

# ANSTOSS

## Die Fußball-Manager-Simulation

Konzeption und Spieldesign	Gerald Köhler
Programmierung	
Basisprogramm	Gerald Köhler
CBM Amiga	Rolf Langenberg
	Ulrich Schulz
IBM / PC	Norman Neubert
	Uwe Schmelich
Grafik	
Layout	Dirk Schulz
	Andreas Hancock
	Holger Flöttmann
	Jürgen Kersting
Illustration	Dirk Schulz
	Andreas Hancock
Intro	Heinrich Stiller
Grafische Bearbeitung	Renate Langenkämper
	Jürgen Kersting
Grafikkonvertierung	Jürgen Kersting
Musiken	Rudi Stember
Soundeffekte	Rudi Stember
	Frank Woischke
Tester	Heiko Köhler, Frank Jenderek, Oliver Smid, Jürgen Zander, Fabian Häusler, Toralf Heidel, Stephan Mühlmann, Ralf Eggert
Handbuch	Gerald Köhler
	Holger Kuchling
Lektorat	Ernst C. Holtappel
	Eckhard Kosfeld
Layout und Satz	C-TEX Konzepte Texte Marketing
Verpackungsgestaltung	Falk Goedecke
	Selling Points
Coverillustration	Dirk Schulz
	Andreas Hancock
Projektberatung	Holger Kuchling
Ausführender Produzent	Jürgen Kersting
Produzent	Holger Flöttmann
Besonderer Dank an	Hermann Achilles

# Das ANSTOSS Spiel

ANSTOSS ist eine detailgetreue Simulation der Führung eines Erstligavereins, an dem bis zu 4 Trainer teilnehmen können. Das Spiel orientiert sich an realen Gegebenheiten, was auch bedeuten kann, daß sich Ihre Trainer- und Managerkarriere nicht nur auf einen Verein beschränken muß.

## Spielziel und -ende

Das Ziel ist, in einem Zeitraum von 10 Jahren die Position des Nationaltrainers zu erreichen. Die Berufung ist abhängig vom spielerischen und wirtschaftlichen Erfolg der trainierten Mannschaft und die erzielte Beliebtheit bei den Fans. Was zählt sind die Plazierungen in der Meisterschaft und die Teilnahme an diversen Pokalspielen. In der ersten Liga ist selbstverständlich die Meisterschaft das erklärte Ziel. Auf nationaler und internationaler Ebene gibt es die Teilnahme an den entsprechenden Pokalwettbewerben.

Innerhalb der 10 Jahre sollten Sie so viele Titel wie möglich gewinnen, den/die Verein(e) wirtschaftlich führen und auch auf Ihr Image achten, um damit Ihren Punktestand in die Höhe zu treiben. Denn wenn Sie es innerhalb von zehn Spielzeiten (oder früher) schaffen die geforderten Punkte zu erreichen, in der Öffentlichkeitsbeliebtheit mehr als 80 Punkte vorzuweisen haben und auch noch die geforderte Anzahl an Trainerseminarscheinen nachweisen können (5), dann haben Sie die einmalige Chance zum Trainer der Nationalmannschaft ernannt zu werden.

Der Erfolg ist jedoch nicht vorprogrammiert. Krasse Fehlentscheidungen und schlechte Spielergebnisse setzen Ihrer Karriere ein schnelles Ende. Zwei Situationen führen definitiv zum sofortigen Spielende:

Abstieg aus der ersten Spielklasse oder mehr als 4 Millionen DM Schulden. Wie im wahren Leben ist auch hier das Glück mit dem Tüchtigen.

ANSTOSS endet nach 10 Spielzeiten in jedem Fall. Auch wenn Sie zu diesem Zeitpunkt noch nicht Nationaltrainer geworden sind, so ist es immer noch eine respektable Leistung. Nach 10 Jahren haben sich Ihre Spieler die Rente redlich verdient. Zum Abschluß erscheint nochmal Ihr erreichtes Ergebnis und wenn Sie zu den 10 erfolgreichsten Trainern gehören, so werden Sie in die "BESTENLISTE" aufgenommen.

## Altes Spiel fortsetzen

Sie können ein einmal begonnenes Spiel jederzeit unterbrechen und zu einem späteren Zeitpunkt weiterspielen. Dazu folgen Sie einfach den Anweisungen auf dem Bildschirm. Sie beginnen an dem Spieltag, an dem Sie aufgehört haben.

Bevor Sie das Spiel beginnen, müssen Sie einige Einstellungen vornehmen. Die Abfrage erfolgt vor der Kulisse eines vorbildlichen Stadions. Hier also beginnt Ihre Trainer- und Managerkarriere. Merken Sie wie Ihr Adrenalinspiegel steigt? Hören Sie auch schon die Fans beim ersten Heimspiel der Saison brüllen : Jetzt geht's los... Jetzt geht's los...

## Neues Spiel beginnen

### Anzahl und Namen der Trainer (Mitspieler)

Sie können durch Auswahl mit der Maus die gewünschte Anzahl Trainer einstellen. Es können maximal 4 Personen gleichzeitig spielen. Während der laufenden Saison kann jederzeit ein Trainer nachträglich einsteigen, vorausgesetzt die Trainerzahl ist kleiner oder gleich drei. Dann werden die Namen der Mitspieler abgefragt. Die Trainernamen dürfen eine maximale Länge von jeweils 10 Buchstaben haben. Nun gilt es noch den Schwierigkeitsgrad, individuell für jeden Trainer, zu bestimmen. Er kann zwischen eins und fünf variieren:

## **Schwierigkeitsstufe**

- 1 : Anfänger
- 2 : Durchschnitt
- 3 : Fortgeschrittener
- 4 : Profi
- 5 : Experte

Als gelegentlich Fußballinteressierter sollten Sie mit einer niedrigen Stufe beginnen, um sich dann in späteren Spielen zu steigern. Falls Sie sich als Fußballspezialist verstehen, so können Sie ruhig bei Schwierigkeitsstufe 3 beginnen. Nachdem Sie sich mit den Optionen und Menüs vertraut gemacht und schon die Erfahrung mehrerer Saisons haben, sollten Sie sich an die Levels 4 oder 5 wagen. Auf diesen Stufen wird auch ausgebufften Fußballfans langfristiges Spielvergnügen geboten!

## **Auswahl der Mannschaften**

Nun suchen Sie sich Ihren Erstligaverein aus. Klicken Sie mit der linken Maustaste die Mannschaft Ihrer Wahl an. Abschließend erfolgt eine Sicherheitsabfrage. Wenn Sie mit Ihren Einstellungen nicht einverstanden sind, können Sie alle zuvor getroffenen Entscheidungen noch einmal wiederholen. Die Stärken der Mannschaften werden in Ihre persönliche Bewertung (Score) einbezogen, so daß Trainer, die eine schwächer eingestufte Mannschaft managen und bis ganz nach oben führen logischerweise eine höhere Punktzahl erreichen.

ANSTOSS bietet Ihnen eine Auswahl von Mannschaften mit unterschiedlichen Plazierungen und Spielstärken. Alle wichtigen Mannschafts- und Spielerdaten wurden berücksichtigt, um den Trainern ein größtmögliches Maß an Atmosphäre und Realität zu bieten. Letztendlich kommt das dem gesamten Spielspaß spürbar zugute. Eine wichtige Anmerkung darf an dieser Stelle nicht fehlen: In der zweiten Liga werden 18 Mannschaften berücksichtigt.

Bei ANSTOSS spielen Sie von vornherein in der ersten Liga. Durch diese Festlegung konnten wir viele andere interessante Neuerungen und Optionen im Spiel integrieren, wie z.B. Trainerseminare, Pressekonferenzen, Besuche im Fernsehen oder die überaus interessanten Konferenzschaltungen. Dadurch spielen alle Trainer in einer Liga, was im Mehrspielermodus fantastische Duelle zur Folge hat. Denn genau die machen den Reiz und Nervenkitzel aus.

Die dramatischen Derbies werden Sie nicht mehr ruhig auf Ihrer Trainerbank sitzen lassen. Ständiges Auf- und Abgehen und wildes Gestikulieren am "Spielfeldrand" werden die Folge sein.

## **Reihenfolge der Trainer**

Als nächstes folgt die Frage, ob die Reihenfolge neu ausgewürfelt werden soll. Fairerweise sollte immer der Trainer mit der vermeintlich schwächsten Mannschaft beginnen dürfen, denn er hat dann zuerst Zugriff auf die Transferlisten und kann sich damit bei Spielerneuverpflichtungen vor den anderen Trainern bedienen. Allerdings hat der letzte Trainer dafür den Vorteil, in Derbies die Mannschaftsaufstellung seines Gegners bereits zu kennen und sich so optimal auf das jeweilige Spiel einstellen zu können.

Damit es allerdings im Verlauf eines ANSTOSS-Spiels nicht zu größeren Verzerrungen durch den Transferlistenzugriff kommt, gilt ab der 2. Saison eine neue Regelung. Dann hat der Spieler mit der schlechtesten Tabellenplatzierung als erstes die Möglichkeit zur Kalkulation und damit auch als Erster Zugriff auf die Transferliste. Dann folgt der Spieler mit dem zweitschlechtesten Ergebnis usw.

Bei neuen inländischen Transferlisten während der Saison (6. und 12. Spieltag) hat grundsätzlich der derzeit in der Tabelle am schlechtesten platzierte Spieler den ersten Zugriff.

## Realmodus

Abschließend werden Sie gefragt, ob Sie mit realistischen Entlassungen spielen wollen. Diese Entscheidung kann nur einmal zu Beginn des Spiels getroffen werden, danach ist sie unwiderruflich. Haben Sie sich für eingeschalteten Realmodus entschieden, werden Sie von Ihrem Vereinspräsidium wie ein realer Fußballtrainer behandelt. D.h., Sie werden zweimal gewarnt, ehe dann Ihr endgültiger Rauswurf erfolgt.

## Gründe für Ihre Entlassung

A. Sie haben eine schlechte Serie mit Ihrer Mannschaft hingelegt. Bei 0:6, 1:7 etc. Punkten erfolgt zumeist die erste Warnung. Setzt sich der Negativtrend mit weiteren Niederlagen fort, können Sie recht schnell gefeuert werden.

B. Sie haben eine starke Mannschaft, aber trotzdem keinen Erfolg. Sie trainieren z.B. ein Topteam mit vielen hochbezahlten Stars, dümpeln aber unten in der Tabelle. Weder Fans noch Vorstand sind damit auf Dauer zufrieden, denn bei einer solchen Mannschaft zählt nur der Erfolg.

Die Summe der Spielstärken aller Spieler Ihres Kaders ergibt die sogenannte Teamstärke. Die Teamstärke, zusammen mit dem gewählten Schwierigkeitsgrad, ist das Kriterium, welchen Tabellenplatz Sie mindestens mit Ihrer Mannschaft "halten" müssen. Bei einer Topmannschaft kann unter bestimmten Bedingungen bereits Platz 6 nicht mehr ausreichen, da dann die Teilnahme an internationalen Wettbewerben in Gefahr ist.

Allerdings werden Ihnen alte Erfolge bei einem Verein in Krisenzeiten angerechnet. Erspielten Sie in der letzten Saison den Meistertitel, haben Sie einen Bonus bei Fans und Präsidium. Sie können dadurch kritische Phasen leichter überstehen.

Das gilt auch, wenn Sie in einem der internationalen Pokalwettbewerbe vertreten sind. Sie sollten sich darauf jedoch nicht verlassen.

Ihre Beliebtheit beim Vorstand wirkt sich ebenfalls positiv aus. Bei schlechten Ergebnissen sinkt zunächst einmal dort Ihr Ansehen, ehe es dann zu einer ersten Warnung kommt.

Im Gegensatz zur harten Wirklichkeit gehen Sie aber mit einer tadellosen Bewertung in die neue Saison. Die eventuellen Probleme aus der letzten Spielzeit werden einfach "vergessen".

Die Warnungen werden während der laufenden Saison zurückgesetzt, wenn es Ihnen gelingt, eine Serie von 6:0, 7:1 etc. Punkten zu erreichen. Im übrigen sind die ersten fünf Spieltage einer Saison immer Schonfrist, hier bringt Ihnen das Präsidium immer genügend Vertrauen entgegen. Gleiches gilt für neueingestiegene Spieler.

Werden Sie gefeuert, seien Sie nicht allzu betrübt oder frustriert. So etwas ist schon den besten und renommiertesten Trainern passiert. Leider gehört das gnadenlose "Trainerkarussell" schon zum Fußball-Alltag. Bewahren Sie also auch in den sogenannten "Schicksalsspielen" einen kühlen Kopf.

Wenn Sie mit mehreren Personen spielen, bekommen Sie nach einer Entlassung immer wieder Angebote von anderen Vereinen. Spielen Sie allerdings alleine und werden während der Saison entlassen, erhalten Sie nur noch eine Chance das Spiel fortzusetzen. Lehnen Sie das Angebot des neuen Vereins ab (oder erhalten Sie gar keines), ist Ihre Karriere endgültig beendet.

Während der Saison können Sie sich jederzeit durch Anklicken des Pokals im Büro über die Sicherheit Ihres Jobs informieren.

Bevor es an die Kalkulation des Etats geht, werden Ihnen die Mannschaften angezeigt, welche Deutschland in den europäischen Wettbewerben vertreten werden.

Die eigentliche Planung der neuen Saison beginnt mit dem Thema Kalkulation und Finanzierung. Geld ist zwar nicht alles im Fußball, aber ohne Geld ist alles nichts.

Nicht nur sportliche Leistungen der Mannschaft zählen, sondern auch die Managerqualitäten des Trainers. Die Verbindungen zwischen Sport, Wirtschaft und Werbung werden immer wichtiger für die erfolgreiche Führung eines Profiligaverains.

Die Fernsehübertragungen zu teilweise horrenden Summen und die scheinbar ins Uferlose ausartenden Gehalts- und Transferbeträge spielen eine wichtige Rolle.

## **Voreinstellungen**

### **Grundregeln der Kalkulation**

Eine vernünftige Kalkulation verhindert den Konkurs Ihres Vereins. Die Schranke, ab wann Ihnen der Verband die Lizenz verweigert, liegt bei einem Defizit von 4 Millionen DM. Sie sollten aber nicht unbedingt darauf spekulieren, diese Grenze knapp zu unterschreiten. Ungünstige Ereignisse und die Zinszahlungen am Ende der Saison können solche Gedankenspiele leicht durchkreuzen.

Wichtig : Bis zum 18. Spieltag können Sie durch Spielerverkäufe eventuell noch Geld in die Kasse bekommen, von da an sind nur Ihre leistungsbedingten Zuschauereinnahmen oder vielleicht glückliche Ereignisse die einzigen Möglichkeiten noch Geld zu verdienen! Also, lieber ein wenig länger kalkulieren als sich leichtfertig verspekulieren!

Anmerkung: Die Schuldengrenze von 4 Millionen DM wirkt vielleicht auf den ersten Blick wie reine Schikane, denn es ist heutzutage nichts Ungewöhnliches, wenn "Clubs" eine Lizenz vom Verband erhalten, obwohl sie mehr als 10 Millionen DM Verbindlichkeiten vorweisen. Solche Entscheidungen trifft der Verband natürlich nicht ohne gewisse Sicherheiten der Vereine und bestimmten Auflagen. Dieses äußerst komplexe und nicht immer ganz durchsichtige Konzept mußte daher vereinfacht werden. Bei ANSTOSS haben alle Trainer gleiche Wettbewerbsbedingungen, grob unfaire Leistungsverzerrungen werden damit ausgeschlossen.

Für Ihre Kalkulation stehen Ihnen verschiedene Geldquellen zur Verfügung:

### **Sponsorensuche**

Um Ihre Spielergehälter und sonstigen Kosten begleichen zu können, bedarf es einiger Millionen DM. Einen Teil sollten Sie sich durch clevere Sponsorenverträge sichern. Letzten Endes hängt die erzielte Summe aber nicht nur von Ihrem Verhandlungsgeschick, sondern vor allem der Attraktivität Ihrer Mannschaft ab, denn nur erfolgreiche Teams können aus mehreren Angeboten mit unterschiedlich hohen Prämien auswählen.

Zu Saisonbeginn melden sich maximal drei Interessenten für die Trikot- und die Bandenwerbung. Alle Angebote werden in Deutscher Mark (DM) gemacht. In der ersten Saison ist die Anzahl der Firmen nur von Ihrem Platz in der Tabelle der letzten Spielzeit abhängig. Haben Sie einen der Plätze 1-6 belegt, erhalten Sie drei Angebote, für einen der Plätze 7-12 unterbreitet man Ihnen zwei Angebote und für die Plätze 13-18 macht man Ihnen nur eine Offerte.

Im Verlauf des Spiels richtet sich dann das Interesse der Industrie nach zwei wesentlichen Aspekten. Zum einen orientieren sich die Firmen am erzielten Zuschauerschnitt und zum anderen urteilt man nach den Pokalerfolgen Ihrer Mannschaft, denn die sorgen für eine gewünschte Medienpräsenz.

Durch Anklicken des Karteikartenkopfes können Sie die verschiedenen Sponsorenangebote aufrufen. Bei der Maximalzahl von drei Interessenten stellt das Angebot ganz vorne immer die "sichere" Alternative dar; Sie erhalten eine relativ hohe Grundsumme, werden aber bei Erfolgen (wie z.B. bei der Meisterschaft) nur mit geringen Prämien belohnt. Wer also nicht an sensationelle Erfolge der eigenen Mannschaft glaubt, sollte sich vielleicht mit diesem Angebot auseinandersetzen.

Die mittlere Variante ist bereits etwas für risikofreudigere Manager. Die Grundsumme ist erheblich niedriger, dafür ist der mögliche Werbepartner aber bereit bei Erfolgen ansprechende Prämien zu zahlen.

Die letzte Offerte ist die Risikovariante. Sehr niedrige Grundsumme, aber fantastische Prämien. Wenn Sie schon vor der Saison wissen, daß Sie mit Ihrer Mannschaft Meister werden oder einen internationalen Pokal holen, sollten Sie ohne Zögern zugreifen.

Die Pokal-Prämie wird übrigens nur für einen Platz zwischen 2 und fünf bezahlt. Sollten Sie als Sechster gerade noch so hineinrutschen, sind Sie zwar qualifiziert, gehen aber leer aus. Dafür erhalten Sie diese

Prämie aber auch für den Fall eines gleichzeitigen Pokalsieges, obwohl Sie dann gar nicht im UEFA-Cup spielen.

