtstage fleißig programmiert hatte. Der Abend entwickelte sich zu einem Desaster. Wir spielten mit vier Spielern, doch die Version erwies sich leider noch als äußerst absturzträchtig. Alle drei Spieltage war es wieder soweit. Die Anfangseuphorie verschwand nach und nach, denn die Fehlerbehebung zwischendrin kostete Zeit. Außerdem dauerte das Laden eines Spielstandes zu diesem Zeitpunkt mehr als vier Minuten, das Speichern sogar noch erheblich länger. Es musste dabei interpretiert gespielt werden, um die auftretenden Fehler besser nachvollziehen zu können.

Am Ende des Abends verabschiedete sich dann der Spielstand endgültig und war auch mit viel gutem Zureden nicht mehr zu restaurieren. Bedient verzogen wir uns in die Betten bzw. in die Schlafsäcke.

Etwa einen Monat später konnte man dann von einer wirklich spielbaren Version sprechen. Nachdem ich meine 128 Kunden angeschrieben hatte, verkaufte ich zum Preis von 30 DM immerhin gut 30 Updates. Die meisten ST-Besitzer hatten einfach keine 2 MByte.

ANSTOSS

Im Februar 1992 kam dann ein Anruf von Holger Kuchling von der Firma Independent Arts, der auf meine Anzeige aufmerksam geworden war und einen Programmierer für die ST-Konvertierung von „Der Preis ist heiß“ suchte. Jedenfalls forderte Holger als Beweis meiner Programmier-

fähigkeiten zunächst ein Exemplar von „Kicker“ an. Irgendwie muss es ihm gefallen haben, denn er knüpfte den Kontakt zu Ascon (heute: Ascaron), die damals gerade das Spiel „Der Patrizier“ veröffentlicht hatten. Die ganze Geschichte dauerte eine Weile, aber nach einigen Monaten begann Schwung in die Sache zu kommen.

Noch heute übrigens erzählt Holger Flöttmann, der Chef von Ascaron, gerne, wie er damals in London in der Badewanne das Handbuch von „Kicker“ las und sofort wusste, dass er dieses Spiel veröffentlichen würde.

Das November-Meeting 1992

Am 21. November 1992 im noblen Hotel „Stadt Gütersloh“ trafen sich dann die später an ANSTOSS Beteiligten das erste Mal. Bisher hatte man nur am Telefon miteinander gesprochen. Norman Neubert, der Logikprogrammierer der PC-Version, verpasste seinen Zug und kam erste einige Stunden später, aber am Nachmittag ging es dann so richtig zur Sache. In einer Marathonsitzung wurden die noch zu integrierenden Features besprochen, obwohl das Programm bereits zu diesem Zeitpunkt gut spielbar war. Die Präsentation offenbarte auch noch eine Reihe von Fehlern, was relativ peinlich war. Aber natürlich hatte ich bis kurz vor dem Meeting noch neue Sachen ins Spiel eingebaut, um einen möglichst guten Eindruck zu machen – was sich eigentlich immer rächt.

Richtig Ärger gab es an diesem Tag beinahe wegen der Fangesänge. Bisher war „Kicker“ ein Produkt gewesen, das sozusagen von Fans für Fans gemacht war und das bei Beschimpfungen durch Fangesänge, insbesondere gegen Bayern München, keine Gnade kannte. Für eine Veröffentlichung musste das nun entschärft werden, was ich damals ziemlich bescheiden fand (heute eigentlich auch noch).

Die Umsetzung von GFA-Basic in C

Schließlich wurde nach dem Einbau der Änderungswünsche von Ascon Anfang 1993 der Schlussstrich unter meine Programmierkünste gezogen. Nun mussten die Profis ran und das Ganze auf den Amiga und den PC konvertieren. Der Atari ST befand sich zu diesem Zeitpunkt leider bereits auf dem absteigenden Ast, sodass sich eine Konvertierung nicht mehr lohnte, auch wenn zunächst noch darüber diskutiert wurde.

Die Weiterentwicklung dieser Version wurde kurz darauf eingestellt, zuvor wurden ihr als Abschluß aber noch eine Halbzeitpause und die neue 3-Punkte-Regelung verpasst, die in der PC- und Amigaversion nie enthalten war.

Nun erhielten Rolf Langenberg und Norman Neubert das konvertierte Programm. Für beide war ANSTOSS nicht das erste Projekt. Rolf hatte bereits 1985 seine Programmiererkarriere mit dem

Spiel Armee der Kampfroboter (Teil 1 und 2) begonnen. Es folgte eine lange Liste von Spielen aller Art:

1990 Das Magazin (Schneider CPC, Amiga, Programmierung)

1991 Zack! (Amiga, Programmierung)

1992 Wetten, dass ...? (Atari ST, Programmierung, Grafikbearbeitung)

1992 Riskant (Schneider CPC, Programmierung, Grafikbearbeitung)

1993 ANSTOSS (Amiga, Programmierung)

1994 ANSTOSS World Cup Edition (Amiga, Programmierung)

1995 Brainchallenge (Amiga, Programmierung)

1996 Mag! (Amiga, Programmierung, Grafikbearbeitung)

1997 ANSTOSS 2

Rolf programmierte auch die komplette Spiellogik für ANSTOSS 3 (mit Ausnahme des Editors, des Vereinsgeländes, der Netzwerkroutrinen und einiger Kleinigkeiten), für die ANSTOSS 2-Erweiterung „Verlängerung!“ und für ANSTOSS 2 GOLD.

Auch Norman hatte zuvor bereits eine Reihe von Spielen erstellt. Später programmierte er mit seinen Mitstreitern von Cyberdyne Systems „Pole Position“ und „Dime City“. Für ANSTOSS 3 arbeitete er an den Netzwerkroutrinen sowie an den Interviews und im Finanzbereich mit.

Ergänzend dazu wurde die technische Programmierung bei ANSTOSS von Uwe Schmelich (PC) und Ulrich Schulz (Amiga) übernommen. Sie kümmerten sich z.B. um die Darstellung der Spielszenen.

Grafik



Andreas Hancock und Dirk Schulz

Die Grafik von ANSTOSS wurde in der Hauptsache von Dirk Schulz und Andreas Hancock erstellt. Die Folgen einer ihrer Ideen wirken noch bis heute nach: Beim Taktikbildschirm kreierten sie den Ball „Pallino“, der später das Layout von ANSTOSS 2 und auch von ANSTOSS 3 so entscheidend prägen sollte.

Ansonsten bestand ein Großteil der Arbeit aus dem Zeichnen der fast unendlich vielen Animationsphasen der Spieler. In der Zeit vor 3-D und Motion Capturing, bei dem die Bewegungen der Spieler über Sensoren an realen Personen aufgezeichnet werden, war dies noch eine Aufgabe, die mehrere Grafiker monatelang beschäftigte.

Die Endphase von ANSTOSS

Je näher der Oktober 1993 rückte, desto länger wurden die Arbeitszeiten der Beteiligten. Bei Ascon ging es seinerzeit heiß her, auch wenn ich davon nur aus der Ferne etwas mitbekommen habe. Es wurden reichlich Überstunden gemacht, um das Programm rechtzeitig vor Weihnachten auf den Markt zu bringen. Wichtig war dabei eine Überraschungsstrategie – denn ANSTOSS erschien ohne großes Marketing im Vorfeld. Die geplante Zahl von 13.000 verkauften Exemplaren wurde dennoch bereits am ersten Tag überschritten.