Durch Auswahl des Punktes "Verhandeln" können Sie versuchen, die bestehenden Angebote in die Höhe zu treiben. Die Wahrscheinlichkeit, daß Ihr Werbepartner aussteigt, nimmt allerdings mit jeder Verhandlungsrunde zu. Firmen lassen sich nur ungern an die Wand drücken oder gar "erpressen". Überlegen Sie es sich also gut, wie weit Sie gehen können. Unter Umständen hängen von diesen Verhandlungen Millionen ab, die Ihr Verein dringendst benötigt! Machen Sie sich also schon vorab einige Gedanken zu Ihrer Verhandlungstaktik, denn häufig werden Sie mit nur geringem Handlungsspielraum taktieren müssen!

Sie können (solange eventuelle Verhandlungen nicht gescheitert sind) jederzeit die bestehenden Angebote annehmen, sie sind verbindlich. Es wurden nur solche Firmen ausgewählt, bei denen nicht die Gefahr eines Konkurses besteht und Sie plötzlich ohne Einnahmen dastehen würden.

Falls Ihre Sponsorenverhandlungen mit allen Kandidaten scheitern, bleibt Ihnen nichts anderes übrig als das Feld "Werbung? Hab ich doch gar nicht nötig" mit der linken Maustaste anzuklicken.

Haben Sie sich entschieden, gelangen Sie zur eigentlichen Kalkulation. In diese geht aus Vorsichtsgründen aber nur die Grundprämie aus den Sponsorenverhandlungen ein. Selbstverständlich werden spätere Erfolgshonorare addiert.

## **Eintrittspreis**

Die wichtigste Einnahmequelle jedes Vereins sind die Zuschauer. Deren Kommen hängt nicht nur von der Attraktivität der Mannschaft ab, sondern auch von den Eintrittspreisen. Sie sollten sich also sorgfältig überlegen, was Sie den Fans zumuten.

Der Eintrittspreis kann getrennt nach Sitz- und Stehplätzen festgelegt werden. Sollte Ihr Stadion eine dieser Kategorien nicht enthalten, hat dieser Preis dann natürlich keine Auswirkungen.

Grundsätzlich gilt : Je günstiger die Preise, desto mehr Zuschauer kommen und umso besser ist nachher auch die Stimmung im Stadion. Haben Sie nur ein kleines Stadion, sollten Sie den Eintrittspreis allerdings nicht zu niedrig ansetzen, da Ihnen sonst wertvolle Einnahmen verlorengehen.

Die Voreinstellungen liegen bei 15 DM für Stehplätze und bei 25 DM für Sitzplätze. Durch das Anklicken der Felder + und - können Sie die Preise der jeweiligen Kategorien beeinflussen. Die neuen Preise werden dann sofort in die laufende Kalkulation übernommen und angepaßt.

Mit dem Wert für die Stehplätze bestimmen Sie den Preis für die überdachten Plätze. Nicht überdachte Stehplätze erzielen nur 2/3 dieser Einnahmen. Haben Sie die Voreinstellung von 15 DM übernommen, erhalten Sie für jeden überdachten Stehplatz 15 DM und 10 DM für jeden nicht überdachten Stehplatz.

## **Für Sitzplätze gibt es mehrere Kategorien**

Kategorie	Preisverhält.	Beispiel 25 DM
Sitzplätze Kurve, nicht überdacht	66%	16,70
Sitzplätze Kurve, überdacht	100%	25,-
Sitzplätze Gerade, nicht überdacht	100%	25,-
Sitzplätze Gerade, überdacht	133%	33,30
Logenplätze	300%	75,-

Ein Stadion mit entsprechend hochwertigen Plätzen erzielt deshalb erheblich mehr Profit, als ein überwiegend mit Stehplätzen ausgestattetes Stadion.

Während der Saison können Sie den Eintrittspreis für jedes Spiel individuell ändern. Damit reagieren Sie gegebenenfalls bei Spitzenduellen mit Topzuschlägen und andererseits bei weniger attraktiven Partien mit einem Treuebonus.

Wichtig : Die angezeigten Werte sind Bruttopreise, d.h. sie entsprechen dem, was der Besucher an der Kasse bezahlt. In die Kalkulation geht selbstverständlich nur der Nettobetrag ein (abzüglich 15% Umsatzsteuer).

## **Zuschauerschnitt**

Nun gilt es, die Prognose über den erwarteten Zuschauerschnitt bei Heimspielen abzugeben. Aus diesem Wert und den zuvor festgelegten Eintrittspreisen errechnet sich in der Kalkulation das Feld Einnahmen. Voreingestellt sind 10.000 Zuschauer im Durchschnitt. Wenn Sie überhaupt keine Vorstellung über die Zuschauerzahl Ihres Vereins haben, entscheiden Sie sich einfach für z.B. 20.000 Zuschauer. Die Einstellung erfolgt wieder über die beiden Felder + und -. In der zweiten Saison ist an der rechten Seite des Bildschirms Ihr Schnitt des letzten Jahres angegeben, so daß Sie sich besser orientieren und entsprechend höher oder niedriger kalkulieren können. Zuschauermagneten ziehen durchschnittlich 32.000-45.000 Zuschauer pro Heimspiel an.

## **Kalkulation der Prämien**

Um Ihr Team zusätzlich zu motivieren, können Sie für jeden Spieltag individuelle Siegprämien festlegen. Die möglichen Honorare pro Spieler dürfen zwischen 1000 DM und 9000 DM pro Spiel liegen. Die Prämie wird dann für die Startelf und eventuelle Auswechselspieler fällig. Das sind dann umgerechnet für ein Spiel maximal 9.000 DM x 13, gleich 117.000 DM.

Wenn Sie mit etwa 40 Spielen pro Saison rechnen (normale Bundesligapartien plus Pokalspiele) und davon z.B. 20 gewinnen, so sind Prämien von ca. 1,8 Millionen DM bis 2 Millionen DM für die Spieler fällig. Kalkulieren Sie daher immer mit einer gewissen Sicherheitsreserve. Der Betrag wird in der Kalkulation unter "Spielergehälter" verbucht. Wie schon bei den anderen Einstellungen, verändern Sie den Wert über die beiden Felder + und -.

## **Kalkulation der Trainingslagerkosten**

Um Ihre Mannschaft z.B. in einer schlechten Phase wieder auf Trab zu bringen, können Sie pro Saison maximal drei Trainingslager durchführen. Es werden Ihnen drei Kategorien angeboten (60.000 DM, 120.000 und 300.000 DM). Insgesamt können Sie also maximal 900.000 DM pro Saison investieren und auch entsprechend kalkulieren. Die Auswahl erfolgt über die + und - Felder.

## **Ausgaben f. Jugendförderung u. Sichtung**

Als umsichtiger Trainer ist man stets bemüht eigene Talente "heranzuziehen" oder hoffnungsvolle Nachwuchsspieler aus dem Amateurbereich zu sichten. Als Manager wiederherum wollen Sie möglichst günstig neue Talente unter Vertrag nehmen. Je mehr Geld Sie hier investieren, desto größer wird am Saisonende die Wahrscheinlichkeit, einen oder zwei neue Jugendspieler zu bekommen. Außerdem können Ihnen per Ereignis Amateurspieler angeboten werden, die Ihren Kader preiswert verstärken. Mit ein wenig Glück kann sich das Ganze als überaus lohnende Sache herausstellen. Mit den + und - Felder bestimmen Sie Ihren Einsatz.

Achten Sie aber unbedingt auf die Obergrenze von 22 Spielern, denn sie kann nicht überschritten werden und Ihre Investition wäre zum Fenster hinausgeworfen.

## **Ausgaben für medizinische Betreuung**

Wenn Ihnen die Gesundheit Ihrer Spieler etwas wert ist, dann sollten Sie den Etat für diesen Posten nicht zu niedrig ansetzen. Er bestimmt die Qualität der medizinischen Abteilung, also Ärzte, Masseure, Psycho- und Physiotherapeuten, neue Spezialgeräte und die Ausstattung Ihrer Fitness- und Erholungsräume. Dadurch können Sie die Verletzungszeiten der Spieler reduzieren und vor allem durch gezielte Gymnastik und muskelerhaltendes Training einen Formabfall der Spieler bei Verletzungen verhindern.

Die Erfahrungen im Fußball belegen eindeutig, daß eine optimal betreute Mannschaft, ohne große Verletztenbank, schon häufig über Sieg und Niederlage bzw. Meisterschaft und Abstieg entschieden hat. Das Verletzungspech kann auch Ihr Team heimsuchen, immerhin gibt es in ANSTOSS mehrere Dutzend Verletzungsarten. Den Spielmacher Ihrer Mannschaft für z.B. 18 Wochen zu verlieren, ist ein ernstzunehmendes Problem. Da lohnt sich eine gut ausgestattete medizinische Abteilung bestimmt! Die Beeinflussung der Investition erfolgt wie gewohnt über die + und - Felder.

## **Pokaleinnahmen**

Wie allgemein bekannt ist, haben Pokalspiele eigene Gesetze. Da straucheln auch schon Mal die übermütigen Erstligavereine bei vermeintlich leichten Amateurgegnern. Stolpersteine gibt es zur Genüge, aber natürlich auch die großen Namen und großartigen Mannschaften mit vielen internationalen Erfolgen. Daher sollten Sie diese erwarteten Einnahmen sehr vorsichtig kalkulieren. Das große Geld wartet schließlich erst in den späteren Runden. Maximal können Sie mit 3 Millionen DM als voraussichtliche Einnahme rechnen, jeweils in 50.000er Schritten beeinflussbar (+ und - Felder).

Die Obergrenze wurde absichtlich gewählt, damit Sie nicht zu übermütig werden und Ihnen am Ende nur ein Riesenloch in der Kasse bleibt. Dies wäre dann wieder genau der richtige Nährboden für den Vorstand, um Ihre vorzeitige Entlassung zu fordern. Andererseits ist es auch möglich, weit mehr als 3 Millionen DM zu verdienen. Bei Erreichen des Finales dürfte auch das Doppelte der Summe drin sein.

## **Sonstige Posten**

Außer den Punkten, die Sie direkt beeinflussen können, gibt es noch eine ganze Reihe von Posten auf die Sie keinen oder nur indirekten Einfluß haben.

### **A. Fernsehhonorar**

Es wird vom Verband ausgehandelt und ist deshalb von Ihnen nicht beeinflussbar. Allerdings können bei entsprechenden Live Übertragungen noch zusätzliche Gelder in beträchtlichen Größenordnungen fließen.

### **B. Verwaltungskosten**

Diese sind von Jahr zu Jahr unterschiedlich hoch. Unter diesem Posten werden Mieten, Gehälter für Sekretärinnen, Ausstattung der Geschäftsstelle etc. und auch Ihr Gehalt werden hier verbucht.

### **C. Sonstige Kosten**

Alle auftretenden Ereignisse, mit allen möglichen finanziellen Konsequenzen, gehen in diesen Posten der "Bilanz" ein. Abhängig von den Ereignissen können fette Gewinne oder hohe Defizite die Folge sein.

## **Stadionausbau, Spielerkauf und -verkauf/Verträge, Gehälter**

Ausführliche Informationen zu diesem Thema und den folgenden Punkten finden Sie unter den jeweiligen Kapiteln.



## Der Saisonablauf

Nach der Saisonkalkulation beginnt der Ernst des Lebens; Ihr erster Spieltag in der Fußball-Bundesliga steht bevor. Zum Ablauf noch einige Anmerkungen, die eine umfassende Übersicht und ein besseres Verständnis gewährleisten.

Eine Saison umfaßt jeweils 34 Spieltage. Sie ist aufgeteilt in Vor- und Rückrunde. Dabei ist zu beachten, daß mit Beginn der Rückrunde auch die Transferlisten schließen.

Außerdem findet nach dem 17. Spieltag eine Winterpause statt, in der sich insbesondere die verletzten Spieler erholen können und ein Stadionausbau ohne große Einnahmeverluste durchgeführt werden kann. Die Saison wird jeweils am 3., 9., 15., 20., 26. und 32. Spieltag durch Pokalspiele unterbrochen, an die jeweils (außer beim Finale) die Auslosung (optional) der nächsten Runde folgt.

Die erste Pokalrunde wird nach dem 1. Spieltag ausgelost. Die Pokalteilnehmer im Verbandspokal sind alle 18 Erstligavereine, alle Zweitligisten und zusätzlich 28 Amateurvereine, die aus insgesamt 38 verschiedenen Clubs ausgelost werden. Steht es im Verbandspokal nach 90 Minuten unentschieden, folgt eine 2x15 minütige Verlängerung und dann ein Elfmeterschießen bis der Sieger feststeht.

Zusätzlich wird die Saison natürlich auch ständig durch internationale Pokalspiele unterbrochen (z.B. nach dem 2., 4., 8., 10., 14., 16. Spieltag etc.). Am 8. und 10. Spieltag haben die Pokalteilnehmer Pause. Nach den beiden Vorrunden (bis zum 10. Spieltag) findet im Landesmeisterpokal die Gruppenauslosung statt. Dabei werden zwei Vierergruppen ausgelost, in denen "Jeder gegen Jeden" (mit Hin- und Rückspiel) antreten muß. Dies macht den Wettbewerb logischerweise finanziell sehr attraktiv, da, neben erstklassigen internationalen Mannschaften, auch drei Heimspiele garantiert sind! Die beiden Gruppenersten qualifizieren sich schließlich für das Finale.

Die Finale um den internationalen Verbandspokal finden nach dem 31. und 33. Spieltag statt. Die anderen Pokalendspiele werden nach dem 33. Spieltag ausgetragen. Dann können Fußballträume wahr werden. Direkt nach dem 34. und letzten Spieltag folgt dann ein Supercup. Dieses Match bestreiten der frisch gebackene Fußball-Meister und der Gewinner des nationalen Verbandspokales, um die "beste" Mannschaft zu ermitteln. Als Krönung der Saison folgt abschließend noch der Weltcup, in dem der Sieger des europäischen Pokals der Landesmeister auf die stärkste südamerikanische Mannschaft trifft und sozusagen um den Titel "Weltmeister der Vereinsmannschaften" spielt.

## Das Büro / Hauptmenü

Ihr Büro bildet die zentrale Schaltstelle für alle wesentlichen Entscheidungen, die es zu treffen gilt. Wenn Sie den Mauszeiger bewegen, zeigt Ihnen ANSTOSS automatisch durch einen Text den anwählbaren Menüpunkt an. Beispiel : Bewegen Sie den Mauscursor über das Klemmbrett auf dem Schreibtisch. ANSTOSS gibt den dazu passenden Text "Mannschaftsaufstellung" aus.

## Generelle Bedienung / Steuerung

Mit der linken Maustaste aktivieren Sie den Menüpunkt, d.h. Sie gelangen dann in eine neue Bildschirmdarstellung (bspw. ein Klemmbrett mit den Spielernamen und -daten etc.). Durch die rechte Maustaste können Sie die Untermenüs verlassen und zum Hauptmenü (Büro) zurückkehren. Das Prinzip gilt auch in den Untermenüs. Insgesamt gibt es 13 anwählbare Menüpunkte, hinter denen sich zum Teil zahlreiche weitere Unterpunkte verbergen.

## **Die Optionen im einzelnen**

**Optionen**  
**Mannschaftsaufstellung**  
**Stadion**  
**Spielerhandel**  
**Tabellen**  
**Statistik**  
**Finanzen**  
**Spieltags- und**  
**Pokalübersichten**  
**Prominententip**  
**Die nächste Begegnung**  
**Status und Ergebnis**  
**Replay**  
**Abschluß**

Der Bildschirm blendet um und es erscheint eine neue Grafik auf dem Bildschirm. Die Optionen aktivieren Sie wie gewöhnlich über die linke Maustaste. Zurück ins Hauptmenü gelangen Sie durch den üblichen Klick auf die rechte Maustaste.

## **Pinwand / Optionen**

### **Speichern**

Diese Funktion speichert den aktuellen Spielstand ab. Dazu erscheint eine Fileselectorbox und Sie können einen entsprechenden Namen eingeben. Achten Sie darauf, daß Sie noch genügend Kapazität auf Ihrer Diskette/Platte haben (ca. 100 - 150 KB(!) im Mehrspielermodus).

### **Beenden / Laden**

Hier haben Sie 3 Möglichkeiten:

#### **1. Ende**

Das Spiel wird beendet und es wird ins System zurückgesprungen. Ein Abspeichern findet nicht statt. Sie können dann einfach mit Ihrer weiteren Arbeit am PC /Amiga fortfahren.

#### **2. Neues Spiel**

Das Programm wird neu gestartet. Alle Daten werden gelöscht und es kann sofort ein neues Spiel begonnen oder auch ein alter Spielstand wieder eingelesen werden.

#### **3. Rücktritt**

Dieser Punkt ist nur im Mehrspielermodus anwählbar. Ein einzelner Spieler der austreten möchte, kann damit aus dem Spiel auscheiden (allerdings nicht wieder zurückkehren). Überlegen Sie es sich also gut. Wählen Sie den gewünschten Punkt bitte mit der linken Maustaste aus.

#### **4. Editoren**

Dieser Punkt ist in dem speziellen Kapitel 10 genau beschrieben.

### **Neueinstieg**

Es ist möglich, in ein bereits laufendes Spiel einzusteigen, vorausgesetzt es spielen nicht schon vier Personen.

Haben Sie den Optionspunkt "Neueinstieg" angewählt, werden Sie aufgefordert den Namen des neuen Spielers einzugeben und den Schwierigkeitsgrad festzulegen. Der Verein kann nicht mehr ausgewählt werden. Dies ist sinnvoll (und natürlich auch realistisch), da sich sonst ein entlassener Trainer gleich wieder einen Topclub aussuchen kann und damit für sein Scheitern praktisch gar nicht bestraft wird. Stattdessen

wird der laufende Spieltag zunächst beendet, danach erhält der neue Trainer das Angebot eines Vereins, welches er annimmt oder ablehnt. Lehnt der Trainer die Angebote ab, so werden ihm nach jedem neuen Spieltag weitere Offerten unterbreitet, bis er sich entschieden hat. Vereine, die an Pokalwettbewerben teilnehmen, haben kein Interesse an der Verpflichtung eines Neueinsteigers.

In der Regel erhält der neue Trainer einen Verein aus dem unteren Tabellendrittel. Bei diesem herrscht vermutlich gerade eine kleine oder größere Krise, die es zu beheben gilt. Natürlich können Sie hier Glück haben und einen wirklich guten Verein erwischen. Oft ist auch die Herausforderung eines neuen Clubs ohnehin viel interessanter, als wenn Sie immer den gleichen Verein trainieren.