Unermüdlich zeigte sich in dieser Zeit Renate Langenkämper, die unter anderem für das Setzen der Fußballszenen verantwortlich war. Mit einem Tool, bei dem praktisch jede einzelne Phase einzeln gesetzt werden musste, gelang es ihr, in etwa fünf Monaten alle mehr als 300 Textszenen aus „Kicker“ für ANSTOSS visuell umzusetzen.

Aber auch die Programmierer hatten Schwerstarbeit zu verrichten. Der doch teilweise sehr kryptische GFA-Basic-Code war für einen richtigen C-Programmierer sicher eine echte Katastrophe. Außerdem musste das Riesenprogramm mit seinen 50.000 Zeilen erst einmal so weit gebracht werden, dass es auch vernünftig in den PC-Speicher passte. Von einem linearen 2-MByte-Hauptspeicher träumte man unter DOS nur.

Probleme gab es auch mit dem Linker des verwendeten C-Compilers, der ob der Größe des Programms einfach den Geist aufgab, was zunächst stundenlange Debatten mit der Hotline des Herstellers und dann einen Compilerwechsel wenige Monate vor der Veröffentlichung des Spiels nach sich zog.

Zuletzt wurden auch noch einige zusätzliche Features integriert, die „Kicker“ noch nicht hatte, z.B. die Interviews und die Sportstudio-Auftritte.

Von all dem habe ich ziemlich wenig mitbekommen, lagen doch zwischen meinem Wohnort und der Firma Ascaron damals fast 400 Kilometer. Am Ende aber ging alles gut. ANSTOSS stand in den Läden. Es war schon ein erhebendes Gefühl zum ersten Mal so eine Box in den Händen zu halten. Immerhin waren seit der ersten Zeile weit über sechs Jahre verstrichen ...

Oktober 1993

Nach der Umsetzung auf den Amiga und den PC erreichten die Verkaufszahlen eine andere Dimension. ANSTOSS wurde in der Folgezeit mehr als 260.000-mal in ganz Europa abgesetzt. Die wesentlichen Gründe für den Erfolg lagen wohl in der für die damalige Zeit sehr guten Grafik und der ausgetesteten Logik, die sich über Jahre bewährt hatte und ein realistisches Spielgefühl vermittelte. Außerdem war ANSTOSS nie ein besonders schwieriges Spiel, das wirklich akribisches Wirtschaften erforderte. Ein Verkauf eines Spielers für eine gute Ablöse, und man konnte seine Mannschaft schon so richtig schön verstärken.

Im Vordergrund stand immer der Spielspaß, am besten zusammen mit ein paar Freunden. Besonders die Auf- und Abwertungen am Saisonende wurden häufig bereits lange vorher mit Spannung erwartet und sorgten für viel Freude oder Verzweiflung, weil man nie genau wußte, welche Spieler letztendlich betroffen sein würden. Man wurde noch nicht einmal über die Gründe informiert, was wahlweise als cool oder schlecht empfunden wurde.

DIE WM-EDITION

Nach den Anfangserfolgen von ANSTOSS fiel es Holger Flöttmann leicht, recht schnell die Entscheidung für eine Weiterentwicklung von ANSTOSS zu treffen.

Dabei wurde die Vorgehensweise radikal geändert. Vor der ersten Zeile Programmcode wurde zunächst ein Konzept erstellt, das ab Dezember 1993 innerhalb von zwei Monaten in mühsamer Nacharbeit entstand. Lediglich die Textarbeiten dauerten noch bis in den Februar hinein. Es beinhaltete alle neuen Spielelemente und eine genaue Beschreibung der einzelnen Bildschirme. So konnte Ende Januar mit der Programmierung der WM-Edition begonnen werden. Der gesamte Spielablauf wurde dabei verändert und speziell an die Erfordernisse der WM angepasst. Jede Stunde im Laufe des mehrwöchigen Turniers konnte genau geplant werden.

Ein ziemliches Desaster war das Abschneiden von England und Frankreich bei der WM-Qualifikation. Es war ein ziemlicher Schock für uns, als sich die beiden Länder kurz hintereinander einfach sang- und klanglos verabschiedeten. In England zumindest tat dies dem Erfolg unseres Programmes später keinen Abbruch, aber damit war zu diesem Zeitpunkt nicht unbedingt zu rechnen. Frankreich gelang durch eigene Dummheit das Kunststück, eine Führung im Heimspiel gegen Israel in den letzten Spielminuten noch in ein 2:3 „umzuwandeln“. Das letzte Tor fiel erst in der Nachspielzeit und ein Unentschieden hätte gereicht. Erst vier Jahre später sollte dort die Welt wieder in Ordnung sein.

Durch gewaltige Überstunden erschien das Programm im Juni 1994 gerade noch rechtzeitig zur WM, die große Euphorie in Fußball-Deutschland blieb allerdings aus. Bertis Buben enttäuschten, scheiterten im Viertelfinale vollkommen überflüssigerweise an Bulgarien und Bodo Illgner erklärte seinen Rücktritt aus der Nationalmannschaft, was nach Meinung vieler Fans vielleicht das einzig Positive war.



Uwe Schmelich (2. v. l. o.), Uli Schulz (3. v. l. o.), Gerald Köhler (4. v. l. o.), „Schirmherr“ Rolf Langenberg, Norman Neubert (in der Mitte mit seiner heutigen Ehefrau Dani)

Zwar brachte die WM-Edition keine Neuerungen bei der Spieldarstellung, dafür setzte sie aber neue Maßstäbe in den Bereichen Training und Mannschaftsaufstellung. Natürlich kämpfte das Programm mit der Problematik, dass ein Spieler durch eine einzige Niederlage aus dem Spiel ausscheiden konnte, nachdem er sich möglicherweise zwei Spieljahre auf eben dieses Spiel vorbereitet hatte. Scheiterte ein Spieler überdies schon im Achtelfinale, musste er sehr lange warten, bis seine Mitspieler das Turnier ebenfalls beendet hatten.

Für ANSTOSS 2 lernten wir bei diesem Spiel eine ganze Menge, z.B. über die Schwächen der Mannschaftsaufstellung und über den Aufbau von Trainingswochen. Denn über die Bedienung solcher Interfaces konnte man sich zwar im Vorfeld viele Gedanken machen, ob sie hinterher allerdings auch funktionierten, zeigte sich erst nach der Programmierung. Allzu viele Versuche hatte man folglich bei der Konzeption nicht. Heute sieht das durch spezielle Tools und standardisierte Elemente viel besser aus, da sich ein Prototyp in wenigen Minuten erstellen lässt.

DIE KONZEPTION ZU ANSTOSS 2

Die Reaktionen der Spieler auf ANSTOSS und auf die WM-Edition waren überwältigend. Nachdem sich die Flut gelegt hatte, standen volle 17 Ordner mit Zuschriften mit zum Teil wirklich abgedrehten Ideen in unseren Regalen. Diese wurden als erster Schritt in tagelanger Arbeit systematisch ausgewertet.

Es ergab sich aber auch ein klares Bild, was unsere Kunden neben den bereits erwähnten neuen Features grundsätzlich von einem Nachfolger erwarten:

1. Die schnelle Spielbarkeit sollte gewährleistet bleiben, eine Saison an einem Abend sollte im Mehrspielermodus mindestens gespielt werden können (haben wir leider nicht ganz geschafft).
2. Die Darstellung der Torszenen sollte so packend wie nur möglich sein, um die Dramatik des Fußballs möglichst echt auf den Computer zu übertragen („Wie im Fernsehen ...“).
3. Die Länge für die Präsentation eines Matches sollte absolut flexibel sein, um den hier vollkommen auseinander liegenden Wünschen der Spieler gerecht zu werden.
4. ANSTOSS 2 sollte einfach und intuitiv spielbar bleiben.

Auf der Messe Computer 95 im November 1995 in Köln wurde erstmals bekannt gemacht, dass ein Nachfolger für ANSTOSS in Planung war. Durch eine Fragebogenaktion wollten wir noch genauer erfahren, wie unsere Spieler das Spiel spielen (ob alleine oder zu mehreren), was sie sich wünschen und was sie an ANSTOSS nicht so gelungen fanden. Auf diese Weise versuchten wir eine Bestätigung für die von uns geplanten Erweiterungen zu erhalten – oder aber Hinweise auf noch vorhandene Schwächen. In jedem Fall waren die Ergebnisse aufschlussreich.

So zeigte es sich, dass ANSTOSS beinahe von der Hälfte der Spieler in der Hauptsache nicht allein gespielt wurde – und dass ein spezieller Trainer- oder Managermodus nur von einem verschwindend geringen Teil der Spieler gewünscht wurde. Etwa 90 % der Befragten zogen es vor, wirklich alle Fäden selbst in der Hand zu halten.

Außerdem interessierte es uns, wie lange die Spieler nach Möglichkeit für eine Saison brauchen wollten. Die Befürchtung, hier sehr unterschiedliche Resultate zu erhalten, bestätigte sich leider voll und ganz. Überraschend war ein Anteil von fast 20 % „Schnellspielern“. Diesen Kreis kümmerte die im Spiel aufgebaute Spannung wenig; er war praktisch ausschließlich an der Entwicklung der Mannschaft interessiert. Das Ziel dieser Spieler lag also lediglich im schnellen Durchspielen der Spielzeiten. Auf der anderen Seite standen Extremisten, die am liebsten jedes Spiel in voller Länge gesehen hätten (aber das Spiel vermutlich nach der ersten Halbzeit doch beschleunigen würden).

Statistiken wurden von der einen Hälfte der Spieler heiß geliebt, von der anderen Hälfte völlig verachtet. In ANSTOSS 2 hatten wir deshalb bereits mehr als 100 verschiedene Statistiken integriert, die dem Spieler aber nur für einen kleinen Geldbetrag zur Verfügung standen. Auf diese Weise hatten wir gehofft, Briefe des Typs „zu viele Statistiken“ zu umgehen. Leider haben wir aber dennoch genau einen bekommen ...

Ein Bundestrainermodus, die Hallenturniere und die Möglichkeit, aktiv ins Spiel einzugreifen, landeten abgeschlagen am Ende des Feldes. Deshalb wurden sie in ANSTOSS 2 auch nur am Rande oder gar nicht berücksichtigt. Seltsamerweise war es später aber genau der Bundestrainermodus, der vielen Spielern bei ANSTOSS 2 gefehlt hat.

Nach dieser Umfrage, so glaubten wir damals jedenfalls, stand das Konzept fest. Doch weit gefehlt, denn in der Folgezeit ereignete sich eine ganze Menge. Zwei Probleme, die uns gewaltig zu schaffen machen sollten, waren der Umstieg von DOS auf Windows 95 und die ständigen Regeländerungen durch die verschiedenen Fußballverbände.

DIE ENTWICKLUNG VON ANSTOSS 2

April 1996

Während bislang lediglich Rolf Langenberg still vor sich hin programmiert hatte, wurde es nun so richtig ernst. Henrik Nordhaus, der zuvor bereits an einer ganzen Reihe von Spielen mitgewirkt hatte (u.a. Ghostbusters, Tom & Jerry 1+2, Atomix, The Curse of Ra, Dragonflight, Airbus 320, Der Patrizier, Caribbean Disaster, Elisabeth I, Das Hexagon Kartell und zuletzt Pole Position), wurde zum Projektleiter auserkoren und übernahm die Aufgabe, einen Zeitplan für die Fertigstellung des Spiels zu entwerfen.

Henrik kam zu dieser Zeit gerade von der Computer Games Developers Conference (CGDC) aus Los Angeles zurück. Diese Veranstaltung stellt das absolute Highlight für Spieleentwickler dar, treffen sich dort doch jährlich einige tausend Programmierer, Grafiker und Designer, um Kontakte zu knüpfen und sich Vorträge über die neuesten Entwicklungen in ihren Spezialgebieten anzuhören.

Durch die Aufbruchstimmung dort inspiriert, setzte sich Henrik nach seiner Rückkehr maßgeblich für einen Wechsel der Programmierung von ANSTOSS 2 auf Windows 95 ein. Die Arbeit mit dem Dialog-Editor von Visual C++ stellte auch für die Konzeption zu dieser Zeit einen großen Schritt nach vorne dar, da man nun das Aussehen der Bildschirmausgaben schon vor der Programmierung sehr genau definieren konnte.

Erstes Windows 95-Projekt war der Editor für die Spielerdaten, die natürlich Grundlage für das Hauptprogramm waren. Ingo Biermann förderte hierbei viele der bei der Windows 95-Programmierung auftretenden Probleme zu Tage und wir gewannen wichtige Erkenntnisse. Aber die Mühe lohnte sich und die meisten ANSTOSS 2-Spieler waren vom Editor begeistert – auch wenn die fehlenden Originalnamen natürlich nicht so toll sind und ihre Änderung viel Zeit in Anspruch nimmt.

Heute sind wir sehr froh, den Umstieg damals rechtzeitig geschafft zu haben. Auch wenn Rolf als Hauptlogikprogrammierer viel zusätzliche Arbeit durch den Wechsel mitten im Projekt hatte, konnten wir heute unser Programm direkt von dieser Basis aus weiterentwickeln.

Als die Entscheidung für Windows 95 fiel, war das alles noch gar nicht so ungefährlich. Die Markteinführung in Deutschland verlief schleppend – und genaue Zahlen, wie viele unserer Kunden Windows 95 bereits installiert hatten, waren schwierig zu ermitteln. Erst als Ende 1996 das erste reine Windows 95-Spiel den Sprung nach ganz oben in die Charts schaffte, wußten wir, dass die Entscheidung richtig war.

Ein großer Block Arbeit bei ANSTOSS 2 lag in der Erstellung und dem Einbau der gigantischen Mengen von Bildschirmdialogen, z.B. der Mannschaftsaufstellung oder der Transferliste, insgesamt etwa 400 Stück. Diese mussten allesamt mit Grafik und Animationen versehen werden. Um die Übersicht über die Struktur des Programms zu bewahren, wurden alle ausgedruckt und an einer großen Wand befestigt, ein wahrlich beeindruckender Anblick. Mehrfach mussten Nadeln zum Befestigen nachgekauft werden.

Auch bei der Bedienung hat sich durch die Umstellung auf Windows 95 eine ganze Menge geändert. War es am Anfang noch geplant, das gute alte Bürokonzept wieder zu verwenden und dem Spieler ein ganzes Vereinsgebäude zur Verfügung zu stellen, wurde dies für Windows komplett verworfen und machte einer schlichten Menüleiste Platz, die wir für äußerst komfortabel halten. Wer sich einmal an sie gewöhnt hat, möchte sie nicht mehr missen, allen Schreibtischen, Klemmbrettern und Stereoanlagen dieser Welt zum Trotz. So dachten wir jedenfalls. Denn es gab eine

ganze Reihe von Kunden, die sich das gute alte Büro wieder zurückwünschten – ihnen würde trotz des zusätzlichen Mausclicks für einen Bildschirmwechsel ganz einfach „der Mittelpunkt des Spieles fehlen“. Für ANSTOSS 3 wurde deswegen bei den Optionen ein Büro als alternative Schaltzentrale wieder vorgesehen.