Stellen Sie fest, daß doch kein neuer Trainer angemeldet werden soll, heben Sie die Anmeldung durch eine erneute Aktivierung von "Spielerneueinstieg" wieder auf. Der Trainer ist dann wieder abgemeldet.

## **Spieltechnisches**

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

**Torjägerliste nach jedem Spieltag**

Ist hier "Ja" ausgewählt, wird automatisch nach jedem Spieltag die aktuelle Torjägerliste der Liga angezeigt. Die Funktion kann auch abgestellt werden, dann ist sie nur noch vom Hauptmenü (Aktenschrank/Ordner) aus aufzurufen.

**Elf des Tages nach jedem Spieltag**

Ist hier "Ja" ausgewählt, wird automatisch nach jedem Spieltag die aktuelle "Elf des Tages" angezeigt. Falls Sie die Funktion ausschalten, können Sie diese Übersicht nur noch vom Hauptmenü (Zeitung) aus betrachten.

**Zweitligatabelle nach jedem Spieltag**

Ist hier "Ja" ausgewählt, wird automatisch nach jedem Spieltag die aktuelle Tabelle der zweiten Spielklasse angezeigt. Falls Sie die Funktion ausschalten, können Sie diese Übersicht nur noch vom Hauptmenü (Zeitung) aus betrachten.

**Konferenzschaltung**

Die Konferenzschaltung ist eines der "Highlights" in ANSTOSS und deshalb in der Voreinstellung auf "An" geschaltet. Im Einzelspielermodus spielt es logischerweise keine Rolle.

Wenn Sie die Konferenzschaltung im Mehrspielermodus aktiviert haben, werden jeweils die wesentlichen Szenen der Nebenspiele eingeblendet. Dies sind im Einzelnen

Elfmeter,  
Freistöße,  
Alleingänge,  
gefährliche Ecken,  
besondere Spielzüge sowie die Torschützen.

Bei Standard-, Traum- und Eigentoren, sowie bei gefährlichen Rückpässen wird nicht extra umgeschaltet, sondern nur der Torschütze angegeben.

Unabhängig von der Konferenzschaltung erhalten Sie aus den Nebenspielen alle Fälle von Gelben, Gelb/Roten und Roten Karten eingeblendet.

Außerdem informiert Sie ANSTOSS auch über eventuelle Taktikänderungen und Einwechslungen der Gegner.

Sollte Ihnen im Mehrspielermodus der Spielablauf zu langsam sein, können Sie diesen durch das Abschalten der Konferenzschaltung ganz erheblich beschleunigen.

**Ausländerbeschränkung**

Es stehen Ihnen drei Varianten zur Verfügung. Die Voreinstellung ist "An". Dabei können Sie maximal drei Ausländer gleichzeitig einsetzen. Sie können zwar einen vierten Ausländer bringen, müssen aber dafür einen anderen vom Feld nehmen. Dieses Verfahren erlaubt ANSTOSS auch in Pokalspielen.

Sollten Sie versuchen eine dieser Begrenzungen zu überschreiten, werden Sie von ANSTOSS darauf hingewiesen bzw. daran gehindert.

Als kleine Besonderheit existiert auch noch ein sogenannter Real-Modus. In diesem werden Sie nicht daran gehindert die Ausländerbeschränkung zu übertreten. Sollte Ihnen ein solches Mißgeschick passieren, werden Sie dann entsprechend bestraft, d.h. das betreffende Spiel wird mit 0:3 gegen Sie gewertet. Im Pokalrückspiel werden Sie disqualifiziert.

Sollten Sie zunächst ohne Ausländerbeschränkung gespielt haben und dann umstellen, kann das unter Umständen zu Problemen führen. Wenn in Ihrer Mannschaft bspw. weniger als 13 inländische Spieler vertreten sind, verstoßen Sie automatisch gegen die Ausländerbeschränkung. In einem solchen Fall empfiehlt sich ein entsprechender Spielerkauf.

## **Spielgeschwindigkeit**

Die möglichen Einstellungen sind: Langsam / Mittel / Schnell.

Langsam: Die Matches werden durch Texte kommentiert und von entsprechenden Animationen begleitet, höchste Detailstufe.

Mittel: Die Partien werden ohne Animationen, nur durch die ausführlichen Texte kommentiert.

Schnell: Die Spielergebnisse werden sofort berechnet und angezeigt, ohne Animationen und Textkommentierung; niedrigste Detailstufe, da Sie keine Änderungen während des Spielablaufes vornehmen können (Änderung von Taktik und Einsatz, Auswechslungen).

Voreingestellt ist selbstverständlich die langsamste Stufe, denn nur durch Text und Grafik plus Sound kommt echte Stadionatmosphäre auf.

## **Spielauswahl**

Hier legen Sie fest, nach welchem Auswahlverfahren das Hauptspiel ermittelt wird. Entweder entscheiden Sie sich jeweils selbst oder Sie überlassen ANSTOSS die Entscheidung.

Dabei wählt ANSTOSS ein Spiel nach dem Zufallsprinzip aus oder ermittelt gezielt das interessanteste Spiel (Trainerderbies werden immer gezeigt). ANSTOSS ermittelt hierbei jeweils das Spiel, das von der Summe der Tabellenplätze der beiden Mannschaften den kleinsten Wert hat. Dieser Punkt ist nur im Mehrspielermodus verfügbar und ebenfalls voreingestellt.

### **Optionale Actionsequenzen**

Bei Elfmern besteht für Sie als Trainer die Möglichkeit aktiv in das Geschehen einzugreifen, in dem Sie Ihren Elfmeterschützen selber steuern und die Aktion ausführen lassen.

## **Elfmeterhandling**

Nachdem sich der Spieler den Ball zurechtgelegt hat, erscheint auf dem Bildschirm die Aufforderung den Strafstoß auszuführen.

Als Trainer haben Sie jetzt die Möglichkeit durch Halten der linken Maustaste die Schußstärke zu bestimmen. Als Kontrolle wird Ihnen die Schußstärke mit einem Balkendiagramm dargestellt.

Ist die gewünschte Stärke erreicht, läuft der Spieler an. Ab jetzt haben Sie etwa 2 Sekunden Zeit, den auf dem Torwart erscheinenden Cursor in die gewünschte Ecke des Tores zu bewegen. Der Mauszeiger bewegt sich jedoch sehr träge und zieht zusätzlich nach unten.

Sobald der Spieler den Ball berührt bleibt der Cursor stehen und Sie können die Ablauf des Elfmeters graphisch verfolgen.

Auf dem Bildschirm sehen Sie ein Klemmbrett, in dem eine Seite Papier eingespannt ist, auf dem Sie Ihr komplettes Team wiederfinden.

Die Nomierung der Mannschaft und die Beurteilung der Spieler ist Ihre zentrale Aufgabe als Trainer. Sie sollten sich daher genauestens mit dem Aufbau und der Interpretation der verschiedenen Werte und Optionen vertraut machen.

Wenn Sie zum ersten Mal das Klemmbrett für die Mannschaftsaufstellung anwählen, ist kein Spieler aufgestellt. Klicken Sie daher den Namen des Spielers an, den Sie nominieren möchten. Der Spielernamen ist nun unterlegt dargestellt, das Zeichen für Sie, daß der Spieler im aktuellen Kader für den nächsten (bzw. ersten) Spieltag steht. Alle weiteren Spieler wählen Sie genauso aus.

Möchten Sie einen schon nominierten Spieler wieder aus dem Team nehmen, so genügt ein erneuter Klick auf den Spielernamen mit der linken Maustaste. Dieses einfache Prinzip gewährt eine komfortable und schnelle Bedienung bei der Mannschaftsaufstellung.

Ein narrensicheres System, zumal Ihnen am unteren Rand der Seite die schon aufgestellte Spielerzahl angezeigt wird ("Aufgestellte Spieler : xx"). Ist die Anzahl der Spieler ungleich 11 erhalten Sie beim Verlassen der Option am unteren Bildschirmrand eine Mitteilung. Erst wenn die korrekte Spielerzahl und die restlichen Einstellungen (Elfmeter- und Freistoßschütze) in Ordnung sind, können Sie diesen Bildschirm verlassen (durch Klick mit der linken Maustaste im oberen Teil des Bildschirms im Bereich der Klemmbretthalterung).

Bei der endgültigen Aufstellung unterliegen Sie folgenden Beschränkungen

1. es muß ein Torwart aufgestellt sein
2. es müssen genau elf Spieler benannt sein
3. wenn Sie mit Ausländerbeschränkung spielen, dürfen höchstens drei Ausländer nominiert sein.

Sie sind an keinerlei Beschränkungen bezüglich Formation und Taktik gebunden. Sie können natürlich während des Matches durch gezielte Auswechslungen noch taktische Verbesserungen vornehmen, z.B. nach einer Führung einen Abwehrspieler für einen Stürmer einwechseln oder bei einem Rückstand einen zusätzlichen Stürmer bringen.

## **Klemmbretter / Mannschaftsaufstellung**

### **Kurze Erläuterungen zu den einzelnen Mannschaftsteilen**

- Die Stärke des Torwarts ist vor allem bei Elfmeter, Freistößen und Alleingängen gegnerischer Stürmer wesentlich. Je besser der Torwart, desto mehr Chancen des Gegners werden vereitelt. Der Torwart ist das Rückgrat der Abwehr.
- Die Qualität der Abwehr ist natürlich entscheidend für das Stören gegnerischer Angriffe. Ohne gefestigte und erfahrene Abwehr kann man dauerhaft keine Partie gewinnen.
- Das Mittelfeld bildet die "Schnittstelle" zwischen Abwehr und Sturm und ist für das Erarbeiten von Spielchancen verantwortlich. Der beste Angriff ist ohne ein entsprechendes Mittelfeld völlig wertlos. Achten Sie daher immer auf eine starke Besetzung Ihres Mittelfeldes. Hier wird allerdings nicht nur Offensiv- sondern selbstverständlich auch Defensivarbeit geleistet.
- Ihre Stürmer sind für das Verwerten von Torchancen verantwortlich. Ohne entsprechende Spieler werden Sie nur selten Tore bejubeln können.

### **Konkrete Beschreibung des Klemmbretts**

Als erstes wird Ihnen die anstehende Partie angezeigt. Die Zahl in Klammern gibt die jeweils aktuelle Platzierung in der Tabelle an. Bei Verbandspokalspielen werden die Zahlen durch entsprechende Buchstaben ersetzt (B- 1. Liga, Z- 2. Liga, A- Amateurm Mannschaft). Spätestens hier erkennen Sie die Bedeutung und den Status des anstehenden Matches.

Es folgen die Spielernamen mit individuellen Stärken und aktuellen Formwerten. Die einzelnen Mannschaftsteile sind durch Begrenzungslinien voneinander getrennt und ganz links durch entsprechende Buchstaben zu identifizieren ( T - Torhüter, A- Abwehrspieler, M- Mittelfeldspieler, S- Stürmer).

Hinter den Spielernamen folgen drei freie Stellen, in denen einige äußerst wichtige Einstellungen vorgenommen werden müssen. Jede Mannschaft hat Spezialisten für Standardsituationen, die natürlich im Training entsprechend geübt werden. Es lassen sich ein Libero in der Abwehr, ein Spielmacher im Mittelfeld und ein spezieller Freistoß- und Elfmeterschütze bestimmen.

#### Libero (L) in der Abwehr

Klicken Sie in der dritten Spalte bei einem aufgestellten Abwehrspieler, so erscheint ein L auf dem Bildschirm. Damit ist der Libero für das kommende Match ausgewählt, es ist Ihnen aber freigestellt, einen solchen zu bestimmen. Beim Libero sollte es sich um einen etwas älteren, erfahrenen Spieler mit hoher Spielstärke und guten Formwerten handeln. Nur ein Spieler mit diesen Qualitäten wird von seinen Mitspielern akzeptiert und gibt als Abwehrchef Ihrem Team den nötigen Rückhalt.

Verletzt sich Ihr Libero im Spiel oder wird er des Feldes verwiesen, wird der Platz nicht neu besetzt, d.h. Sie müssen dann ohne Libero weiterspielen. Vergessen Sie in einem solchen Fall nicht, für das nächste Spiel einen neuen Libero zu nominieren.

Übrigens, durch einen Klick auf das L können Sie einen bestehenden Liberoposten auch wieder auflösen. Das gilt auch für die kommenden Einstellungen.

#### Spielmacher (S) im Mittelfeld

Klicken Sie in der dritten Spalte eines nominierten Mittelfeldakteurs. Auf dem Bildschirm wird ein S ausgegeben. Der Spielmacher im Mittelfeld zieht die Fäden und versucht das Spiel in die Hand zu nehmen. Auch für seine Qualitäten gelten die Anforderungen der Liberoposition. Das Alter spielt im Gegensatz zum Libero keine Rolle. Machen Sie sich also Gedanken über die Besetzung dieser wichtigen Position.

#### Freistoßschütze (F)

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

#### Elfmeterschütze (E)

Klicken Sie in der ersten Stelle nach den Spielernamen und ANSTOSS markiert den Namen mit einem E. Ihr Akteur sollte entsprechend erfahren sein, um auch in brenzligen Situationen einen kühlen Kopf zu bewahren und den Elfmeter sicher zu verwandeln. Als Schütze kann jeder Spieler gewählt werden. Erst wenn alles richtig eingestellt wurde, können Sie den Menüpunkt Mannschaftsaufstellung durch Klick auf die Klemmbretthalterung verlassen.

Der nächste Schritt ist die Altersangabe und die Nationalität der einzelnen Spieler.

In der ersten Liga dürfen maximal drei ausländische Akteure in Ihrer aktuellen Mannschaft spielen. Verstoßen Sie gegen diese Regel, wird das Match mit 3:0 Toren und 2:0 Punkten für die gegnerische Mannschaft gewertet. Im Pokal werden Sie im Rückspiel disqualifiziert.

Die nächste, etwas breitere Spalte benennt Spieler, die entweder verletzungsbedingt oder aufgrund einer gelb/roten bzw. roten Karte gesperrt sind. Die Zahl gibt die Dauer in Wochen an, die der Spieler noch pausieren muß. Solche Akteure können logischerweise nicht nominiert werden.

Gesperrte Spieler werden zusätzlich durch eine rote Schrift des Spielernamens gekennzeichnet. Verletzte Spieler sind an Ihrer grauen Schrift zu erkennen.

In dieser Spalte kann aber auch das Symbol ”\*” auftauchen. Falls ein Spieler dieses Zeichen in seiner Zeile vorfindet, bedeutet es, daß die nächste gelbe Karte zu einer Sperre führt, da der Spieler zu diesem Zeitpunkt schon 4 oder 9 usw. gelbe Karten bekommen hat. Es ist also als eine Art Warnung zu verstehen.

## Spielerattribute

Nun folgt einer der wichtigsten Abschnitte des Klemmbretts. Die nachfolgenden drei Ziffern beschreiben die Spielerattribute Stärke, Form, und die reale aktuelle Spielstärke. Diese Werte sind entscheidende Informationen über die Qualität eines Spielers und sollten bei der Mannschaftsaufstellung immer in Ihre

strategischen Überlegungen einfließen. Es wurde versucht ein möglichst realistisches Spektrum von Erstligaspielern wiederzugeben. Die Einstufung erfolgte aufgrund von Recherchen und Einschätzungen und den gezeigten Leistungen vorangegangener Saisons.

## **Spielstärke**

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

## **Formwerte**

Die Formwerte, hinter der Spielstärke aufgeführt, bewegen sich zwischen 0 und 20 und beinhalten sowohl eine physische als auch psychische Komponente. Sie beeinflussen sehr wesentlich die aktuelle Stärke Ihrer Spieler, denn die Durchschnittsform eines Akteurs ist wesentlich für eventuelle Auf- und Abwertungen.

Jede Abweichung eines Formwertes vom Standardwert 10 nach oben oder unten führt zu einer Zunahme bzw. Abnahme der realen aktuellen Spielstärke eines Spielers um 1/10 Punkt.

Beispiel

Stärke 4, Form 8 -> aktuelle reale Spielstärke 3.8  
oder  
Stärke 5, Form 15 -> aktuelle reale Spielstärke 5.5.

Nur die aktuelle reale Spielstärke ist für den Wert des Spielers innerhalb der Mannschaft entscheidend. ANSTOSS signalisiert Auf- oder Abwertungen durch eine abgewandelte Ausgabe des Zeichensatzes.

Die generelle Qualität eines Spielers kann sich im Saisonablauf verändern, d.h. Spieler können sich grundsätzlich verbessern, genauso gut aber auch verschlechtern. Dies hängt entscheidend vom Training und den Einsätzen bzw. gezeigten Leistungen während der Saison ab. Achten Sie als Trainer also unbedingt auf die Werte bezüglich Stärke und Form. Es gilt diese zu stabilisieren oder auch zu verbessern, um z.B. aus guten, jungen Spielern Spitzenakteure oder Weltklassemannschaftsspieler zu formen.

## **Grundsätzliches über die Formwerte**

- a alle Spieler beginnen bei 10 Formpunkten,
- b vor einer Saison (auch der ersten) werden die Formwerte in einem gewissen Rahmen nach oben oder unten korrigiert,
- c in der Winterpause werden die Formwerte ebenfalls angepaßt.

Veränderung durch Tore:

- a erzielt ein Spieler in einem Match ein Tor, wird er aufgewertet,
- b bei mehr als 4 Toren findet keine Aufwertung mehr statt,
- c in Pokalspielen gegen einen Amateur oder Zweitligisten findet nach dem dritten Tor eines einzelnen Spielers ebenfalls keine weitere Aufwertung statt,
- d das gilt bei einem Schwierigkeitsgrad > 3 auch für alle anderen Spiele,
- e ein Abwehrspieler erhält für sein jeweils erstes Tor in einem Erstliga - Spiel zwei Formpunkte,
- f ein Eigentor bedeutet einen Formpunkt Abzug.

Veränderung durch Chancen (Mittelfeld)

- a erarbeitet das Mittelfeld in einer Partie eine bestimmte Anzahl an Chancen, wird das gesamte spielende Mittelfeld aufgewertet ,
- b werden zu wenig Chancen herausgearbeitet, verliert dagegen jeder Mittelfeldspieler Formpunkte,
- c wird gar keine Chance herausgearbeitet, verliert jeder Mittelfeldspieler in höherem Maße Formpunkte,
- d sollte das gegnerische Mittelfeld nur wenige Chancen erarbeiten, erhält jeder Mittelfeldspieler für die gute Defensivarbeit Bonuspunkte,

- e bei mangelnder Defensivarbeit werden Formpunkte abgezogen,
- f Steilpässe und Konter (Alleingang) bringen Formaufwertungen.