Von 1995 bis ANSTOSS 2 GOLD



Rolf Langenberg, das Opfer der Europapokal-Modus-Änderungen

Teilweise dramatisch während der Entwicklung waren die diversen Regeländerungen der verschiedenen Verbände. Rolf Langenberg, als Logikprogrammierer das Opfer dieser Änderungen, kann sich kaum noch erinnern, wie viele verschiedene Europapokal-Modi er mittlerweile programmiert hat (für ANSTOSS 3 war schon wieder eine Umstellung notwendig).

Auch in den einzelnen Ländern hatte sich seit ANSTOSS einiges gewandelt. So war überall die 3-Punkte-Regel eingeführt worden und es existierten neue Ausländer- und Auswechselregelungen. Besonders gravierend waren die Auswirkungen des Bosman-Urteils und der Zusammenbruch des alten Transfersystems. Hier musste während der Entwicklung ein kompletter Programmteil noch einmal überarbeitet und an die neuen Verhältnisse angepasst werden. Die Ablösesummen, vorher ein zentraler Teil des Spiels, waren plötzlich bei ausgelaufenen Verträgen einfach hinfällig und das gesamte schön ausgearbeitete System wanderte in die Mülltonne, inklusive einem „Vereinsmultiplikator“ und einer riesigen Formel genau nach den Vorgaben des DFB. Der regelmäßige Blick in den „Kicker“ mutierte teilweise zum Alptraum.

Bastian & Boris

Bastian Rolf und Boris Fornefeld waren bei ANSTOSS 2 parallel zur Logikentwicklung für die Programmierung der 3-D-Routinen verantwortlich. Sie beeindruckten bei ihren Vorstellungsgesprächen mit rasend schnellen Demos, so dass nach kurzer Überlegung bei Ascaron (der

Name „Ascon“ musste zwischenzeitlich aufgrund der Ähnlichkeit zu Ascom, einem großen Unternehmen aus der Schweiz, geändert werden) beschlossen wurde, die Spielszenen vollständig in 3-D darzustellen. Die Bewegungen der Spieler sollten mittels Motion Capturing aufgenommen werden.

Bastian war in der Endphase des Projektes dann auch für die Gestaltung vieler Bildschirmdialoge zuständig, einer äußerst langwierigen und langweiligen Arbeit. Später durfte er sich allerdings zusammen mit Boris bei GP 500, unserer Motorradsimulation, wieder voll und ganz der 3-D-Programmierung widmen. Die dort gemachten Erfahrungen gingen auch in die Grafikengine von ANSTOSS 3 ein, die mit der von A2 GOLD dank der Unterstützung modernster 3-D-Karten nicht mehr zu vergleichen ist.

Verstärkt wurde die 3-D-Abteilung durch Ingo Biermann, der nach dem Editor für die Vereins- und Spielerdaten nun einen Editor für das Erstellen möglichst realistischer Fußballszenen entwickelte.

September und Oktober 1996

Spannend und komplett neu für uns war das Motion Capturing für die typischen Bewegungen eines Fußballspielers, das zusammen mit der Firma Artventure aus Frankfurt durchgeführt wurde.

Vollkommen verkabelt musste sich ein ehemaliger Fußballer mehrere Tage auf Matten werfen, die Arme heben, Schussbewegungen durchführen, durchs Zimmer sprinten usw. Unzählige blaue Flecken waren die Folge. Toilettengänge waren für den Akteur den ganzen Tag über tabu, da sonst das magnetische System wieder neu eingestellt hätte werden müssen. Beneiden Sie niemanden um diesen Job!

November 1996–März 1997

Bei der Nachbearbeitung der Bewegungen war vor allem darauf zu achten, dass diese auch sauber aneinander passten. So musste der Spieler aus verschiedenen Bewegungsformen (laufen, gehen, sich am Boden wälzen) jeweils bestimmte Aktionen durchführen können (z.B. schießen, köpfen, grätschen). Zusätzliche Probleme tauchten immer dann auf, wenn der Ball ins Spiel kam (an welchem Punkt trifft er ihn, was passiert dann?) oder wenn zusätzliche Objekte wie eine gelbe Karte oder die Fahne des Linienrichters nötig waren. Diese wurden ja bei den eigentlichen Aufzeichnungen nicht berücksichtigt und mussten immer noch nachträglich gesetzt werden. Jörg Delbrügge hatte in der grafischen Abteilung hier wirklich eine gewaltige Fleißarbeit zu erledigen ...

Eine kleine Randnotiz in der „PC-Games“ im Januar 1997, dass wir noch Ideen für ANSTOSS 2 suchen würden, bestätigte uns in dieser Zeit immerhin, dass genügend ANSTOSS-Spieler auf einen Nachfolger warteten. Wir erhielten mehr als 150 zum Teil höchst umfangreiche Briefe mit Wünschen. Hier wurden z.B. die Ideen für die freie Einstellung der Rückennummern und für die Verbannung von Trainern auf die Tribüne bei zu vielen taktischen Änderungen geboren.

Seit Mai 1996

Ein erhebliches technisches Problem lag auch in der Darstellung der Spielszenen, die jeweils mit dem richtigen Stadion im Hintergrund und einem realistischen Zuschaueraufkommen dargestellt werden sollten. Alleine die einzelnen Stadionblöcke in den unterschiedlichen Ausbaustufen als 3-D-Modell zu erstellen, war bereits eine ziemlich heftige, wenn auch leider nicht sehr spannende Arbeit. Aber auch von der notwendigen Geschwindigkeit der 3-D-Routinen ist eine Fußballsimulation nicht zu unterschätzen, müssen doch zweiundzwanzig Spieler und drei Unparteiische mit jeweils mehreren hundert Polygonen gleichzeitig über den Bildschirm bewegt werden. Vom Stadion und den gleichzeitig jubelnden Menschenmengen einmal ganz abgesehen ...

April–Juni 1997

Als letzten großen Arbeitsblock gibt es noch das Setzen der Spielszenen zu erwähnen, von denen im fertigen Programm genau 2.415 Stück enthalten waren, damit Wiederholungen so selten wie möglich auftauchten. Nach der anfänglichen Geschwindigkeit unserer Setzer errechneten wir noch im April eine Arbeitsdauer von etwa 18 Monaten für drei Mann und drohten ob dieser Verzögerung bereits in leichte Panik zu verfallen. Zum Glück machte die Übung mit dem Torszeneneditor den Meister, so dass die Szenen die Veröffentlichung des Programmes nicht verzögert haben.

In dieser Zeit entstanden auch die letzten Pokale, die von Jörg Laurien und Jörg Delbrügge per 3-D-Programm sorgfältig „gebaut“ wurden.

Mai 1997

Doch es gab während der Entwicklung nicht nur „echte“ Arbeit – sondern auch viel Lustiges. Ein echtes Highlight waren die Sprachaufnahmen mit unserem Stimmenimitator Matthias Knoop von Radio Bielefeld (vielen besser bekannt als „Richie“), der als Co-Kommentator in der Rolle von „Herrn Kaiser“ unseren Chefreporter Günter-Peter Ploog (Premiere) unterstützte. Wir haben bei der Aufnahme der Sprüche Tränen gelacht. Ähnlichkeiten mit lebenden oder bereits verstorbenen Personen sind auf alle Fälle rein zufällig ...

Immer wieder zum Schmunzeln brachte uns auch unser Maskottchen, der ANSTOSS-Ball „Pallino“. In ANSTOSS 2 taucht dieser an allen Ecken und Enden auf. Dirk und Andreas, die etwa 20 km entfernt in Bielefeld arbeiten, hatten gewirbelt und wirklich süße Sachen auf den Bildschirm gezaubert. So wurde die „wöchentliche Grafiklieferung“ immer gespannt erwartet.

Die absolute Krönung aber waren die von unserem Musiker Dag Winderlich gesampelten „Halbzeitanreden“. Er war völlig heiser, als er seine Sprüche ablieferte („Ihr sollt laufen!“, „Wollt ihr absteigen?“ oder „Ihr tut, was ich sage, sonst seid ihr alle draußen! Alle!“) und redete nur noch davon, dass ihn seine Nachbarn nun für total bescheuert halten würden.

DIE ENDPHASE VON ANSTOSS 2

Während ich bisher nur in groben Zügen berichtet habe, welche Arbeiten und Probleme bei der Entwicklung eines Fußballmanagers anfallen bzw. auftauchen können, soll in diesem Kapitel der Verlauf der letzten beiden Wochen vor der Veröffentlichung geschildert werden. Eine umfangreichere Version des folgenden „Tagebuchs“ wurde während der Entwicklung von ANSTOSS 2 übrigens regelmäßig im Internet aktualisiert (<http://www.ascaron.com>).

Die Woche vom 21. bis zum 25. Juli 1997

Unsere Fehlersuche schreitet weiter voran. Die Zahl der bekannten Bugs wird langsam aber stetig kleiner, die Arbeitszeiten nehmen noch einmal zu. Dienstag wird das endgültige Datum für das Master festgelegt. Jetzt steht das Ende fest.

Am 4. August 1997 wird es soweit sein, drei Tage nach dem Start der Bundesliga. Genau am 16. August wird das Programm dann in den Läden stehen. Nun gibt es kein Zurück mehr. Die nächsten Nächte werden noch einmal lang werden.

Für zusätzliche Motivation sorgen zwischendurch allerdings die Testurteile verschiedener Zeitschriften, die wir vorab erhalten haben:

PC Action	89 %	Award
PC Games	88 %	Award
PC Joker	87 %	Award

Samstag (den 26.) sind wir einen großen Schritt weiter. Ein ziemlich fieser Fehler, bei dem der Rechner sporadisch nach Vereinswechseln abgestürzt ist, wurde endlich gefunden. Am 27. wird die Hilfe fertig.

Die Woche vom 28. Juli bis zum 1. August 1997

Montag, 16:55 Uhr. Wir haben eine Begegnung mit einem Zombie. 1786 geboren, hat er einen Vertrag beim FC Lyngby bis zum Jahr 2052. Armer Kerl. Wir erlösen ihn von seinem Schicksal, indem wir dem Bug einen Pfahl ins Herz rammen.

Außerdem gelingt es den Spielern unseres Clubs, mehr von ihren Trikots zu verkaufen, als wir eigentlich für sie eingekauft haben. Wir unterbinden dieses Zusatzgeschäft, bei dem sich einige wohl ein paar Mark extra verdienen wollten, indem wir auch diesen Bug beseitigen.



Zu allem Überfluss scheint auch das Präsidium des Zweitligisten Gütersloh heute ein wenig selbst-drauf zu sein. Nachdem sie gerade den Vertrag mit ihrem Manager um zwei Jahre verlängert hatten, versuchten sie ihn in der Folgezeit immer wieder erneut für die kommende Saison für sich zu gewinnen. Auch dies sollte nun nicht mehr passieren.

Interessant war auch der Effekt, als ein Tester plötzlich feststellen musste, dass er angeblich 190 Mio DM an Prämien an seine Spieler ausgeschüttet hatte, was einen Lizenzentzug zur Folge hatte. Er hatte die Voreinstellung von „0 DM“ übernommen, aber die Variable war nicht initialisiert – jetzt ist sie es.

Die Nacht verbringen wir damit, den Umfang der Transferliste zu verkleinern, damit der Spieler leichter die Übersicht behalten kann. Um 1:30 Uhr sind wir zufrieden.

Dienstag, 10:20 Uhr. Unser Killer-Tester Michael Becker versetzt die Programmierabteilung in Aufregung. Als er in England einen Spieler verkaufen wollte, hatte sich gleich eine ganze Horde von Vereinen gemeldet und damit den Rechner zum Absturz gebracht. Ab jetzt werden vorher die Clubs mit der meisten Kohle ausgewählt.

Der Rest des Tages verläuft weniger spektakulär. Der eine vermisst das Wort „Straftraining“ in der Hilfe, der nächste wundert sich, warum bei ihm das Abstiegsgepenst bereits am zweiten Spieltag geistert (Interviewfrage). Überhaupt sind die Interviews sehr kritisch, weil man kaum alle Bedingungen abfragen kann.

Über die Größe der Transferliste beschwert sich niemand mehr. Abends, das Testervolk ist nach Hause gegangen, nehmen wir uns einfache, kleinere Fehler vor. Die Schiedsrichter im Europapokal sind nun auch wirklich die angekündigten – und wenn die Jungs morgen wieder anrücken, werden die Hauptsponsoren erheblich härter verhandeln.

In diesem Stil geht es auch den Rest der Woche weiter. Jede Menge Kleinkram, aber die Liste der offenen Punkte schmilzt mit jedem Tag zusammen. Unsere Tester erhalten nun richtig unangenehme Aufgaben, wie z.B. alle Fragen des Quizspiels am Stück zu beantworten, alle Optionen einmal an- und auszuschalten, alle Statistiken ein letztes Mal zu überprüfen.

Die Woche vom 4. bis zum 9. August 1997

Am Wochenende gehen uns die logischen Fehler so langsam aus. Jetzt geht es darum, das Programm auf kleinere grafische Fehler zu durchforsten und eine letzte Rechtschreibkorrektur durchzuführen.

Montag folgt die finale Spielsession. Nun wird es noch einmal so richtig dramatisch, denn der von Henrik entwickelte Kopierschutz muss noch in das Programm integriert werden. Eine spannende Sache, denn wenn ihm auch nur ein klitzekleiner Fehler unterlaufen wäre, wären möglicherweise

plötzlich einige zehntausend CDs unbrauchbar gewesen. Da ist Nervenstärke gefragt und zum Glück ist am Ende alles gut gegangen. Leider ist ein Kopierschutz wieder unumgänglich geworden. Gecrackte Versionen haben aber auf jeden Fall einen fundamentalen Nachteil – kostenlose Patches und Erweiterungen des Spiels (z.B. aus dem Internet) sind zum Scheitern verurteilt.

Am Dienstag um 9:00 Uhr morgens ist es soweit. Die fertige CD geht in die Produktion. Damit sind die letzten Wochen planmäßig verlaufen.

So – und nun, ab diesem sonnigen Mittwochvormittag, bleibt uns nichts mehr anderes übrig, als auf Ihre Reaktionen zu warten. Rechtzeitig zum Master scheint sich auch der Sommer besonnen zu haben, was uns sehr gelegen kommt, weil wir jetzt auch etwas davon haben ...

ANSTOSS 2 „VERLÄNGERUNG!“

Nach der Veröffentlichung von ANSTOSS 2 folgte zunächst eine allgemeine Urlaubsphase. Die Arbeitszeiten in der Endphase waren wirklich extrem und eigentlich waren wir alle ziemlich fertig, was bei den meisten Leuten so ist, die gerade ein Computerspiel fertig gestellt haben.

Durch den sehr guten Verkaufsstart von ANSTOSS 2 und den ersten Platz in den Media Charts begünstigt, ging es dann einige Wochen später wieder los. Zunächst wurden die Reaktionen der ANSTOSS 2-Spieler ausgewertet und neue Ideen gesammelt. Einen kleinen Vorrat hatten wir noch, für den Rest sorgten unsere Spieler mit Leichtigkeit.