#### Veränderung durch Chancenverwertung (Sturm)

- a verwandeln die Stürmer alle sich bietenden Chancen (mind. eine), erhält jeder Stürmer Bonuspunkte,
- b werden viele Chancen herausgespielt und keine verwandelt, werden alle eingesetzten Stürmer abgewertet,
- c bleibt ein Stürmer für mehrere Spiele ohne Torerfolg, so verliert er einen Formpunkt.

#### Veränderung durch Gegentreffer (Torwart und Abwehr)

- a spielt die Mannschaft "Zu Null", steigt die Form des Torwarts und der eingesetzten Verteidiger,
- b werden mehrere Gegentreffer kassiert, verlieren Torwart und Abwehr Formpunkte.

#### Veränderungen durch Verletzungen und Sperren

- a ein nicht einsatzfähiger Spieler verliert je Woche maximal zwei Formpunkte. Dieser Wert kann durch entsprechende Ausgaben für die medizinische Versorgung erheblich gesenkt werden.

#### Veränderung durch die Belastungen der Saison

- a ein Spieler, der mehrere Spiele nicht gespielt hat, obwohl er einsetzbar war, verliert an Form,
- b ein Spieler, der in der 1. Halbzeit ausgewechselt wird, wird ebenfalls abgewertet (nicht bei Verletzung),
- c der Trainingsschwerpunkt "Einzeltraining" kann die Form dieses Spielers besonders wirksam stärken.

#### Besondere Veränderungen

- a gelingt es einem Verteidiger einen auf den Torwart zulaufenden Stürmer fair zu stoppen, gewinnt er einen Formpunkt,
- b wird er ausgespielt, verliert er einen Punkt,
- c scheitert einer Ihrer Stürmer an einem gegnerischen Verteidiger, verliert er einen Formpunkt,
- d gewinnt er den Zweikampf, gewinnt er einen Punkt (egal ob er nachher die Chance nutzt oder nicht),
- e gelingt es dem Torwart den Stürmer abzufangen oder den Schuß zu halten, erhält er einen Formpunkt,
- f wehrt Ihr Torwart einen Elfmeter ab, erhält er zwei Formpunkte,
- g verschießt einer Ihrer Spieler einen Elfmeter, wird er um zwei Punkte abgewertet,
- h gute Verteidigerleistungen werden mit einem Bonuspunkt bedacht,
- i schiebt ein Stürmer den Ball am leeren Tor vorbei, verliert er zwei Formpunkte.

#### Sonstige Veränderungen :

- a Trainingslager können deutliche Formverbesserungen bewirken,
- b das Erzielen eines "Tor des Monats" bringt dem Spieler einen zusätzlichen Formpunkt,
- c die Berufung in die "Elf des Tages" kann dem Spieler eine Aufwertung bringen,
- d verschiedene Ereignisse beeinflussen die Form Ihrer Spieler auf unterschiedlichste Weise.

## Tips zu den Formwerten

Nachstehend finden Sie als Anregungen noch einige nützliche und hilfreiche Tips und Tricks rund um die Formwerte

- a versuchen Sie Ihre Trainingsschwerpunkte geschickt einzusetzen,
- b ist der Torwart schwach, immer "Einzeltraining" einstellen,
- c in Pokalspielen an ein eventuelles Elfmeterschießen denken,
- d vor Spielen gegen leichte Gegner immer "Regeneration" anklicken,
- e insbesondere in Abwehr und Mittelfeld öfters mal wechseln, damit die Form der nichteingesetzten Spieler nicht gegen Null geht,
- f gehen Sie vorsichtig mit dem "Einsatz" um, eine zu rohe Spielweise kostet relativ viele Punkte,
- g niemals ohne Grund in der ersten Halbzeit auswechseln, das führt nur zur Frustration des Ausgewechselten,
- h Spieler (mit Spielstärke ab 5), die verkauft werden sollen, erst in Form bringen, da dann die Chance sie ins Ausland zu verkaufen steigt,



- i bei schwacher Form der Mittelfeldspieler einfach zwei oder drei Spiele mit vielen Mittelfeldspielern spielen, damit Chancen herausgearbeitet werden,
- j zum Saisonende (ca. 28.-30. Spieltag) auf die Durchschnittsform unter "Wer spielte wie oft?" achten und abwertungsbedrohte Spieler oder Aufstiegskandidaten gezielt fördern,
- k niemals einen Spieler völlig vernachlässigen, da dieser garantiert abgewertet wird und im nächsten Jahr nur noch schwierig zu verkaufen ist.

Natürlich erhebt die obige Liste keinerlei Anspruch auf Vollständigkeit. Es gibt noch jede Menge versteckte Kniffe.

Sie sehen also, daß die spieltaktischen Möglichkeiten durch die Formwerte praktisch unbegrenzt sind. Als Trainer müssen Sie immer auf der Hut sein, wenn Sie alle sich bietenden Chancen Formpunkte herauszuholen auch nutzen wollen. Also nicht gleich meckern, wenn die Formwerte in den Keller sacken - sondern dagegen angehen. Zur Not können Sie ja immer noch Ihrer Mannschaft frisches Blut zuführen (Vorsicht, wenn Sie "Abseitsfalle" trainiert haben!).

## **Moral der Mannschaft**

In der Mannschaftsübersicht befindet sich eine Anzeige für die Moral des Teams. Dieser Faktor, zwar in jeder Sportart von entscheidender Bedeutung, ist nur schwer zu fassen. Die Moralwerte schwanken zwischen 0 und 8 Punkten, je nachdem wie erfolgreich die Mannschaft ist. Besonders negativ wirkt sich ein Ausscheiden aus den Pokalwettbewerben aus. Positiv beeinflusst wird die Moral Ihrer Mannschaft entweder durch Siege oder durch das Abhalten von Trainingslagern.

Die Moral Ihres Gegners können Sie in der Box mit den anderen Werten Ihres Kontrahenten ablesen ("MO").

## **Mannschaftsübersicht**

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

TW	Torwartstärke,
AB	Abwehrstärke,
MF	Mittelfeldstärke,
ST	Angriffstärke,
MO	Moral,

aus.

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

## **Trainingslager**

Sie aktivieren diesen Punkt, in dem Sie das "T" rechts unten auf dem Klemmbrett anklicken. Ein Trainingslager hebt die Moral Ihrer Mannschaft (wenn möglich) um 2 Punkte an, kostet aber auch Geld (Sonstige Kosten). Trainingslager sind besonders vor entscheidenden Spielen oder nach einigen sieglosen Matches sehr hilfreich. Ein Klick in die Box genügt, um ein Trainingslager abzuhalten. Sie können dann zwischen drei Arten von Trainingslagern wählen. Diese kosten 60.000, 120.000 oder 300.000 DM und haben dementsprechend auch unterschiedliche Effekte. So sorgt das günstigste Trainingslager nur für eine bessere Moral, während beim zweiten etwa 50% aller Spieler einen Formpunkt hinzubekommen. Beim Höhentrainingslager in Davos erhalten dann alle Spieler sogar bis maximal zwei Formpunkte hinzu (Verstärkte Bildung von roten Blutkörperchen in der Höhenluft).

Nicht schlecht, aber auf Dauer doch etwas eintönig, wenn man schon vorher weiß, daß die Auswirkungen immer positiv sind. Daher geht auch gelegentlich mal ein Trainingslager schief, da die Mannschaft sich z.B.

verkracht. Allerdings ist auch das Gegenteil möglich, d.h. Trainingslager können besonders gut klappen und den Teamgeist und die Harmonie überdurchschnittlich steigern.

Trainingslager sind nur einmal pro Spieltag (dauert schließlich eine Woche) und auch nur höchstens dreimal pro Saison möglich. Bei noch mehr Trainingslagern würden die positiven Effekte (z.B. Steigerung der Kameradschaft, des Teamgeistes) verloren gehen und statt dessen negative Effekte (z.B. Lagerkoller, wütende Ehefrauen, Ausreißer) auftreten. Versuchen Sie die Kosten Ihrer Trainingslager möglichst immer an der Kalkulation auszurichten, es sei denn, Sie haben genügend Finanzreserven.

## **Spieler Infostatistik**

Klicken Sie bitte mit der rechten Maustaste auf einen beliebigen Spielernamen. Auf der rechten Bildschirmseite erscheint eine neue Grafik. Hier können Sie viel Wissenswertes über diesen speziellen Spieler abrufen. Neben vielen Informationen, die Sie auch mühselig aus anderen Statistiken heraussuchen könnten, sind einige Besonderheiten erwähnenswert:

Dazu gehört zunächst der Karriereverlauf eines Spielers. Dieser zeigt Ihnen, wie sich die Spielstärke Ihres Spielers, seit er in Ihrem Verein ist, entwickelt hat.

Dann folgt die Formkurve des Spielers, die natürlich erst im Lauf der Saison richtig aussagekräftig wird. Schließlich wird Ihnen noch seine Trefferverteilung angegeben. Hier können Sie z.B. ablesen, daß Ihr "Zehn Millionen-Starstürmer" bereits seit 12 Spieltagen kein Tor mehr geschossen hat.

## **Sonstiges**

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

Bei Werten deutlich unter 6.0 sollten Sie sich ernsthaft Gedanken machen, ob Sie das richtige Spielerpotential und sinnvolle Trainingsschwerpunkte haben.

In ANSTOSS können Sie sich ein Stadion ganz nach Ihren persönlichen Wünschen und Erfordernissen bauen. Allerdings beginnen Sie das Spiel immer mit dem Stadion, das Ihrem Verein von ANSTOSS zugeordnet wurde.

## **Fenster / Stadion**

### **Stadionausbau**

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

#### **Block bauen**

Der Bau jedes zusätzlichen Blocks dauert acht Wochen. Während der Bauarbeiten ist der gesamte Abschnitt (z.B. "A") für die Zuschauer gesperrt. Sollte durch den Neubau eines Blocks ein Teil des Stadionsdachs abgerissen werden müssen, werden Sie per Sicherheitsabfrage nochmals in die Lage versetzt das Schlimmste zu verhindern.

Für den Blockbau bewegen Sie den Cursor auf den ausgewählten Block und drücken die linke Maustaste.

#### **Block umwandeln**

Es ist möglich, bereits vorhandene Blöcke in Blöcke "höherer Qualität" umzuwandeln. Sie können aus Stehplätzen Sitzplätze machen und bestimmte überdachte Sitzplätze (Mittelblöcke) in Logen verwandeln. Die Umwandlung hat erhebliche finanzielle Vorteile, ist aber natürlich auch dem Gesamtbild des Stadions förderlich. Eine Umwandlung dauert jeweils 8 Wochen und führt zur Sperrung des jeweiligen Blocks. Eine Umwandlung in Logenplätze ist ausschließlich im Block "M" auf der Haupttribüne möglich, weitere Positionsangaben sind daher unnötig.

Werden Stehplätze in Sitzplätze umgewandelt, dann müssen Sie nicht nur den Block, sondern auch die genaue Position mit der linken Maustaste bestimmen.

#### Block überdachen

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

### Stadionrasen pflegen

Die Pflege des Stadionrasens ist ein notwendiges Übel. Die 20.000 DM tun niemandem weh, aber trotzdem wird die Rasenpflege oft vernachlässigt oder schlicht vergessen. Normalerweise genau bis zu dem Moment, in dem man in einem wichtigen Heimspiel plötzlich ein Gegentor durch einen versprungenen Ball kassiert. Auch aus Gründen des Verletzungsrisikos ist es sehr empfehlenswert, seinen Platz in Ordnung zu halten. Schon mancher Bänderriß kam durch den schlechten Boden zustande. Schimpfen Sie also erst über die vielen Verletzten, wenn Sie hier ein reines Gewissen haben.

Der Platzzustand wird durch die Verbände regelmäßig kontrolliert und es drohen saftige Geldstrafen, wenn die Kontrolleure nur noch einen besseren Kartoffelacker vorfinden.

### Stadionauslastung

Hier können Sie in absoluten Zahlen Ihren Saisonzuschauerschnitt ermitteln. Gleichzeitig haben Sie eine direkte Vergleichsmöglichkeit, da auch der kalkulierte Schnitt eingezeichnet ist.

Ist Ihr Stadion oft ausverkauft, sollten Sie ernsthaft über eine Vergrößerung nachdenken.

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

### Zuschauerentwicklung

Hier können Sie, im Gegensatz zur saisonal orientierten Stadionauslastung, die Entwicklung Ihres Zuschauerschnitts im Laufe der Jahre verfolgen.

Bei dieser Grafik gibt die Y-Achse die Auslastung in Prozent und die X-Achse die Anzahl der Zuschauer in Tausend an. Die Linie zeigt Ihnen den kalkulierten Zuschauerschnitt der aktuellen Saison an.

### Grafische Übersicht des Stadions

Hinter der Anzeigentafel im Stadion verbirgt sich eine detailgetreue und übersichtliche Abbildung Ihres Vereinsstadions. Die Blockverteilung und Blockbelegung ist deutlich erkennbar. Diese Übersicht ist wichtig für anstehende Entscheidungen über Ausbau und/oder Änderung von Zuschauerblöcken.

### Numerische Gesamtübersicht

Durch Anwählen des Krans neben der Anzeigentafel aktivieren Sie diesen Menüpunkt. Alle wichtigen Daten rund um das Stadion werden Ihnen übersichtlich präsentiert. Sie gewinnen u.a. Einblick in die Kostenstruktur des Stadionausbaus und Informationen über die Gesamtkapazität inklusive Aufschlüsselung nach einzelnen Blöcken.

Wichtiger Hinweis: Durch die interne Programmstruktur und Verarbeitung der Blockgröße kann es vorkommen, daß Ihnen das Programm eine größere Gesamtkapazität, als die Summe der aufgeschlüsselten Blöcke anzeigt. Aber keine Angst, das Programm berechnet alles korrekt und benutzt die richtigen Daten und Werte.

Der Spielerhandel ist eine der wichtigsten Spielfunktionen überhaupt. Hier ist die versprochene ausführliche Beschreibung.

## **Schubladen / Spielerhandel**

### **Spielerhandel**

Spieler können entweder vor der Saison (während der Kalkulation) oder bis einschließlich des 17. Spieltages gekauft oder verkauft werden. Danach schließen die Transferlisten. Das entspricht der Realität. Sollten Sie sich also bis zum Ende der Vorrunde noch nicht nach Verstärkungen umgesehen haben, muß die vorhandene Mannschaft die Saison zu Ende spielen.

Die Technik des Spielerkaufs vor und während der Saison ist dabei gleich. Nachdem Sie den Menüpunkt angewählt haben, erscheint jeweils zunächst eine Abfrage, wo Sie sich nach neuen Spielern umsehen wollen. Bitte beachten Sie hierbei den Punkt Vertragssystem! Es stehen Ihnen drei Möglichkeiten offen:

### **Kauf eines ausländischen Stars**

Hier können Sie die absoluten Topstars des internationalen Fußballs verpflichten. Allerdings sollten Sie einige Millionen zur freien Verfügung haben. Die Verpflichtung eines Stars auf Pump zahlt sich meist nicht aus und stürzt den Verein unter Umständen in eine tiefe finanzielle Krise.

Spiele Geld keine Rolle können Sie sich aus der angezeigten Transferliste einen Spieler aussuchen. Diese Transferliste wird jeweils einmal pro Saison zu Beginn neu zusammengestellt. Haben Sie sich entschieden, erscheint eine Meldung über die Ablöseforderung des verkaufsbereiten Vereins und Sie erhalten die Gelegenheit ein Angebot zu machen. Gehen Sie auf die Forderung des anderen Clubs einfach ein, können Sie davon ausgehen den Spieler in der Regel auch zu erhalten. Wählen Sie einen Spieler aus und geben Sie Ihr Gebot ab. Ihr Angebot wird mit einem Klick der linken Maustaste auf dem Karteikartenkopf gültig und der entsprechende Verein reagiert mit einer Meldung.

Ab und zu kommt es trotzdem vor, daß ein solches Angebot abgelehnt wird, dann ist das Management Ihres Verhandlungspartners stutzig geworden und überlegt sich, ob man zu wenig gefordert hatte. Bieten Sie mehr als der andere Verein fordert, verbessern Sie Ihre Chancen noch einmal.

Einen Spieler zu erwerben ist also meist kein Problem, entscheidend ist nur der Preis. Bieten Sie weniger, sinken zwar Ihre Chancen, Sie können aber unter Umständen eine ganze Menge Geld sparen.

Nicht nur die Ablösesumme ist entscheidend für den Erfolg beim Spielerkauf, auch die angebotene Vertragsdauer spielt eine große Rolle. Je länger die Vertragsdauer, desto höher die Wechselbereitschaft des Spielers. Durch die Steigerung der Vertragslänge erreichen Sie häufig eine deutliche Senkung der Ablösesumme. Andererseits wird z.B. ein Einjahresvertrag mit einer entsprechend höheren Ablöse "erkauft". Bei älteren Spielern mit hoher Abwertungsgefahr ist eine solche Handlung sehr sinnvoll.

Jeder Spieler kann pro Saison nur zwei Mal umworben werden. Scheitert auch Ihr zweiter Versuch, ist der Spieler in dieser Saison für Sie nicht mehr zu kaufen. Und ob er in der nächsten Saison auf der Transferliste steht, ist sehr fraglich.

Spieler, für die Sie schon einmal ein Angebot abgegeben haben, haben ein "\*" hinter ihrer Spielstärke. Die nach dem zweiten gescheiterten Versuch nicht mehr auswählbaren Spieler sind in einer dünneren Schriftart dargestellt.

Auf der Transferliste befinden sich auch meistens einige Spieler, bei denen statt der Spielstärke ein "?" steht. Bei diesen Spielern kann vor dem Kauf nicht genau gesagt werden, wie stark sie wirklich sind. Dafür sind sie natürlich auch relativ preisgünstig. Die Spielstärke schwankt zwischen 3 und 6 und ist reine Glückssache.

### **Kauf eines inländischen Spielers**

Der Vorgang ähnelt prinzipiell dem Kauf eines ausländischen Spielers. Allerdings steht die geforderte Ablösesumme noch nicht im voraus fest, sondern wird vom Manager des jeweils anderen Clubs nach eigenem Ermessen festgelegt.

Hier können Sie preiswerte Spieler erstehen oder hoffnungsvolle Jungtalente verpflichten. Wiederholtes Anwählen der Transferliste führt manchmal zu wirklich interessanten Angeboten.