Vor ANSTOSS 3 sollte aber noch ein kleiner Zwischenschritt in Form einer Erweiterung zu ANSTOSS 2 erfolgen. Unsere „Verlängerung!“ hatte zum Ziel, die kleinen Schwächen des Hauptprogramms konsequent auszumerzen und zusätzlich noch jede Menge kleine und große Erweiterungen bereitzuhalten; eben all das, was am häufigsten gewünscht wurde.

Die Vorarbeiten dauerten bis Anfang Oktober. Dann wurde sowohl bei der Programmierung als auch in der Grafik mit der Weiterentwicklung begonnen.

Die größten geplanten Neuerungen der „Verlängerung!“ gegenüber ANSTOSS 2 lagen endgültig in den Bereichen EM/WM und Training. Von England nach Frankreich wechseln – oder von Deutschland nach Spanien und dann nach Italien? Das war ab sofort kein Problem mehr – ein entsprechendes Managerlevel vorausgesetzt.

Bei der Entwicklung begannen wir mit dem neuen WM- und EM-Modus, der direkt in die Saison integriert wurde. Zunächst musste ein Spielplan erstellt werden, damit Freundschafts-, Qualifikations- und Turnierspiele dem normalen Liga- und Pokalalltag nicht in die Quere kommen. Wir können seitdem unseren Bundestrainer viel besser verstehen, wenn er ständig nach

Pausen für seine Nationalspieler ruft. Viel Platz im engen Terminplan war wirklich nicht mehr und zusätzliche Wochen kann man auch so schlecht einfügen ...



Der Chef der Testabteilung: Mario Endlich

Zum Schluss wurde Rolf bereits mit einer ersten kleinen Fehlerliste in die Weihnachtsferien verabschiedet. Mario Endlich, der bei Ascaron für die Qualitätssicherung zuständig ist, drückte sie ihm mit einem freundlichen „Frohe Weihnachten!“ in die Hand.

Etwa eineinhalb Monate später war es wieder soweit. Endspurt! Hier ein Auszug aus dem Entwickler-tagebuch der letzten Woche!

Die Woche vom 2. bis zum 8. Februar

Der Mastertermin ist nun auf den 9. Februar festgelegt. Damit ist klar, dass wir nach einer Woche des Testens und der letzten kleinen Änderungen auch am Wochenende noch etwas zu tun haben werden. Am Sonntag spielen wir dann die letzte Spielrunde und kämpfen verbissen um den Titel. Ingo beseitigt noch einen letzten Fehler im Editor. Nachts um 1:00 Uhr fällt uns dann ein, dass wir ja noch für alle Spieler, die auf einen Textmodus stehen, wenigstens ein paar Boxen einbauen könnten, die bei den Chancen für mehr Spannung sorgen („Große Chance für ...!“). Rolf bringt noch Argumente wie „Das ist jetzt viel zu riskant, so kurz vor dem Master ...!“, aber irgendwie siegt die Unvernunft.

Während ich schnell die Texte schreibe und dann schön brav weiter teste, klopft Rolf in etwa eineinhalb Stunden die entsprechende Routine in den Rechner. Wir führen dann noch ein, zwei kleinere Korrekturen durch und testen sie über eine ganze Reihe von Spielen und mit verschiedenen Spielständen. Für den schlimmsten Fall haben wir natürlich noch ein Backup, aber es läuft alles prächtig. Um 3:00 Uhr können wir dann unseren Spielstand fortsetzen. Als so ab 8:00 Uhr

dann der Rest der Firma ebenfalls eintrifft, haben wir schon wunderbar gefrühstückt, sind bester Dinge und zeigen unserem QA-Leiter stolz unsere Textboxen (er ist gar nicht so stolz auf uns). Die Entwicklung von „Verlängerung!“ hat wirklich Spaß gemacht!

ANSTOSS 2 GOLD

Nach der Umsetzung von ANSTOSS 2 in verschiedene Sprachen (Englisch, Französisch und Italienisch), dem Besuch der CGDC 98, einer überstandenen Weltmeisterschaft und einem längeren Urlaub kam die Idee auf, ANSTOSS 2 und „Verlängerung!“ zusammenzufassen und für einen reduzierten Preis neu auf den Markt zu bringen. Was lag näher, als auch gleich noch all die kleinen, aber wichtigen Sachen einzubauen, die seit „Verlängerung!“ neu auf den Wunschlisten unserer Spieler aufgetaucht waren...

ANSTOSS 3

Doch ANSTOSS 2 GOLD war nur ein kleiner Zwischenschritt auf dem Weg zum „echten“ Nachfolger von ANSTOSS 2.

Programmierung



(v. l. n. r.) Ingo Biermann, Svend-Ake Possiel, Henrik Nordhaus

Henrik Nordhaus und Ingo Biermann begannen bereits Ende 1997 mit der Entwicklung einer richtigen Fußballsimulation, da bei ANSTOSS 3 auf fest vorgegebene Szenen bei der Darstellung des Spiels endgültig verzichtet werden sollte.

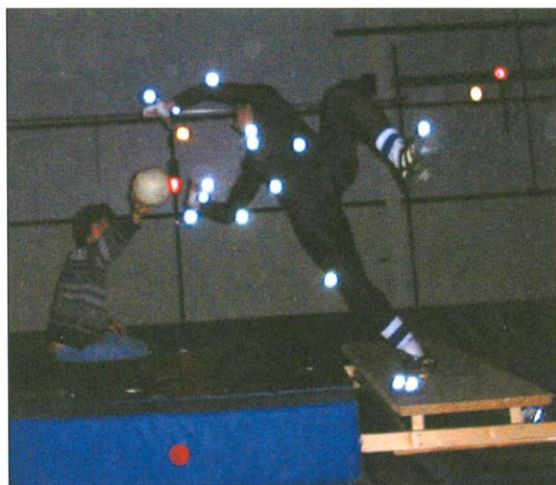
Dabei wurde auch eine deutliche Verbesserung der Grafik angestrebt. Für GP 500ccm wurde die Grafikengine von ANSTOSS 2 bereits komplett überarbeitet und für ANSTOSS 3 noch einmal deutlich verbessert. Dank der großen Fortschritte der 3-D-Technologie in den letzten zwei Jahren haben somit die beiden Spieldarstellungen von ANSTOSS 2 und ANSTOSS 3 nicht mehr viel miteinander zu tun. Im Dezember 1999 schloss Bastian Rolf (3-D-Programmierung) die letzten Grafikeffekte ab. Neben Schatteneffekten, dem bengalischen Feuer und einem großen Feuerwerk nach Siegen hat ANSTOSS 3 nun auch Blitze, Nebel und drehbare Banden.

Basisarbeiten

Bereits vor der Veröffentlichung von ANSTOSS 2 GOLD wurde auch am Managementteil des Spiels einiges verändert, zum Beispiel erfolgte sehr früh der Einbau der neuen Länder und des neuen Spielstärkesystems. Diese Arbeiten wurden dann für die neuen Features von ANSTOSS 2 GOLD vorübergehend unterbrochen und nach der Veröffentlichung wieder aufgenommen.

Motion Capturing

Im Vergleich zu den Bedingungen, unter denen noch bei ANSTOSS 2 die Bewegungen der Spieler aufgezeichnet wurden, bedeuteten die Möglichkeiten, die uns bei ANSTOSS 3 zur Verfügung standen einen Quantensprung nach vorne.



Statt eines kleinen Büros stand nun praktisch eine Art Turnhalle mit einem modernen Videosystem zur Verfügung. Für die Aufnahmen flogen wir zweimal nach England. Insgesamt wurden volle vier Tage lang Bewegungen aufgezeichnet, ehe alle Ideen umgesetzt worden waren.

Im März 1999 erhielten wir die ersten der auf diese Weise entstandenen insgesamt mehr als 300 Bewegungsformen der Spieler.

Diese wurden dann im Laufe der nächsten Monate Schritt für Schritt von Svend-Ake Possiel in das Spiel eingebaut.

IFA

Nach einjähriger Entwicklungszeit nach ANSTOSS 2 GOLD wurde auf dem Stand von Infogrames auf der IFA in Berlin am 28.8.1999 eine erste spielbare Version von ANSTOSS 3 präsentiert. Wichtig war uns auch ein spezieller Textmodus, damit auch Spieler ohne 3-D-Karten das Spiel richtig spielen können. Insbesondere in England ist diese Form der Spieldarstellung sehr populär. Mehr als 8.000 Textzeilen sind in der endgültigen Version von ANSTOSS 3 enthalten. Vor allem die Übersetzer werden sich freuen!

Editor



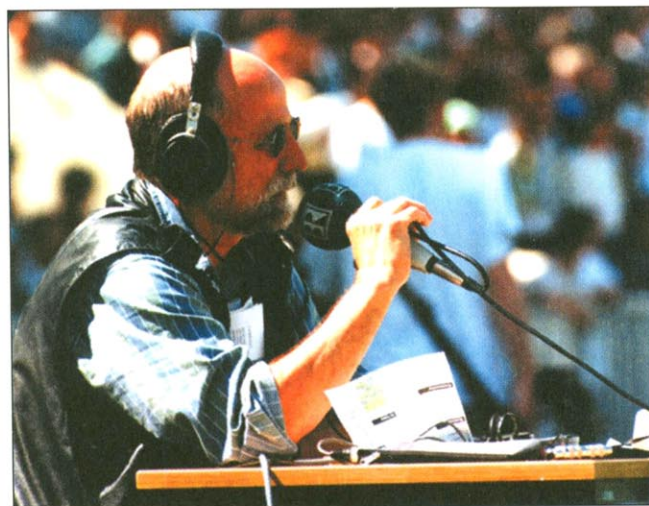
Anfang Oktober 1999 wurde als nächster Schritt der diesmal von Ulf Winkelmann entwickelte Editor zu ANSTOSS 3 bei verschiedenen Spielmagazinen veröffentlicht. Um das Problem der fehlenden Originalnamen auszugleichen, beschlossen wir, den Editor zu ANSTOSS 3 allen Interessenten frühzeitig zur Verfügung zu stellen. Im Internet stehen damit mit Sicherheit bereits vor der Veröffentlichung des eigentlichen Spiels hervorragende Originaldatensätze zur Verfügung.

Musik



Musikalisch sollte es bei ANSTOSS 3 abwechslungsreicher zugehen. Dag Winderlich komponierte daher Musikstücke vollkommen verschiedener Stile. Ein bisschen verrückt sind sie ja zum Teil geworden ...

Sprachaufnahmen



Als Reporter konnten wir im Oktober 1999 Günther Koch gewinnen, der unser Wunschkandidat war, weil er sich nicht wie viele andere Reporter vom totalen Fußballkommerz hat vereinnahmen lassen. Nach wie vor leidet er bei den Spielen seines Clubs einfach so richtig schön mit.

Als Co-Kommentator griffen wir wieder auf unseren Herrn Kaiser zurück. Matthias „Richie“ Knoop lief zu großer Form auf. Insbesondere empfehlen wir Ihnen, sich die unterschiedlichen Abspanntexte anzuhören, wenn Sie das nicht längst schon getan haben. Es handelt sich hierbei immer um die gleiche Person. Der Stadionsprecherdialog wurde allerdings von Dag Winderlich und Bettina Neuhaus aufgenommen.

Präzise 2.073 Aussagen unserer Kommentatoren Günther Koch und Matthias Knoop wurden in dieser Zeit aufgenommen, geschnitten und sortiert.

Hinzu kommen noch die Sprachaufnahmen von Dag Winderlich, der z.B. bei den Mannschaftssitzungen, den Halbzeitsprachen und für den Stadionsprecher als Sprecher tätig war.

Endspurt

Während ich diese Zeilen schreibe, geht ANSTOSS 3 gerade in die letzten Wochen der Entwicklung. Die zweite Beta-Phase ist eingeleitet und mehr als 100 externe Tester wurden soeben mit der zweiten Version des Spiels versorgt.



Christiane Pfeifer hat gerade das Layout von Verpackung und CD-Inlet beendet und bereitet sich nach dem Setzen des Handbuches auf den Ansturm auf unsere Website vor, da das Diskussionsforum schon jetzt mit Anfragen zu ANSTOSS 3 fast überfüllt ist.

Gesetzt den Fall, dass alles gut gegangen ist, steht das Spiel seit dem 10. Februar im Laden!



ANSTOSS 4

Möglicherweise haben Sie es schon der Presse oder unserer Webpage (<http://www.ascaron.com>) entnommen: ANSTOSS 4 befindet sich bereits in der Entwicklung. Vielleicht werden Sie sich fragen, was man noch alles in ein solches Spiel einbauen kann, aber es gibt so viele Bereiche für Verbesserungs- und Erweiterungsmöglichkeiten, dass es sicher noch auf Jahre hinaus keinen Mangel an Ideen geben wird.

Zu ANSTOSS 2 haben sich bis heute mehr als 10.000 Spieler über Fragebögen, E-Mails oder per Post mit Vorschlägen und Kritik bei uns gemeldet. Herausgekommen sind Tausende von Ideen, von denen wir für ANSTOSS 3 die besten und die am häufigsten genannten ausgewählt haben.

Wir haben uns bei den letzten Versionen sehr darüber gefreut, dass viele Spieler festgestellt haben, dass wir speziell auf ihre Wünsche eingegangen sind. Diese Vorgehensweise wollen wir beibehalten. Daher wird jeder Brief direkt in der Entwicklungsabteilung sorgfältig gelesen und ausgewertet. Wir bemühen uns auch, regelmäßig die ANSTOSS 2/3-Foren im Internet zu lesen, um herauszufinden, was die Spieler dort beschäftigt.



Im Mai 1999 übernahm mein Bruder Heiko die Konzeption von ANSTOSS 4, da ich mich seit der Fertigstellung des ANSTOSS 3-Konzeptes schwerpunktmäßig um die Leitung der Konzeptabteilung bei Ascaron kümmere. Obwohl er dem neuen Spiel sicher seinen eigenen Stempel aufdrücken wird, ist auf diese Weise die Kontinuität der Serie mit Sicherheit gewährleistet.

Hier einige seiner Gedanken über ANSTOSS 4:

Internet

Einer der Schwerpunkte von ANSTOSS 4 wird die Möglichkeit sein, sich im Internet mit anderen Spielern zu messen. Dies wird für ein vollkommen neues Spielgefühl sorgen. Wenn Sie nicht mehr mit einem Computerverein um einen Spieler verhandeln, sondern mit einem Menschen aus Fleisch und Blut um mehrere Millionen feilschen, ist die Spannung atemberaubend. Es gibt dann auch keine Chance mehr, einen Spielstand nach einer missglückten Aktion neu zu laden!

Taktik und Aufstellung

Diese beiden Bereiche werden auf jeden Fall völlig neue Möglichkeiten bieten. Das neue System wird jede denkbare taktische Variante beinhalten. Sogar das Einstudieren von selbst entworfenen Tricks bei Standardsituationen wird möglich sein!