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

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

## **Gezielter Spielerkauf im Inland**

Hier können Sie gezielt einen beliebigen Spieler Ihrer Wahl aus der ersten oder zweiten Liga verpflichten. Dazu muß der Spieler jedoch aus einem laufenden Vertragsverhältnis herausgekauft werden, was sich auf die Höhe der Ablösesumme auswirkt (etwa doppelt so hoch wie normal).

Zuerst wird eine Liste aller Vereine ausgegeben. Wählen Sie nun den Verein an, bei dem der von Ihnen gewünschte Spieler verpflichtet ist.

Um die Liste der Zweitligavereine einsehen zu können, drücken Sie bei Einblendung der Erstligavereine die linke Maustaste. Es erscheint eine zweite Karteikarte mit der entsprechenden Aufstellung. Ein weiterer Klick zeigt Ihnen wieder die Erstliga-Clubs.

Alle Vereine mit nur noch 16 Spielern und der eigene Verein sind speziell gekennzeichnet und können nicht angewählt werden. Der restliche Ablauf entspricht genau dem Kauf eines Spielers von der inländischen Transferliste.

Hier können Sie auch direkt mit einem Spieler verhandeln. Wählen Sie einfach den entsprechenden Verein aus und klicken Sie auf den entsprechenden Spielernamen. Handeln Sie eine entsprechende Ablösesumme aus und bestätigen Sie das Angebot. Der jeweilige Verhandlungspartner kann annehmen oder ablehnen. Die angebotene Vertragsdauer hat keinen Einfluß auf die Annahme oder Ablehnung.

**WICHTIG:** Haben Sie oder Ihre Trainerkollegen mehr als 3 Millionen DM Schulden, kann der Verwaltungsrat bei einem Angebot von über 50% des zunächst geforderten Wertes einen Spieler über Ihren Kopf hinweg verkaufen. Sie sollten also gut auf Ihre Trainerkollegen achten, wenn Sie sich in finanzielle Wagnisse stürzen und unter Umständen vorher einen "Nichtangriffspakt" schließen.

## **Spielerverkauf**

Sie können nicht unbegrenzt Spieler kaufen. Erstens ist die Mannschaftsstärke Ihres Kaders auf 22 Spieler begrenzt und zweitens, weil ein Spieler der nie spielt, trotzdem bezahlt werden muß und als totes Kapital auf der Reservebank verkümmert.

Deshalb ist es ratsam, gelegentlich einmal einen Spieler abzugeben. Die Entscheidung, welcher Spieler verkauft werden soll, ist nicht leicht. Ohne eine starke Ersatzbank ist der Meistertitel schwer zu holen.

Bedenken Sie außerdem die menschliche Seite eines solchen Verkaufes. Ist die Entscheidung erst einmal getroffen, geht der Rest ziemlich schnell. Klicken Sie einfach auf 'Spieler verkaufen'. Es erscheint eine Liste Ihrer Spieler und Sie wählen den zu verkaufenden Spieler (beachten Sie wieder: mindestens 2 Spieler je Mannschaftsteil, mindestens 16 Spieler insgesamt, sonst funktioniert der Wechsel nicht). Haben Sie Glück, findet sich ein Interessent, wenn nicht, versuchen Sie es noch einmal.

Insgesamt kann jeder Spieler zweimal angeboten werden, danach bleibt er für den Rest der Saison bei Ihnen. Liegt ein Angebot vor, können Sie akzeptieren oder ablehnen. Lehnen Sie ab, erhalten Sie entweder ein neues, höheres Angebot oder der Verhandlungspartner steigt aus. Mut zum Risiko kann hier Ihren Erlös erheblich steigern, insbesondere wenn Sie nicht unbedingt verkaufen müssen.

Mit dem Drücken der rechten Maustaste erhalten Sie die Möglichkeit neue Vertragsbedingungen auszuhandeln, ein Klick auf die linke Maustaste bestätigt den Verkauf des Spielers. Mit einem weiteren Klick kehren Sie zu Ihrem Bildschirm zurück.

## **Wer kam, wer ging**

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

## **Vertragssystem**

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

B. Beim Spielerverkauf werden von jetzt an nur noch Spieler fett geschrieben, bei denen der Vertrag ausgelaufen ist.

Spieler mit noch mindestens einjähriger Vertragslaufzeit werden in normaler Schrift dargestellt.

Spieler, deren Verkauf in dieser Saison nicht mehr möglich ist, sind hell dargestellt. Eine Vertragsverlängerung (rechte Taste) ist auch bei diesen Spielern möglich.

C. Zu Saisonbeginn müssen Verträge mit allen im Kader befindlichen Spielern existieren. Ist das nicht der Fall, erscheint eine entsprechende Meldung und Sie können die Kalkulation nicht verlassen. Sie müssen dann entweder die Verträge der entsprechenden Spieler verlängern oder diese verkaufen bzw. reamateurisieren lassen.

In der ersten Saison besitzen alle Spieler einen gültigen Vertrag. Sie müssen also erst zu Beginn der 2. Saison Vertragsverhandlungen führen.

D. Die Verträge der Spieler können (müssen) verlängert werden. Dies geschieht im Spielerverkauf mit Hilfe der rechten Maustaste. Der entsprechende Spieler macht Ihnen dann ein Angebot über die von ihm gewünschte zusätzliche Vertragsdauer und teilt Ihnen seine Gehaltsvorstellungen mit. Dieses Angebot kann angenommen oder abgelehnt werden. Sind Sie einverstanden, unterschreibt der Spieler zu den neuen Konditionen. Diese werden sofort gültig.

Lehnen Sie ab, überdenkt der Spieler sein Angebot nochmals und geht eventuell mit seinen Forderungen zurück. Es kann aber auch das Gegenteil der Fall sein, bei diesem Angebot haben Sie wiederum die Möglichkeit anzunehmen oder abzulehnen.

Lehnen Sie erneut ab, ist der Spieler zu weiteren Verhandlungen nicht mehr bereit. Sie müssen in einem solchen Fall zum Verkauf dieses Spielers schreiten. Das gilt nur, wenn der Vertrag eines Spielers tatsächlich ausläuft. Hat er sowieso noch ein oder zwei Jahre Vertrag, können Sie in der nächsten Saison erneut mit ihm verhandeln. Für die Forderungen der Spieler sind Alter, Spielstärke und aktuelle Form entscheidend.

Es kann z.B. sehr vorteilhaft sein, nur Verträge von Spielern zu verlängern, die sich gerade in einer Formkrise befinden. Dankbar für den Vertrauensbeweis unterschreiben diese Spieler zu möglicherweise verminderten Konditionen. Aber auch hier unbedingt auf die Gehaltsstrukturen achten!

Problematisch werden Vertragsverlängerungen, wenn die Größe Ihres Kaders für den Fall des Scheiterns und dem erzwungenen Verkauf des Spielers unter gewisse Werte fallen würde (z.B. weniger als 16 Spieler gesamt, unter zwei Spieler in einem Mannschaftsteil, weniger als 13 deutsche Spieler).

In einem solchen Fall müssen Sie das Angebot des Spielers beim zweiten Mal annehmen, auch wenn es noch so unverschämte ist. Achten Sie also immer darauf, daß Sie nicht in diese Verlegenheit kommen. Sie sollten ebenfalls beachten, daß gerade abgewertete Spieler oft noch unglaublich unverschämte Gehaltsforderungen bei einer angebotenen Vertragsverlängerung fordern. Lassen Sie in einem solchen Fall lieber zunächst den Vertrag auslaufen und verlängern Sie ihn gegebenenfalls erst dann.

Verträge können während des gesamten Jahres verlängert werden. Es ist also sinnvoll, bereits vor Ende der neuen Saison den ein oder anderen Vertrag zu verlängern (z.B. bei Aufwertungskandidaten). Der Verkauf eines Spielers nach dem 18. Spieltag ist ausgeschlossen und erst wieder bei der Kalkulation für die neue Saison möglich.

Scheitern die Verhandlungen mit einem Spieler, erscheint hinter diesem ein Minuszeichen (hinter dem "\*" nach einem Verkaufsversuch). Dieses verschwindet erst wieder zur Kalkulation für die neue Saison.

E. Der freie Verkauf von Spielern ist nur noch vor der Saison möglich. Natürlich können auch hier nur Spieler mit ausgelaufenen Verträgen problemlos verkauft werden. Hat ein Spieler dagegen noch einen laufenden Vertrag, kann er nicht mehr so ohne weiteres abgegeben werden. Er muß dann auf alle Fälle einem Verkauf zustimmen, d.h. das neue Angebot muß für ihn sowohl sportlich als auch finanziell reizvoll sein. Manche Spieler haben auch einfach keinerlei Interesse den Verein zu wechseln und lehnen selbst ein hochbezahltes Auslandsangebot ab.

Grundsätzlich kann gesagt werden, daß der Verkauf von schwächeren Spielern trotz laufendem Vertrag einfacher ist. Dadurch, daß Sie ihn zum Verkauf anbieten, weiß der Spieler, daß er bei Ihnen kaum mehr Chancen auf einen Platz in der Mannschaft hat. Da Fußballer im allgemeinen auch spielen wollen und natürlich auch die Angst mitspielt, nach zwei Jahren auf der Bank keinen Verein mehr zu finden, wird er also eher zu einem Wechsel zu bewegen sein.

Ein starker Spieler mit hohem Marktwert kann dagegen eingehende Angebote recht gelassen prüfen. Welcher Trainer/Manager kann es sich schon leisten einen Millionen-Mann versauern zu lassen.

#### F. Verkauf eines Spielers mit Vertrag

Zunächst kann der Spieler ganz normal angeboten werden. Meldet sich ein Verein, beginnen wie gehabt die Verhandlungen um die Ablöse. Sind Sie zum Verkauf bereit und klicken "Annehmen" an, entscheidet sich der Spieler, ob er gerne zu diesem Verein wechseln würde. Ist er einverstanden, wird der Wechsel durchgeführt.

Hat er dagegen kein Interesse bleibt Ihnen der Spieler erhalten. Damit ein Wechsel stattfindet, muß neben Lust und Laune des Spielers insbesondere das sportliche Niveau (abhängig von der Spielstärke des Spielers) des neuen Vereins entsprechenden Mindestanforderungen genügen.

Ein Spieler kann innerhalb eines Jahres nur einmal den Verein wechseln. Nicht angerechnet wird ein Wechsel ins Ausland.

#### Verkauf eines Spielers mit auslaufendem Vertrag

Es kommt vor, daß beim zweiten Versuch einen Spieler zu verkaufen kein Angebot eingeht. Dann haben Sie drei Möglichkeiten.

Zunächst können Sie dem Spieler einen fairen Ein-Jahres-Vertrag anbieten. Die meisten Spieler nehmen ein solches Angebot dankend an. Einige Unverbesserliche sind jedoch der Meinung, daß der Verein nach zwei Verkaufsversuchen kein wirkliches Interesse mehr an ihnen hat und lassen sich lieber reamateurisieren oder beenden ihre Karriere.

Weiterhin haben Sie die Möglichkeit, ein sogenanntes 51%-Angebot (ein Jahr) zu machen. Macht ein Profiverein einem Lizenzspieler ein solches Mindestangebot, so kann sich dieser nicht einfach reamateurisieren lassen. Er würde sonst für längere Zeit gesperrt (s.u.). Etwa die Hälfte aller Spieler haben in einem solchen Fall jedoch genug Charakter, um auf Ihr Alibi-Angebot zu pfeifen und die Sperre in Kauf zu nehmen, damit Sie wenigstens die Ablöse vergessen können.

Als letztes können Sie den Spieler auch gleich hinauswerfen. Er wird dann automatisch reamateurisiert und braucht nicht weiter berücksichtigt zu werden.

Bei Ihrem zweiten Versuch erhalten Sie ein Angebot, dessen Ablösesumme aber nicht Ihren Vorstellungen entspricht. Dann kann der Spieler trotzdem einen Vertrag bei diesem Verein unterschreiben. In einem solchen Fall muß dann der Verband als Schlichter auftreten und eine faire Ablösesumme ermitteln. Wenn Sie also einen Spieler nicht unbedingt verkaufen möchten, ist es sicher sinnvoll, mit diesem zunächst über einen neuen Vertrag zu verhandeln, ehe man ihn das zweite Mal zu verkaufen versucht. Damit kann man vermeiden, daß der Spieler ansonsten mit etwas Pech für ein Butterbrot den Verein wechselt.

Für den Fall des Scheiterns der Verhandlungen kann dann immer noch darauf gehofft werden, daß sich kein Interessent findet und der Spieler zu "fairen" oder "51%"-Konditionen unterschreiben muß.

Zuletzt gilt es noch festzuhalten, daß jeder gescheiterte Versuch einen Spieler zu verkaufen, diesen einen Formpunkt kostet. Das gilt nur für den Fall, daß der Spieler einen laufenden Vertrag hat. Durch die Verhandlungen wird der Spieler abgelenkt. Er merkt, daß Verein und Trainer nicht 100% hinter ihm stehen. Es kommt Unruhe in seine Familie, die nicht schon wieder umziehen will. Existiert dagegen kein laufender Vertrag, ist der Spieler sowieso schon innerlich auf einen Wechsel eingestellt und vielleicht sogar dazu entschlossen.

Diese Regelung hat natürlich im Mehrspielermodus noch dazu den entscheidenden Vorteil, daß nicht jeder jeden Spieler einfach mal so aus Blödsinn zweimal zum Verkauf anbietet und am Ende alle Spieler in heller Schrift erscheinen.

G. In der Jahreskalkulation können Sie direkt die Übersicht "Gehälter" abrufen. Diese enthält die Punkte "Aktuelle Form" und "Vertragsdauer".

## **Tips zur Ablösesumme**

ANSTOSS versucht sich in diesen Bereichen möglichst nahe an der Realität zu orientieren. Die Ablösesumme (also der Marktwert eines Spielers) ist nicht eine zufällig ausgewürfelte Zahl, sondern wird auf sehr aufwendige Weise ermittelt.

Dafür erhalten Sie auch in den allermeisten Fällen Werte, die denen in der Wirklichkeit verblüffend nahe kommen.

Folgende Parameter haben Einfluß auf die Ablöse

### **A. Die Spielstärke**

Je stärker ein Spieler, desto teurer ist er natürlich. Spieler der Stärke 6 und 7 sind regelmäßig auch für ausländische Clubs interessant. Gelegentlich kann man auch für 5er Spieler mit guter Form ein Auslandsangebot erhalten. Die Angebote des Auslands und der Topclubs sind meist erheblich höher als die eines normalen Erstligaver eins.

### **B. Die Form**

Die Form ist zum einen der entscheidende Punkt dafür, ob man überhaupt ein Angebot bekommt. Einen Spieler mit schlechter Form wird man nur schwer wieder los. Es ist deshalb ratsam diesem vor dem Verkauf erst einmal ein paar Formpunkte anzutrainieren um ihn dann auch wirklich verkaufen zu können. Außerdem wirkt sich die Form auch direkt auf die Höhe der gebotenen Ablösesumme aus, was insbesondere bei 6er Spielern einiges ausmachen kann.

### **C. Der Mannschaftsteil**

Der Mannschaftsteil eines Spielers wirkt sich auf die Ablösesumme aus.

So sind Stürmer und Mittelfeldspieler relativ teuer, während man gute Abwehrspieler und vor allem Torhüter bereits relativ günstig erwerben kann. Ausnahmen bestätigen natürlich auch hier die Regel.

### **D. Das Spieleralter**

Das Alter eines Spielers ist ein entscheidender Punkt. Junge Spieler sind natürlich im allgemeinen erheblich teurer als ältere.

Dies hat verschiedene Gründe:

- jüngere Spieler können langfristig verpflichtet werden
- zu einem späteren Zeitpunkt können Sie junge Spieler mit Gewinn verkaufen
- junge Spieler können sich noch entwickeln und leichter Spielstärkepunkte gewinnen

Bei älteren Spielern tauchen dagegen jede Menge Probleme auf. Man hat immer das Risiko, daß sie altersbedingt abgewertet werden oder gar ihre Karriere beenden.



Ein Fünfjahres-Vertrag mit einem 35jährigen ist deshalb ein gigantisches Risiko. Zwar kann ein Spieler mit einem Vertrag nicht einfach aufhören, aber durch regelmäßige Abwertungen kann er schnell zum unnützen Ballast werden.

Außerdem haben natürlich auch die anderen Vereine an solchen Spielern kaum Interesse, d.h. sie sind nur mit viel Glück zu verkaufen oder müssen gar zum Aufhören gezwungen werden.

Wie sollte man sich also seine Mannschaft zusammenstellen? Diese Frage kann nicht in ein paar Worten beantwortet werden und es gibt auch kein Patentrezept. Grundsätzlich ist zu sagen, daß Sie vor allem bei teuren Neueinkäufen verstärkt auf das Alter des jeweiligen Spielers achten sollten.

Denken Sie daran, Sie müssen unter Umständen 10 Jahre spielen und sollten Ihre Einkaufspolitik auch darauf abstellen. Deshalb ist es immer wichtig, frühzeitig auf einen Stamm von jungen Spielern zu setzen. Weiterhin ist es sinnvoll den Kader durch drei oder vier ausländische Stars zu verstärken, soweit das finanziell möglich ist. Da nur drei Ausländer gleichzeitig spielen können, ist es auf Dauer wenig sinnvoll schwächere ausländische Spieler zu verpflichten.

Der Kader kann dann gezielt durch die Verpflichtung einiger erfahrener Spieler (mit möglichst kurzfristigen Verträgen) verstärkt werden. Hier ist allerdings bereits Vorsicht geboten. Zwar sind diese Spieler mit hoher Spielstärke bereits sehr günstig zu haben (ab 500.000 DM), möglicherweise können sie diese Stärke aber nur eine Saison halten und werden dann bereits abgewertet.

Vermeiden Sie deshalb unbedingt eine Überalterung Ihres Teams um nicht plötzlich mit leeren Händen dazustehen. Abwehrspieler und vor allem Torhüter können übrigens ruhig ein wenig älter sein als die restlichen Spieler.

Sie können erfahrungsgemäß auch in höherem Alter noch Topleistungen bringen. Insbesondere für die Besetzung des Libero postens ist es sogar ratsam, wenigstens einen Abwehrspieler höheren Alters in seinen Reihen zu haben.

Entwicklung im Spielablauf:

Bedingt durch das im Lauf des Spieles zunehmende Alter der Spieler können sich verschiedene Dinge im Lauf der Jahre ändern.

So wachsen bei den computerverwalteten Vereinen junge Talente heran, Spieler die am Anfang noch Stärke "1" haben werden langsam aber sicher aufgewertet. Ältere Spieler werden abgewertet oder scheiden sogar ganz aus um durch Nachwuchstalente ersetzt zu werden. Dies geschieht sowohl im Inland als auch im Ausland.