Angestellte

Die Vereine werden über eine Vielzahl von Angestellten verfügen, vom C-Jugend-Trainer bis zum Vereinsarzt. Spieler können jetzt nach ihrer Profikarriere in die Vereinsarbeit eingebunden werden.

Ligen

Neben einigen außereuropäischen Ligen werden in ANSTOSS 4 endlich auch alle Oberligen enthalten sein!

Mehr soll aber jetzt noch nicht verraten werden ...

Sollten Sie persönlich Ideen oder Wünsche für die Weiterentwicklung von ANSTOSS 3 haben, senden Sie diese einfach an:

Ascaron Software GmbH

Stichwort „ANSTOSS 4“

Dieselstr. 66

33334 Gütersloh



Besonders bequem können Sie uns per E-Mail erreichen:

konzept@ascaron.com

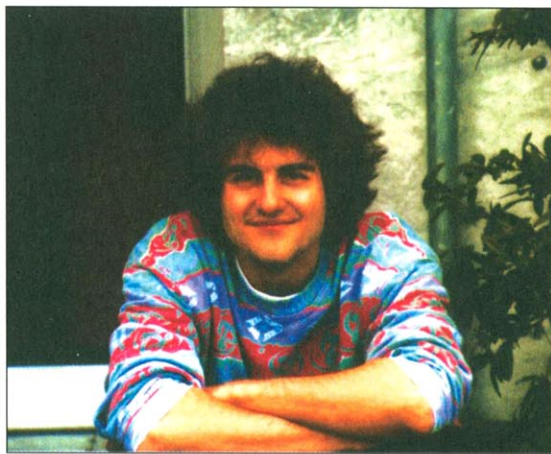
Wir freuen uns über jede Kleinigkeit (z.B. einen neuen Fangesang oder eine originelle Frage für das Fußball-Quiz in der Winterpause)! Die Einsender der besten Vorschläge werden außerdem in den kommenden Programmversionen als Jugendspieler ins Spiel integriert (bitte gewünschte Spielposition und Verein angeben!). Letztendlich entscheiden Sie als Kunde, in welche Richtung das Spiel weiterentwickelt wird. Mit dem Ausfüllen und Einsenden des dem Spiel beiliegenden Fragebogens bestimmen Sie über die Inhalte und die Reihenfolge der Umsetzung direkt mit!

Sehr interessant sind auch die Ascaron-Diskussionsforen im Internet. Unter

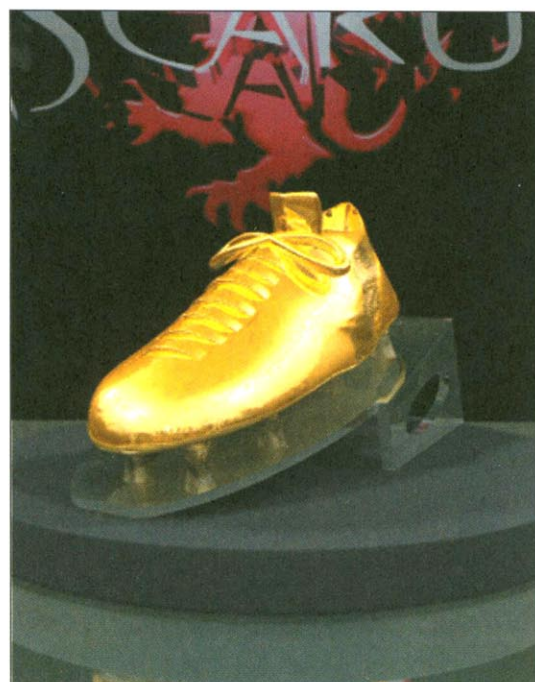
<http://www.ascaron.com/discus/index.html>

können Sie sich mit anderen Spielern über die coolsten Tricks zu Ascaron-Spielen unterhalten. Dort werden auch neue Ideen für weitere Produkte gemeinsam mit den Spieldesignern und Programmierern diskutiert. Schauen Sie doch einmal vorbei, es lohnt sich!

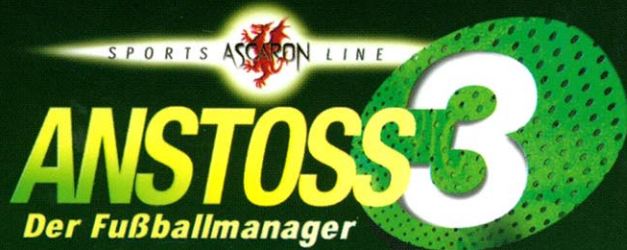
Bei allen, die ANSTOSS über viele Jahre begleitet und mit ihren Ideen zum Erfolg dieses Spiels beigetragen haben, möchte ich mich an dieser Stelle zum Abschluss recht herzlich bedanken. Halten Sie ANSTOSS bitte auch weiterhin die Treue!



Gerald Köhler (geboren 1969), Diplom-Kaufmann, entwickelt seit 1987 Fußballmanagerspiele und ist seit 1993 für die Ascaron GmbH als Spieldesigner und seit 1999 als Creative Director tätig. Neben der Konzeption der ANSTOSS-Serie entwickelte er auch das Konzept zur Neuauflage von „Vermeer“ im Jahr 1997. Sein erstes Actionspiel erscheint voraussichtlich noch im Jahr 2000. Sie können ihn per E-Mail unter g.koehler@spieldesign.de erreichen.







Der Fußball - Des Deutschen liebstes Kind

ANSTOSS 3 ist die neue Version des erfolgreichsten Fußball-Manager-Programms aller Zeiten. Managen Sie einen Fußball-Verein Ihrer Wahl: Verhandeln Sie mit Sponsoren, bauen Sie das Stadion aus, bestimmen Sie Eintrittspreise, kaufen und verkaufen Sie Spieler, stellen Sie die Mannschaft auf, gehen Sie ins Trainingslager und halten Sie Mannschaft und Medien bei Laune. Kein anderes Spiel simuliert die Verknüpfungen des Bundesliga-Alltags so realistisch wie ANSTOSS 3.

Der Schlüssel zum Erfolg liegt im Detail

Mit diesem Buch lernen Sie ANSTOSS 3 bis in die Tiefen kennen. Es zeigt Ihnen nicht nur die direkten Auswirkungen einer Aktion, sondern bietet Ihnen auch tiefe Einblicke in die weiteren Konsequenzen einer Entscheidung. So erfahren Sie z.B. endlich, wie sich verschärfte Trainingsmethoden auch langfristig auf die Gesundheit und die Moral der Spieler auswirken oder wie viele Besucher tatsächlich bei einer Erhöhung der Eintrittspreise ausbleiben und vieles mehr.

Mit diesem Buch wird es Ihnen endlich gelingen, Ihre Mannschaft von der Regionalliga bis in die Bundesliga zu führen, Deutscher Meister zu werden und schließlich in der Liga aller Ligen zu spielen – in der Champions League.

Exklusive Tipps & Tricks direkt vom „Erfinder“ von ANSTOSS

Gerald Köhler (geboren 1969), Diplom-Kaufmann, entwickelt seit 1987 Fußballmanagerspiele und ist seit 1993 für die Ascaron GmbH als Spieldesigner und seit 1999 als Creative Director tätig. Die Konzeption der ANSTOSS-Serie entsprang komplett seiner Feder. In diesem Buch gibt er Ihnen unverzichtbare Tipps und Tricks für ein erfolgreiches Spiel, einen kurzen Abriss über die Geschichte von ANSTOSS und einen Ausblick auf ANSTOSS 4.

ISBN 3-625-15016-6



9 783625 150169