Die zunächst feststehenden Ablösesummen der Spieler im Ausland ändern sich ebenfalls im Lauf der Jahre, insbesondere ältere Spieler werden erheblich preiswerter.

Selbstverständlich sind Sie als gewissenhafter Trainer und Manager Ihres Vereins immer daran interessiert, zu wissen wo sich die Mannschaft in der Tabelle platziert und wie die anderen Teams abschneiden.

Um eine Anzeige aller Bildschirme zu bekommen, klicken Sie mit der linken Maustaste durch, ein Abbruch erfolgt mit der rechten Maustaste.

## **Zeitung / Tabelle**

### **Aktuelle Tabellen**

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

### **Sonstige Tabellen**

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

## **Einsätze**

Um zu erfahren, wie oft ein Spieler in der laufenden Saison bereits eingesetzt, wie oft er ein- und ausgewechselt wurde, wählen Sie diesen Menüpunkt an.

Spieler, die mit einem "X" gekennzeichnet sind, sind in der aktuellen Mannschaft aufgestellt. Spieler, die Sie verkauft haben, werden in dieser Liste nicht mehr berücksichtigt.

Die ewige Einsatzstatistik informiert Sie darüber, welche Spieler im Lauf der Jahre die meisten Spiele für Sie absolviert haben.

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

## **Elf des Tages**

Kompetente Sportjournalisten ermitteln aus allen Spielern die optimale Mannschaft eines Spieltages. Das Ergebnis können Sie sich unter diesem Punkt anzeigen lassen. Eine Nennung in der "Elf des Tages" motiviert jeden Spieler zusätzlich.

## **Torstatistik**

Unter diesem Punkt finden Sie die Gegenüberstellung von erzielten und kassierten Toren Ihres Teams im Vergleich zu den anderen Erstligisten, sowie den totalen Vergleich (Aufaddierung von geschossenen und kassierten Toren).

Klicken Sie im Bereich der Balkendiagramme, so werden Ihnen am unteren Bildrand die entsprechenden Vereinsnamen angezeigt.

ANSTOSS stellt Ihnen eine Auswahl statistischer Auswertungen zur Verfügung. Am ersten Spieltag einer neuen Saison können Sie sich bei den meisten Statistiken die Ergebnisse der letzten Saison anschauen. Hier lohnt auch schon mal ein Abspeichern des Spielstandes, um der Nachwelt die Informationen aus der letzten Saison präsentieren zu können.

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

## **Aktenschränk / Statistiken**

### **Ewige Tabellen**

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

### **Absolute Tabellen**

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

### **Relative Tabellen**

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

## **Torjägerlisten**

Die Torjägerliste bietet verschiedene Darstellungen. Entweder vereinsintern (saisonbezogen und ewig) oder auf die ganze Liga bezogen, wobei letzteres im allgemeinen erheblich spannender ist. Es werden nur Erstligatoren gezählt, während die Pokaltore lediglich in die Torjägerlisten einfließen.

Stürmer können sich durch eine bestimmte Anzahl Tore in einer Saison einen besseren Stärkewert verschaffen. Je stärker der Stürmer, desto mehr Tore muß er natürlich schießen um sich weiter zu verbessern. Diese Information könnte übrigens Konsequenzen für die Wahl Ihres Freistoß- und Elfmeterschützen haben.

Eine zusätzliche Statistik gibt Ihnen unter dem Punkt "Beste" Auskunft über die Torschützenkönige der vergangenen Spielzeiten. Der Punkt "Eigentor" verewigt Ihre bisherigen Eigentorschützen.

## **Fairplaystatistiken**

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

## **Scorerlisten**

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

## **Titelstatistiken**

Die Titelstatistiken teilen sich in fünf Bereiche. Es existiert je eine für

**die Meisterschaft,  
den Verbandspokal  
und für die drei europäischen Pokale.**

Sie können sich an vergangene glorreiche Zeiten erinnern und alte Erfolge Ihres Vereins betrachten. Die Meister und Pokalsieger der verschiedenen Spielzeiten werden angezeigt und durch linken Mausklick erfolgt die Darstellung der Entwicklung Ihres Vereines als "Diagramm". Sie sehen die Tendenz Ihres Vereins zum gegenwärtigen Zeitpunkt. Ein "(S)" in einer nationalen Statistik bedeutet, daß die Mannschaft gleichzeitig noch den Supercup gewonnen hat, ein "(W)" beim Europapokal der Landesmeister zeigt an, daß die Mannschaft den Weltcup geholt hat.

## **Bilanzen**

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

Saison

Die Saisonbilanzen betreffen Ihr Team und setzen sich zusammen aus:

-Heim- Auswärtsbilanz (Saisonbezogen und ewig)  
-Elfmeter- und Freistoßstatistiken

- Höchste Siege und Niederlagen
- Beste und schlechteste Serie der Trainerlaufbahn

#### Total

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

#### Gegner

Die Bilanz gibt Ihnen Auskunft über Ihre Angst- und Lieblingsgegner. Gleichzeitig stellt ANSTOSS Ihre aktuelle Bilanz der aktuellen Bilanz des nächsten Gegners inclusive des erzielten Torverhältnisses gegenüber.

### Saisonverlauf

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

- Spielergebnisse
- Tabellenplatzierungen
- Entwicklung der Sturm- und Abwehrleistungen
- Verläufe einzelner Halbzeiten
- Trefferverteilung
- Resultate in nationalen und internationalen Pokalen

Um seinen Verein langfristig Erfolge zu sichern, bedarf es einer gewissenhaften Kalkulation und Finanzierung. Außerdem sind die Finanzen überaus wichtig für Ihr Ansehen und Ihre Beliebtheit beim Vorstand. Zwei Darstellungen sind unter diesem Punkt möglich, zum einen die Journaldarstellung der Spielergehälter und zum anderen die Finanzlage des Vereins.

### Tresor / Finanzen

#### Warnsystem

Ein Warnsystem mahnt Sie bei gefährlichen finanziellen Kraftakten zur Vorsicht. Zum Beispiel: Werden Stadionausbauten nur noch bis zu einem Schuldenstand von 6 Mio DM von den Banken finanziert.

Ab 2 Mio DM Schulden erfolgt die Aufforderung Ihre finanzielle Situation nochmals zu prüfen, ehe ein Bauvorhaben erfolgen kann.

Beim Spielerkauf ist grundsätzlich nur noch eine Verschuldung von bis zu 7 Mio DM möglich, wobei Sie ab 2 Mio DM Verschuldung angemahnt werden. Bei mehr als 6 Mio DM Schulden vor einem Kauf wird Ihnen der Zugriff auf die Transferliste verweigert. In einem solchen Fall müssen Sie erst einmal einen oder mehrere Spieler verkaufen, damit Sie wieder Kapital erhalten.

Bei einer aktuellen Teilnahme in einem der europäischen Pokalwettbewerbe, erhalten Sie für Spielerkäufe einen Bonuskredit von zwei Millionen DM. Aber bedenken Sie immer die Auswirkungen eines Transfers auf Ihre Spielergehälter.

### Finanzlage während der Saison

Eine optimale Kalkulation brauchen Sie eigentlich nicht überprüfen. Allerdings erfahren Sie unter diesem Punkt, wie es im Augenblick um Ihre Kalkulation bestellt ist. Dazu erfolgt eine Gegenüberstellung der kalkulierten mit den tatsächlichen Einnahmen.

Wichtigster Punkt sind die Zuschauereinnahmen. Die kalkulierten Einnahmen sind dabei in der linken Spalte zu finden. Der rechte Wert gibt den Wert an, den Sie erreichen würden, wenn Sie von jetzt an den geplanten Schnitt genau einhalten würden. Die Differenz wird Ihnen im unteren Bildschirmteil dann nochmals angegeben.

Im unteren Teil des Bildschirms finden Sie den sogenannten Trendwert. Hier werden aus den bisherigen Zuschauerzahlen die Einnahmen für die gesamte Saison abgeleitet und ein entsprechendes Endergebnis prognostiziert. Welcher der Zahlen Sie am meisten Glauben schenken, hängt von Ihrem persönlichen Optimismus ab. Es kann vorkommen, daß bspw. Ihr erstes Heimspiel ausverkauft war, der Prognosewert recht astronomische Summen ausweist. Sie sollten dann nicht unbedingt gleich einige Millionen in neue Spieler investieren, sondern erst einmal abwarten, wie der weitere Besuch sich entwickelt.

In der Finanzlage können Sie jederzeit Ihren aktuellen Kassenstand abrufen. Während Posten wie Transfers, Fernseh- und Werbeeinnahmen, bisher erzielte Pokaleinnahmen etc. hier direkt eingehen, werden für die Zuschauereinnahmen, die Spielergehälter, die Prämien und die Verwaltungskosten jeweils die aufgelaufenen Werte errechnet. Auch dieser Wert ist, isoliert betrachtet, keine tragfähige Basis für weitreichende Entscheidungen. Diese sind erst in Verbindung mit den Trend- und Kalkulationswerten möglich.

Auf der linken Seite des Bildschirms finden Sie eine kleine Box, in der Ihr derzeitiger Kassenbestand angezeigt wird. Klicken Sie diese an, so werden die Werte des Kassenstandes in die Auflistung der tatsächlichen Finanzlage einbezogen und erscheinen in der linken Box. Sie können beliebig hin und her schalten, ANSTOSS merkt sich jeweils ihre letzte Einstellung.

Ein interessanter Faktor sind die Pokaleinnahmen. Der rechte Wert gibt die bislang aufgelaufene Summe an. Im unteren Teil des Bildschirms können Sie sich darüber informieren, ob hier vielleicht weitere Einnahmen folgen. Im weiteren gilt es auf die kalkulierten Prämien zu achten. Insbesondere in der Rückrunde sollten Sie regelmäßig überprüfen, ob Ihr Prämienkontingent unter Umständen bereits ausgeschöpft ist, um nicht plötzlich überraschende Ausgaben verbuchen zu müssen, die schon häufig Vereine in den Ruin führten. Die Entwicklung Ihrer sonstigen Kosten wird Ihnen hier fortlaufend angezeigt (z.B. bezüglich der Ereignisse). Am ersten Spieltag ist diese Finanzübersicht mangels neuer Informationen natürlich nicht besonders aussagekräftig.

## **Spielergehälter**

Eine der spieltaktisch wichtigsten Elemente in ANSTOSS sind die Spielergehälter. Die Gehälter sind in etwa an die Realität angepaßt. Bei Spielerneuverpflichtungen können Sie das Gehalt eines Spielers individuell festlegen.

Ihre Spieler haben zu Beginn in etwa durchschnittliche Gehälter. Am Ende jeder Saison werden die Gehälter der Spieler, deren Verträge ausgelaufen sind und deren Spielstärke sich geändert hat, entsprechend aktualisiert. Spieler mit laufendem Vertrag spielen auch bei Spielstärkeänderungen zu den ausgehandelten Konditionen weiter.

Achten Sie unbedingt darauf, daß Sie die Gehälter in einem vertretbaren Rahmen halten. Immer nur Top-Gehälter kann sich auf Dauer nur ein Verein mit internationalen Erfolgen oder erfolgreichen Spielerverkäufen leisten. Wenn Sie dann überraschend aus einem Pokalwettbewerb fliegen oder sich nicht einmal qualifizieren, haben Sie sich schnell finanziell übernommen.

Sehr wichtig ist es, auf ein ausgewogenes Gehaltsgefüge innerhalb des Teams zu achten. Gleichstarke Spieler sollten auch in etwa das gleiche verdienen. Erfahren die Spieler von einer ungerechten Verteilung der Gehälter, so führt das zwangsläufig zu einer schlechteren Mannschaftsmoral oder zu unerwarteten Ausgaben für die korrigierten Gehälter. In einem Fußballverein kann es schon einmal undichte Stellen geben.

Ein wesentliches Element für die Entwicklung der Gehaltsstruktur sind aber auch die Ereignisse. Hier werden Gehaltserhöhungen gefordert und Vergleiche zwischen Spielern durchgeführt, auf die Sie entsprechend reagieren müssen.

## **Kalender / Spieltag- und Pokalübersicht**

Diese Funktion gibt Ihnen eine Übersicht über die Spiele des aktuellen und des nächsten Spieltags.

Sie erfahren mit welchen Gegnern sich Ihre Trainerkollegen in den nächsten Spielen herumplagen und wer Ihr eigener Gegner am nächsten Spieltag ist. Sie können außerdem jeweils die nächste Verbandspokalrunde anschauen.

Unter "LM-Gruppen" erhalten Sie schließlich noch die aktuellen Spielpläne, Ergebnisse und Tabellen der beiden Gruppen im europäischen Wettbewerb der Landesmeister.

#### Generelle Bedienung

Um alle Bildschirme angezeigt zu bekommen, klicken Sie mit der linken Maustaste durch, um abzubreaken mit der rechten.

### **Telefon / Prominententip**

Informiert Sie über Ihre nächste Partie.

Der Prominententip ist in jeder Spielrunde einmal anwählbar. Mehr oder weniger bekannte Persönlichkeiten versuchen dann das Ergebnis Ihres nächsten Spiel vorherzusehen. Den Tip sollten Sie jedoch nicht auf die Goldwaage legen.

### **Plakat / Wer spielt gegen wen?**

Nun folgt die Stunde der Wahrheit. ANSTOSS führt Ihnen vor Augen, wie erfolgreich Sie waren und welche Siege und Niederlagen Sie schon "feiern" konnten. Bei ANSTOSS erhalten nur erstklassige Trainer die Möglichkeit Trainer der Nationalmannschaft zu werden!

### **Pokal / Status und Score**

#### **Status**

Diesen Punkt können Sie nur einsehen, wenn Sie im Realmodus spielen. ANSTOSS teilt Ihnen mit, wie sicher Ihre Trainerposition noch ist. Schließlich sollten Sie von Ihrer Entlassung nicht erst am nächsten Tag aus der Presse erfahren.

#### **Historie**

Historie ist eine Übersicht aller derzeit aktiven Trainer, sowie schon stattgefundenener Trainerwechsel. Der Hinweis "EG" hinter dem Namen eines Trainers bedeutet, daß er entlassen wurde. Das Anklicken von Historie stellt die entsprechende Übersicht als Grafik dar.

#### **Score**

Unter dem Punkt "Score" können Sie Ihre aktuelle Punktzahl sehen. ANSTOSS bewertet Ihre Karriere differenziert, d.h. es fließen die Bewertung Ihrer finanziellen Situation (Managerkompetenz), der sportlichen Erfolge und Ihre Imagepunkte ein.

Klicken Sie auf den Fuß des Pokales, auf dem Ihre aktuelle Punktzahl abzulesen ist, so erhalten Sie noch einmal ausführliche Informationen über Ihre absolvierten Leistungen.

Unter anderem wird Ihnen auch die Anzahl der bestandenen Trainerseminare angezeigt.

### **Hier eine Übersicht über die in ANSTOSS erreichbaren Punkte**

#### **Sportliche Bewertung**

Erstligasieg +2 Punkte

über 2 Tore Unterschied +1 Punkt (zus.)

über 5 Tore Unterschied +1 Punkt (zus.)

Erstliganiederlage -1 Punkt

über 2 Tore Unterschied -1 Punkt (zus.)

Ereignisse zwischen -10 und +10 Punkte

Meisterschaft 100 Punkte

Verbandspokal - Sieg 70 Punkte

Verbandspokal-Finalist 30 Punkte

Pokalrunde weiter je 8 Punkte

Pokalniederlage gegen Zweitligaverein -5 Punkte

Pokalniederlage gegen Amateur -10 Punkte

Europapokal - Sieg 120 Punkte

Platzierung im europäischen Pokal 40 Punkte

Pokalrunde weiter 20 Punkte

Supercup-Sieg 5 Punkte

Sieg im Pokal der Landesmeister 200 Punkte

Sieg in Finalrunden des LM-Pokals 12 Punkte

Sieg im EP der Pokalsieger 150 Punkte

Weltcup-Sieg 20 Punkte

Saisonbonus 60 - 4 \* (Platzierung - 1)

Der Tabellenplatz Ihrer Mannschaft zu Spielbeginn und am Saisonende wird von ANSTOSS bei der Vergabe von Bonuspunkten berücksichtigt.

Für jede Erhöhung der Gesamtteamstärke der Mannschaft am Saisonende gibt für Ihr Punktekonto einen Bonus von 10 Punkten je Spielstärkepunkt. Damit ist gewährleistet, daß ein Titelgewinn mit einem schwachen Verein Ihre höhere Trainerleistung gerecht bewertet.

Ein Klick mit der rechten Maustaste auf den Pokal in Ihrem Büro und Sie sehen die Highscoreliste, bzw. die ewige Bestenliste.

Diese sollten jedoch nach und nach durch Ihre eigenen Leistungen ersetzt werden. Ihre Spielstufe wird hierbei mit in die Highscoreliste aufgenommen.

Die Punkte für die Finanzen werden erst jeweils am Saisonende vergeben, da sie während der Saison zu großen Schwankungen unterworfen sind. Das Vergabesystem sieht so aus:

- jede volle Million auf der Habenseite Ihrer Endbilanz bringt 10 Punkte,
- jede angefangene Million auf der Sollseite kostet Sie 10 Punkte,
- jede Million, die Sie gegenüber der letzten Saison zugelegt haben, wird mit 2 Punkten belohnt,
- jeder neue Stadionblock bringt 5 Punkte Bonus,
- jeder Umbau eines Blocks in Ihrem Stadion bringt 2 Punkte.

Für den Ausbau Ihres Stadions erhalten Sie Punkte, da Sie damit bleibende Werte schaffen, die dem Verein längerfristig nutzen. Um einen wirklich guten Score zu erspielen, müssen Sie sich also in allen Bereichen hinreichend engagieren. So haben auch beispielsweise kleinere, sportlich nicht ganz so herausragende Teams, die Möglichkeit über Ihr Image und den Finanzkomplex ordentliche Werte zu erreichen.

## **Beliebtheit**

Jeweils in der Winterpause und zum Saisonende ermittelt ANSTOSS die jeweiligen Plus- und Minuspunkte für Ihre Beliebtheit bei Vorstand, Fans und Öffentlichkeit.

Grundsätzlich gilt es möglichst hohe Werte zu erreichen, da diese direkt in Ihren Punktestand einfließen.

Eine hohe Beliebtheit beim Vorstand hilft in Krisenzeiten, während eine hohe Beliebtheit bei den Fans eine höhere Zuschauerzahl auf den Stehplätzen bewirkt.

Ein hoher Wert bei "Beliebtheit in der Öffentlichkeit" ist schließlich für die Berufung als Nationaltrainer unerlässlich! Die Skala der Beliebtheit reicht dabei von "Feindbild" bis "Gottstatus" (Zwischen 0 - 100 Punkte). Sie beginnen jeweils mit mittelmäßigen Werten.

Wie verändern sich diese nun?

Viele Ereignisse haben Einfluß auf Ihre Beliebtheit. Bedenken Sie bei Ihren Entscheidungen aber vor allem wie Vorstand, Fans und Öffentlichkeit reagieren werden. In sehr vielen Ereignissen verstecken sich Boni oder Abzüge für Ihren Beliebtheitswert.

Nicht zu vergessen die überaus einflußreichen Trainerseminare, die Live Interviews nach Spielen, die Pressekonferenzen und die eventuellen Besuche und Einladungen ins Fernsehen.

Daneben werden natürlich sämtliche Werte durch Ihre Leistung beeinflusst. Je besser Ihre Resultate, desto mehr steigt Ihr Ansehen. Die breite Öffentlichkeit ist nur durch Titel oder größere Erfolge zu beeindrucken. Normale Erstligasiege wirken sich praktisch nicht aus.

Ihre finanziellen Erfolge dienen dagegen hauptsächlich dazu, um den Vorstand zu beeindrucken. Lediglich bei Schulden wird auch die Öffentlichkeit auf Ihr schlechtes Management aufmerksam.

Die Fans sehen es dagegen lieber, wenn Sie neue Stars verpflichten und damit die Mannschaft attraktiver machen. Die Heimsiege sind für die Fans besonders wichtig, noch begeisterter reagieren sie bei richtig schönen Kantersiegen.

Verfehlt eine vermeintlich starke Mannschaft die Teilnahme an internationalen Wettbewerben oder unterliegt diese Mannschaft einem unterklassigen Gegner in nationalen Pokalen sinkt Ihre Trainerpopularität. In solchen Fällen reagieren Vorstand, Fans und Öffentlichkeit gleichermaßen böse.

Sehr schädlich auf Ihre Beliebtheit wirken sich ständige Warnmeldungen über Ihre baldige Entlassung aus. Innerhalb weniger Wochen kann sich hier sehr viel zum Guten oder zum Schlechten ändern, so wie man es aus der Realität gewohnt ist.

## **Nationaltrainerindex**

Am Nationaltrainerindex lesen Sie ab, wie weit Sie noch von einer Berufung entfernt sind. Sie benötigen erforderlichen Punkte aus dem finanziellen und sportlichen Bereich und 80 Punkte aus der Öffentlichkeitsarbeit. Nicht zu vergessen, in zehn Spielzeiten werden zehn Trainerseminare abgehalten, von denen Sie mindestens fünf Prüfungen bestehen müssen, um auch Ihre fachliche Kompetenz zu unterstreichen.

## **Fernseher / Radio**

Mit dem Anklicken der Tasten "F" oder "R" wählen Sie zwischen vier verschiedenen Hintergrundmusiken. Das Betätigen der "Power" Taste ermöglicht die Aus- oder Wiedereinschaltung der Musik.

## **Tür / Abschluß**

Unter diesem Punkt finden Sie ein wesentliches Element Ihrer Trainertätigkeit: Die Auseinandersetzung mit Spieltaktiken und Trainingseinheiten. Ihr Team muß schließlich optimal auf den nächsten Gegner eingestellt werden.

## **Spieltaktik**

Folgende Einstellungen sind hier möglich:

Abwehrriegel, Defensiv, Vorsichtig, Kontrolliert Offensiv, Offensiv und Brechstange.



Mit Anklicken des Spielers verändern Sie die entsprechende Spielweise.

Die Spieltaktik kann vor jedem Spiel, aber auch während der Begegnung, beliebig angepaßt werden. Damit reagieren Sie flexibel auf Auswechslungen, Verletzungen, Sperren und die wechselnde Taktiken Ihres Gegners.

## **Einsatz**

Unter diesem Punkt verändern Sie das charakteristische Spielverhalten Ihres Teams. Der Einsatz kann von "Lieb & Nett" bis "Brutal" reichen, voreingestellt ist zunächst "Normal".

Um den Einsatz Ihres Teams zu verändern, klicken Sie auf die Ballgrafik. Der Einsatz ist auch im Spiel selbst noch jederzeit und beliebig oft veränderbar.

Normalerweise spielen Sie mit 100% Einsatz. Durch eine harte Spielweise können Sie diesen noch mal steigern und durch eine brutale Spielweise ein weiteres Mal.

Ihre Mannschaft spielt mit der Erhöhung des Einsatzes zwar besser, allerdings geht sie auch zunehmend härter zur Sache. Die Folge sind entsprechend mehr Gelbe und Gelb/Rote Karten. Gelbe Karten wirken sich jedoch negativ auf Ihre Spielstärke aus. Ein Spieler der bereits verwarnet ist, kann nicht mehr so hart in die Zweikämpfe gehen, muß vielleicht im entscheidenden Moment zurückstecken, um nicht vom Platz zu fliegen. Seine Spielstärke wird deshalb nach einer Verwarnung entsprechend abgewertet.

Nach einer gewissen Anzahl Gelber Karten ist damit die Leistungssteigerung der Mannschaft wieder aufgebraucht und kann sogar ins Gegenteil umschlagen. Aus diesem Grund sollten Sie Ihren Einsatz auch unbedingt am jeweiligen Schiedsrichter orientieren!

Aber noch immer wäre es sehr vorteilhaft, beispielsweise in der zweiten Halbzeit immer "Brutal" zu spielen. Eine überharte Spielweise sorgt allerdings für einen überdurchschnittlichen Kräfteverbrauch bei Ihren Spielern. Bei einem vollständig mit "Brutal" oder "Hart" gespielten Spiel büßen die eingesetzten Spieler mit hoher Wahrscheinlichkeit etwas von Ihrer Form ein. Außerdem erhöht sich das Verletzungsrisiko der eigenen Spieler.

Natürlich können Sie bei der Einstellung "Fair" oder "Lieb und Nett" auch Kraft sparen. Beachten Sie daher die Auswirkungen auf Spielstärke und die Entwicklung der Form Ihrer Spieler.

## **Training**

Wohlausgewogenes Training ist der Schlüssel zum Sieg. Insgesamt stehen Ihnen zehn verschiedene Trainingsschwerpunkte zur Auswahl:

### **A. Elfmeter**

Elfmeter werden dann erheblich sicherer verwandelt, vor Pokalspielen ist dies oft sehr hilfreich.

### **B. Freistöße**

Erhöht die Trefferquote bei direkten Freistößen recht erheblich.

### **C. Alleingänge**

Trainiert das Verwerten von Alleingängen durch Ihre Stürmer. Außerdem wird ein zufällig ausgewählter Stürmer um einen Formpunkt aufgewertet.

### **D. Tacklings**

Trainiert das Abwehren von gegnerischen Alleingängen. Außerdem erhält ein Verteidiger einen Bonusformpunkt.

#### E. Spielzüge

Wenn Ihre Mannschaft schon gut spielt und die Formwerte in Ordnung sind, dann sollten Sie es mit diesem Punkt versuchen. Ihre Mannschaft wird dann zaubern, um den Ball wirklich ins Tor zu tragen. Mit diesem Training können Sie schöne Tore erzielen und Ihr Publikum einfach mal verwöhnen.

#### F. Abseitsfalle

Die Abseitsfalle unterscheidet sich grundlegend von den anderen Trainingsschwerpunkten. Während die normalen Trainingseffekte (z.B. Spielzüge) nur für das nächste Spiel gelten, ist die Abseitsfalle eine langfristige Angelegenheit und sollte auch nur von erfahrenen Trainern benutzt werden.

Das Training der Abseitsfalle hat nur Wirkung, wenn Sie diese auch im Spiel anwenden. Dazu stellen Sie bitte die Option für die Abseitsfalle (Bildschirmmitte) auf "An".

Den aktuellen Wert Ihrer Abseitsfalle können Sie ebenfalls hier ablesen. Dieser schwankt zwischen 0 und 20. Ihre Mannschaft verliert langsam die erworbenen Kenntnisse, wenn Sie die Abseitsfalle nicht regelmäßig einsetzen.

Solange Sie einen Wert unter 10 haben, bringt Ihnen die Abseitsfalle eher Nachteile. Bei genau 10 verhält sich dieser Punkt neutral, ab 11 werden die gegnerischen Stürmer sich erstmals die Zähne ausbeißen. Bei einer perfekt funktionierenden Abseitsfalle können Sie die gegnerischen Chancen bereits im Keim ersticken. Wenn Sie eine funktionierende Abseitsfalle haben, sollten Sie Ihre Abwehr möglichst nicht wesentlich verändern, da sonst Ihr eingespieltes Team auseinanderbricht.

#### G. Kondition

Ihre Mannschaft schießt mit Hilfe dieses Trainingsschwerpunkts in den letzten zehn Minuten verstärkt Tore, während der Gegner konditionell abbaut.

Besonders in Trainerduellen kann man die Nerven seines Gegners ziemlich strapazieren. Eine absolute Geheimwaffe, die gewisse Mannschaften auch in der Realität des öfteren anwenden.

#### H. Gymnastik

Bei diesem Trainingsschwerpunkt wird besondere Aufmerksamkeit auf ein gründliches Warmmachen gelegt. Dadurch bereiten sich die Spieler auch sorgfältiger auf das eigentliche Match vor, und einige Verletzungsarten werden vermieden, hierzu zählen insbesondere Muskelverletzungen, aber auch bestimmte Bänderverletzungen.

#### I. Regeneration

Eine Saison ist lang und schwer. Deshalb müssen gelegentlich Pausen gemacht werden. Die Regeneration erhöht die Formwerte von 3 Spielern um jeweils einen Punkt, haben Sie weniger als 20 Spieler in Ihrem Kader verbessern sich lediglich die Formwerte von 2 Spielern. Gleichzeitig reduziert sich der Zähler der Spiele, die ein Spieler hintereinander gespielt hat, um jeweils einen Punkt.

#### J. Einzeltraining

Mit diesem Schwerpunkt greifen Sie sich einen Spieler besonders heraus, den Sie in dieser Woche speziell fördern. Die anderen Spieler pausieren zwar nicht, aber Ihre Anstrengungen konzentrieren sich dann auf genau diesen Mann.

Den Spieler bestimmen Sie mit Hilfe der Pfeilfelder unten rechts. Außer verletzten Spielern können alle, auch gesperrte, Mannschaftsmitglieder trainiert werden.

Besonders nach Verletzungen oder anderen Formschwächen ist das Einzeltraining sinnvoll.

Welchen der Trainingsschwerpunkte Sie wählen, ist natürlich von der jeweiligen Situation abhängig. Jeder hat seine Vorteile und kann richtig angewandt ein Spiel fast allein entscheiden.

Statt einen Wochenschwerpunkt zu setzen, haben Sie die Gelegenheit den Trainingsschwerpunkt für jeden einzelnen Tag zu bestimmen. Jeder vergebene Trainingsschwerpunkt bewirkt 20% der normalen Auswirkungen eines Wochenschwerpunkts.

Manchmal erklären sich die Spieler dazu bereit, freiwillig sechs Tage in der Woche zu trainieren (per Ereignis). In einem solchen Fall ist es unsinnig, alle sechs Tage auf einen Schwerpunkt zu vergeben, da kein zusätzlicher Trainingseffekt erzielt wird. Im Gegenteil, Langeweile macht sich breit.

## **Eintrittspreise / Topzuschläge**

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

Vorteile niedriger Eintrittspreise sind natürlich die größere Unterstützung der Fans im Spiel ("Zuschauerbonus") und außerdem eine höhere Zahlungsbereitschaft Ihres Sponsors im nächsten Jahr. Der Vorteil eines hohen Eintrittspreises liegt dagegen "nur" in der sofortigen Mehreinnahme.

**TIP FÜR AUSBEUTER:** Zu jedem Spiel kommt grundsätzlich ein festes Stammpublikum. Diesem ist Ihr Tabellenplatz und der Gegner völlig egal, es sind halt echte Fans. Diese Leute reagieren auch auf Preiserhöhungen ziemlich gleichgültig. Wenn also ein "Kellerduell" ansteht, können Sie durch hohe Eintrittspreise immerhin noch Geld abschöpfen.

Man wird Sie dafür nicht besonders mögen und in Krisenzeiten liebend gerne zum Mond schießen.

## **Siegprämie**

Je höher die Siegprämien, desto motivierter ist Ihre Mannschaft. Mit einem kleinen Anreiz läuft es sich eben noch ein Stückchen weiter oder schneller.

Maximal können Sie 9.000 DM pro Spieler und Match spendieren. Eine Alternative ist an Dinge wie "Ehre", "Stolz" oder "Charakter" zu appellieren und keine Prämien zahlen. In Pokalrückspielen wird die Prämie nur beim Erreichen der nächsten Runde fällig, egal ob Sie verlieren oder gewinnen.

## **Schwalben**

Hier entscheiden Sie, ob sich Ihre Spieler in gewissen Situationen fallen lassen oder den direkten Weg zum Tor suchen.

Eine reine Charakterfrage, die nur von Ihnen beantwortet werden kann. Ob die Schiris schließlich auf die Schwalben hereinfallen hängt vor allem von der Qualität des Schiedsrichters ab. Bewährt haben sich Schwalben in Trainerduellen, um für zusätzliche Emotionen zu sorgen.

Normalerweise wird in ANSTOSS von einer fairen Liga ausgegangen. Spielen Sie ohne Schwalben, werden auch Ihre Gegner zumeist mit fairen Mitteln agieren.

Außerdem kommt es öfter vor, daß die Unparteiischen bei Mannschaften, die bereits öfters durch nachträglich als Schwalben entlarvte "Fouls" aufgefallen sind, auch klare Elfmeter einfach nicht mehr pfeifen. Die Vor- und die Nachteile halten sich in etwa die Waage.

Durch entsprechendes Anklicken kehren Sie ins Büro / Hauptmenü zurück oder Sie absolvieren das eingestellte Training Ihrer Mannschaft.

Da Sie erst jetzt die Auswirkungen Ihres Trainings auf die Mannschaftsaufstellung berücksichtigen können, wird Ihnen nochmals die Möglichkeit gegeben, diese zu überprüfen.

Trainingslager sind jetzt natürlich nicht mehr möglich, Sie befinden sich jetzt praktisch unmittelbar vor einem Spiel. Versuchen Sie sich daran zu gewöhnen (vor allem im Mehrspielermodus), die Mannschaft immer erst hier aufzustellen, das sorgt für einen beschleunigten Spielablauf.

Klicken Sie jetzt im oberen Bereich des Bildes auf die Klemmbretthalterung und Sie gelangen ins Match!

Jetzt geht's los...Jetzt geht's los...

## Das Spiel

Kommen wir nun zum zentralen und wichtigsten Punkt - dem eigentlichen Match. Das Spiel beginnt im Einspielermodus und bei Pokalspielen im Mehrspielermodus, unmittelbar nachdem Sie die Mannschaftsaufstellung verlassen haben.

Bei Erstligaspielen im Mehrspielermodus wartet das Programm noch auf einen Tastendruck, damit auch die Spieler, deren Vereine in den Nebenspielen spielen, sich über ihre Zuschauerzahl ("A"=ausverkauft) und den kombinierten Härte/Kompetenzwert des jeweiligen Schiedsrichters informieren können.

An einem normalen Spieltag sehen Sie zunächst in den oberen 2/3 des Bildschirms Ihre eigene Partie ablaufen. Die ausführliche Kommentierung des Spieles finden Sie links unten im Fenster vor. Daneben werden drei weitere Partien angezeigt. Matches Ihrer Trainerkollegen werden dort als Nebenspiele angezeigt. Die anderen Spiele laufen parallel dazu im Hintergrund.

Durch das Anklicken der entsprechenden Spielminute können Sie jederzeit einen zweiten Bildschirm aktivieren, auf dem dann alle 9 Partien des Spieltages mit den aktuellen Zwischenergebnissen dargestellt werden.

Dazu gibt es dann noch eine Tabelle, welche die gerade laufenden Partien sofort umrechnet. Hier informieren Sie sich über die anderen Matches und lesen gleichzeitig den daraus resultierenden Tabellenstand ab. Diese Option ist besonders zum Ende der Saison interessant, wenn es um Meisterschaft oder Abstieg und um die Pokalteilnahmen geht. Durch linken Maustastendruck gelangen Sie wieder zurück ins Spiel. Sie haben im oberen Abschnitt, während der Animation und der Anzeige diverser Informationen (Zuschauer, Wetter, Spielminute etc.), die Möglichkeit Ihre Spielweise und Ihren Spieleinsatz über die jeweiligen + und - Felder zu verändern.

Wenn Sie den Mauscursor auf den eigenen Teamnamen bewegen und die rechte Taste aktivieren, führen Sie eine Auswechslung durch.

Dazu erscheint eine eigene Bildschirmdarstellung. Ihre Trainerkollegen können, genau wie Sie, ihre Spielweise, ihren Einsatz beeinflussen und Auswechslungen vornehmen.

Die Bedienung ist mit der des Hauptspiels identisch.

Sollte tatsächlich einmal eine Spielweise (z.B. "Brechtstange") nicht aktivierbar sein, so liegt es vermutlich daran, daß Sie nicht genügend Abwehrspieler auf dem Feld haben, um diese entsprechende Taktik spielen zu können.

## Zuschauerzahl

Die einzelnen Vereine haben wie in der Realität einen unterschiedlichen Zuschauerbonus oder Zuschauerabzug.

Zu Derbies kommen mehr Zuschauer als zu normalen Partien. ANSTOSS verfügt über mehr als 50 Derbies mit unterschiedlichen Zuschauerboni. Ist eine Topmannschaft zu Gast, kommen grundsätzlich mehr Zuschauer, da solche Mannschaften eine Menge eigener Fans mitbringen. Hauptgrundlagen der Zuschauerzahlen sind allerdings die aktuellen Plazierungen der beiden Mannschaften und die Plazierungen der beiden Teams im Vorjahr. Abstiegsduelle ziehen jedoch gegen Saisonende ebenfalls die Massen an.

Eine erhebliche Bedeutung kommt auch dem Wetter zu. Es werden auch jede Menge "Specials" berücksichtigt (z.B. Meisterfeierbonus bei Heimspiel und Tabellenführung am letzten Spieltag, zusätzliche Zuschauer nach der Verpflichtung eines Starspielers etc.).

## Was alles passieren kann

Während eines Matches kann sich allerhand ereignen:

Tore und Chancen

Tore sind die wesentliche Sache im Fußball. Bei ANSTOSS gibt es verschiedene Arten wie ein Tor fallen kann. Zunächst jedoch muß die Torchance herausgearbeitet werden. ANSTOSS unterscheidet:

1. Das Feldtor. Kommt wie ein Blitz aus heiterem Himmel. Die häufigste Art des Torerfolgs.
2. Der Abwehrfehler. Eine gefährliche Sache, die zwar nicht zwangsläufig zum Torerfolg führt, aber dennoch sehr nervenaufreibend ist.
3. Der Elfmeter, leider meistens ein Treffer. (Übrigens, rein statistisch gesehen erhalten Heimmannschaften öfter Elfer als die Gäste.)
4. Der direkte Freistoß. Eine harmlose Sache, aber je näher - desto gefährlicher, zudem relativ häufig. Ein guter Schütze ist jetzt unbezahlbar.
5. Der indirekte Freistoß / Eckball. Unberechenbar und mit unzähligen Varianten, oft Auslöser gefährlicher Konter.
6. Der Rückpaß. Da der Torwart den Ball nicht mehr wie früher mit der Hand aufnehmen kann, kommt es hier oft zu sehr seltsamen Aktionen und bösen Toren.
7. Der Spielzug. Hier wird der Ball sozusagen "ins Tor getragen". Das klappt in der Regel aber nur, wenn Sie es vorher im Training entsprechend trainiert haben.

Gelegentlich kommt es auch zu Chancen durch Kopfbälle, Fallrückzieher oder durch sonstige besonders spektakuläre Aktionen. Tore hierdurch sind zwar dann besonders schön, aber leider auch sehr selten. Sie können unter Umständen sogar zum "Tor des Monats" gewählt werden.

#### **Gelbe Karten**

Die Anzahl der Gelben Karten richtet sich nach dem Einsatz und der jeweiligen Härte der Mannschaften und der "Beurteilung" durch den Schiedsrichter. Für genauere Informationen schauen Sie bitte im Zwischenmenü unter "Einsatz" nach.

#### **Gelb / Rote Karten**

Nach der zweiten Gelben Karte innerhalb eines Spieles wird ein Spieler des Feldes verwiesen. Eine Gelb/Rote Karte sperrt den Spieler für ein Spiel.

#### **Rote Karten**

Sie gehören zu den unerfreulichen Dingen. Sollte es einen Spieler des Gegners erwischen, ist es nicht so schlimm - er wird dadurch erheblich geschwächt.

Erwischt es einen Ihrer Männer - Pech gehabt. Sie müssen dann den Rest des Spieles mit nur noch 10 Mann auskommen und möglicherweise ist Ihre gesamte Spieltaktik soeben über den Haufen geworfen worden. Am nächsten Spieltag müssen Sie auf alle Fälle dann unter "Mannschaftsaufstellung" einen Ersatzmann bestimmen. Dann können Sie auch sehen wie lange der Rotsünder pausieren muß. Die Zeit für eine Sperre hängt dabei immer von der Schwere des Vergehens ab.

## **Taktikänderungen**

So wie Sie Ihre Spielweise ändern können, passen sich auch Ihre Trainerkollegen an den jeweiligen Spielverlauf an.

## **Fangesänge**

Die Fans sind entweder begeistert, ruhig oder stinksauer. Die Gesänge beziehen sich immer auf die Heimmannschaft. Insgesamt bietet ANSTOSS weit über 100 verschiedene Fangesänge.

## **Verlängerung**

Diese ist natürlich nur in Pokalspielen möglich, aber dann ziemlich dramatisch. Es wird nochmal 2 x 15 Minuten nachgespielt und Sie sollten nun versuchen doch noch ein Tor zu schießen.

In europäischen Pokalwettbewerben wird nur dann verlängert, wenn Hin- und Rückspiel mit dem gleichen Ergebnis enden. Sollten Sie z.B. nach einer 1 : 2 Auswärtsniederlage das Heimspiel mit 3 : 2 gewinnen, sind Sie leider ausgeschieden, da in diesem Fall die Auswärtsstore doppelt zählen.

## **Elfmeterschießen**

Sollte nach der Verlängerung kein Sieger feststehen, findet ein Elfmeterschießen statt.

## **Sonstiges**

Es gibt noch verschiedene besondere Ereignisse, die während eines Spiel passieren können. Dazu gehört z.B. die Möglichkeit des Spielabbruchs und diverse andere Dinge, die nicht verraten werden.

## **Auswechslungen**

Während eines Spiels können Sie zweimal auswechseln. Verletzt sich einer Ihrer Spieler nach der zweiten Auswechslung beenden Sie dieses Spiel mit nur neun Feldspielern.

Zeigen Sie eine Auswechslung an, wird der Unparteiische bei der nächsten Gelegenheit (Ball im Aus) das Spiel unterbrechen, um den Wechsel ermöglichen.

Es gibt logischerweise zwei Arten von Auswechslungen:

Die freiwillige Auswechslung

Ein wesentliches taktisches Mittel um eine Führung durch Hereinnahme eines weiteren Verteidigers zu sichern oder um noch einen zusätzlichen Stürmer im Falle eines Rückstandes zu bringen.

Drücken Sie die rechte Maustaste, findet keine Auswechslung statt und das Spiel läuft ganz normal weiter. Haben Sie jedoch einen Spieler ausgewählt, folgt eine Liste Ihrer Auswechselspieler und Sie aktivieren den Spieler Ihrer Wahl durch anklicken.

Die verletzungsbedingte Auswechslung

Verletzt sich ein Spieler während einer Partie, wird das im Spielbericht aufgeführt.

Dann erscheint der schon bekannte neue Bildschirm mit der Auswechselbank, in der Sie zur Auswahl des Ersatzspielers aufgefordert werden. Klicken Sie einfach den gewünschten Spieler an und das Spiel läuft weiter. Haben Sie schon zwei Mal ausgewechselt, erfolgt nur die Meldung und das Spiel läuft mit nur noch 10 Spielern in Ihrer Mannschaft weiter. Sie müssen dann am nächsten Spieltag einen neuen Spieler aufstellen, um den Ausfall zu kompensieren.

Insgesamt gibt es übrigens mehr als 40 verschiedene Verletzungsarten mit unterschiedlichen Verletzungszeiten zwischen einem und achtzehn Spieltagen.

Es kann aber ohne weiteres vorkommen, daß sich die Ausfallzeit eines Spieler verkürzt oder verlängert. Sie werden dann jeweils per Ereignis von der guten oder schlechten Entwicklung unterrichtet.

## **Nach dem Match**

Nach einem Match wird schließlich noch die Leistung des Schiedsrichters beurteilt und das Chancenverhältnis ausgegeben.

Sie bekommen noch eine Mitteilung über die Spielnote, die von verschiedenen Sportjournalisten "vergeben" wird. Anschließend können Sie den Schauplatz des Geschehens per Mausklick verlassen.

Ehe es mit dem nächsten Spieltag weitergeht, folgt noch die aktuelle Tabelle mit der kompletten Spieltagsübersicht.

Im Falle eines Pokalspiels werden stattdessen die übrigen Resultate ausgegeben und die nächste Runde ausgelost, ehe es dann wieder mit der ersten Liga weitergeht.

## Die Ereignisse

Nach jedem Bundesligaspieltag erhalten Sie eine Ereignis-Meldung, d.h. irgendetwas Unvorhergesehenes tritt ein. Die Ereignisse sind zwar nicht unbedingt spielentscheidend, können aber hier und da gewisse Vorteile bringen.

Im Mehrspielermodus erscheint pro Spieltag nur ein Ereignis. Der betreffende Spieler wird zufällig bestimmt. Ab drei Mitspielern werden zwei Ereignisse je Spieltag eingeblendet. In ANSTOSS sind augenblicklich mehr als 300 verschiedene Ereignisse mit vielen zusätzlichen Variationen integriert. Diese sind teilweise sogar vereinsspezifisch und erscheinen z.B. nur wenn man den entsprechenden Verein trainiert.

Die Ereignisse beeinflussen überwiegend Ihre Finanzen, aber auch die Moral der Mannschaft, die Verletzungen der Spieler, den Stadionausbau, die Spielergehälter, Ihren Punktestand, die Spielstärke oder Form Ihrer Spieler und viele weitere Dinge können Gegenstand eines Ereignisses sein.

Zusätzlich wird noch die eine oder andere kuriose Situation (im positiven wie im negativen Sinn) zu meistern sein.

## Die Winterpause

Normalerweise kommt nach der Hinrunde der ersten Liga die Winterpause. ANSTOSS bietet Ihnen verschiedene Optionen an, um die Mannschaft auch in der Winterpause sinnvoll zu beschäftigen und z.B. Verletzungen auszukurieren. Folgende Schwerpunkte können von Ihnen genutzt werden:

- a.        Schwerpunkt Hallenturniere
- b.        Schwerpunkt hartes Konditionstraining
- c.        Schwerpunkt Testspiele
- d.        Trainingsaufenthalt im sonnigen Süden

Jeder der Schwerpunkte hat Vor- und Nachteile. Bei den Hallenturnieren verdienen Sie ganz gut, Ihre Mannschaft geht aber auch ein hohes Verletzungsrisiko ein.

Ein "Urlaub" im Süden verbessert dagegen den Teamgeist, kostet aber Geld und birgt die Gefahr von Formpunktverlusten.

Welcher Schwerpunkt der günstigste ist, kann nicht pauschal gesagt werden, sondern hängt von der jeweiligen Verfassung Ihrer Mannschaft ab. Außerdem wurde noch ein Part integriert, der für gezielte Auf- und Abwertungen der Spieler sorgt. Hier sollten Sie besonders auf die Durchschnittsform, die Tore und die absolvierten Einsätze Ihrer Akteure achten.

Dadurch werden bestimmte Spieler schon jetzt, und nicht erst am Saisonende, in Ihrer Spielstärke korrigiert. Als findiger Trainer werden Sie das gesunde Mittelmaß schon selber herausfinden.

## Nach einer Saison ...

Nach einer Saison wird zunächst einmal gefeiert oder getrauert, letzte Entscheidungen fallen und viele Veränderungen stehen an.

ANSTOSS hält für Sie verschiedene Aktionen bereit, mit der Sie die Zeit zwischen zwei Spielzeiten nutzen können:

### **Die Meisterfeier**

Der neue Meister wird gekürt, ist es der Ihre, haben Sie das wichtigste Etappenziel jedes Trainers erreicht. Wenn Sie gar einen nationalen oder internationalen Pokal gewonnen haben - herzlichen Glückwunsch!

### **Verleihung der Torjägerkanone**

Die gebührende Ehrung des besten Schützen der Saison.

### **Der Auf- und Abstieg**

3 Vereine aus der zweiten Liga steigen direkt auf und ersetzen die drei Vereine auf den Plätzen 16-18 der ersten Spielklasse.

### **Die Spielstärkeänderungen**

Am Ende der Saison werden die Spielstärken neu festgelegt, wobei sich ein Spieler um maximal zwei Punkte nach oben oder unten verbessern oder verschlechtern kann. Hier ist wohl einer der spannendsten Spielabschnitte in ANSTOSS.

Eine bislang gute Saison kann hier in Sekunden zum Debakel werden, eine miese Spielzeit zur Grundlage einer fantastischen Zukunft werden.

Die meisten Spieler bleiben jedoch konstant, aber 3 bis 6 Änderungen pro Saison sind durchaus normal. Nach einer besonders guten oder schlechten Saison können es allerdings auch deutlich mehr sein.

Sie können hier bares Geld verdienen, denn wenn ein Verein sich deutlich verbessert, erhöht sich natürlich auch der Marktwert der Spieler kräftig. Mit dem rechtzeitigen Verkauf verdienen clevere Manager etliche Millionen zusätzlich.

Es kommt jedoch ganz selten vor, daß ein Spieler auf Spielstärke 8 aufgewertet werden kann. Das ist kein Programmfehler, sondern ein Jahrhundertereignis.

Ein wichtiges Kapitel sind die altersbedingten Auf- und Abwertungen. Für eine altersbedingte Aufwertung kommen Spieler unter 26 Jahren und besonders Spieler unter 22 Jahren in Frage.

Spieler ab 30 Jahren, Abwehrspieler ab 32 und Torhüter ab 36 Jahren kommen mit zunehmender Wahrscheinlichkeit für eine altersbedingte Abwertung in Frage.

Zuletzt gibt es auch noch zufällige Auf- und Abwertungen, die vom eingestellten Schwierigkeitsgrad abhängen. Dieser ist sozusagen das Salz in der Suppe und sorgt sowohl für Freudentänze als auch für finstere Wutausbrüche. Die verschiedenen Auf- und Abwertungsgründe können sich auch gegenseitig kompensieren.

### **Das Nachrücken der Jugendspieler**

Hier entscheidet sich, ob Ihre Jugendarbeit erfolgreich war und Sie den einen oder anderen Spieler in den Profikader übernehmen können. Die Spielstärke dieser neuen Spieler kann zwischen 1 und 5 schwanken.

### **Sonstige Veränderungen im Kader**

Zu den erwähnten Veränderungen Ihres Kaders zählen auch eventuelle Abgänge. Diese Abgänge sollten Sie kompensieren können. Sinkt Ihre Kaderstärke unter 16 Mann, ersetzt ANSTOSS die fehlenden Spieler durch Amateurspieler der Stärke "1".

### **Altersbedingtes Ausscheiden**

Jede Fußballerkarriere geht einmal zu Ende. Der Spieler erklärt seinen Rücktritt und scheidet einfach aus. Das ist völlig unabhängig von seiner Spielstärke und kann ab einem Alter von 32 Jahren passieren. Spieler mit laufenden Verträgen beenden Ihre Karriere nicht.

### **Ausscheiden aus sonstigen Gründen**

Hier melden sich alle gekränkten, verärgerten und frustrierten Spieler zu Wort, mit denen Sie es sich im Laufe der Saison verdorben haben (z.B. durch Nichtberücksichtigung oder durch Verweigerung einer Gehaltserhöhung).

Für diese Spieler erhalten Sie zwar eine gewisse Ablösesumme, diese liegt aber weit unter dem, was Sie normalerweise für den Spieler erzielen würden. Um unnötige Panik zu vermeiden: Nicht alle Spieler, die während der Saison androhen Ihren Verein zu verlassen, setzen dies auch um (nur die wirklich wichtigen Spieler...).

### **Der Finanzabschluß**

Nach einer langen Saison dürfen Sie jetzt einen Blick auf das finanzielle Ergebnis werfen. Jetzt zeigt es sich, inwieweit Sie die gesteckten wirtschaftlichen Ziele erreicht, übertroffen oder auch verfehlt haben.



Haben Sie jetzt mehr als 4 Millionen DM Schulden, ist Ihr Verein schlicht und einfach pleite und erhält keine Lizenz für die neue Saison.

Sobald Sie diese Übersicht verlassen, wird Ihnen dies auch mitgeteilt. Ansonsten können Sie ein weiteres Spieljahr um Tore, Punkte und Titel weiterkämpfen. Sie sollten sich jedoch Ihren Abschluß auf jeden Fall genauestens anschauen. Aus Ihrer Jahresbilanz können Sie eine ganze Menge für die neue Saison lernen.

Haben Sie gar einen deutlichen Verlust erwirtschaftet, stellt sich die Frage nach den Konsequenzen. Normalerweise sollte dann eine rigorose Sparpolitik betrieben werden, auch wenn das möglicherweise zu einem Qualitätsverlust in der Mannschaft führt.

Schulden zahlen sich in ANSTOSS selten aus, da bei "nur" 2 Millionen DM Verbindlichkeiten bis zu 200.000 DM Zinsen pro Jahr zu zahlen sind.

Natürlich können Sie sich auch andersrum verhalten und durch den Einkauf von einem oder zwei starken Spielern versuchen ganz oben mitzuspielen. Geht das allerdings schief, müssen Sie dann gegen Ende der Vorrunde zu Notverkäufen schreiten, um zu retten, was noch zu retten ist. Der finanzielle Verlust ist vermutlich um einiges größer.

Und jetzt kann es wieder mit der neuen Saison losgehen.

Als erstes stehen jetzt wieder die Marketingaktivitäten an, d.h. konkret die Sponsorenverhandlungen. Eine erfolgreiche Saison wird mit Sicherheit durch neue, bessere Angebote belohnt.

Danach folgt wieder die Jahreskalkulation. Bedenken Sie, daß alle Ihre Spieler gültige Verträge besitzen müssen. Versäumte Vertragsverhandlungen müssen an dieser Stelle nachgeholt werden.

### **Virenschutz**

Die von uns gelieferten Disketten sind garantiert frei von Viren-Programmen. die ASCON Software GmbH erkennt keine Gewährleistungsforderungen an, wenn die Daten auf den von uns gelieferten Datenträgern durch Einwirkungen von Virenprogrammen oder Viren-Schutzprogrammen verändert und somit verfälscht wurden.

Die Datenträger des Programmes ANSTOSS sind nicht kopiergeschützt. Achten sie darauf, daß die Originaldisketten immer schreibgeschützt sind.

### **MS-Dos Rechner**

Sie benötigen mindestens einen 286er Rechner mit 4 MB Speicher und einer VGA-Grafik-Karte mit Farbmonitor, sowie das Betriebssystem MS-Dos V3.x, V5.x oder höher. Das Programm muß auf der Festplatte installiert werden. Außer dem Betriebssystem, dem Maus-Treiber und Treiber für zusätzliches RAM sollten keine weiteren Programme resident geladen werden.

#### **Installation auf Festplatte**

Booten Sie Ihr System wie gewohnt. Legen Sie Diskette 1 in Laufwerk A: oder B: ein, gehen Sie mit A: <Return> bzw. B: <Return> auf das entsprechende Laufwerk und rufen Sie das Installationsprogramm mit INSTALL <Return> auf. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

#### **Spiel von Festplatte**

Öffnen Sie das Unterverzeichnis, in dem Sie ANSTOSS installiert haben und rufen Sie dann das Programm mit ANSTOSS <Return> auf.

### **Serviceinformation**

Welche Vorteile hat die Registrierung ?

Die meisten Käufer von Unterhaltungssoftware gehen davon aus, daß bei Spielen keine Produktpflege betrieben wird. Dabei ist dieses bei einem guten Spiel genauso wichtig wie bei Anwendungsprogrammen. Leider ist es bei der heutigen Komplexität der Software sehr schwer, wirklich alle Fehler im Vorfeld

auszuschalten. Unsere Tester versuchen natürlich alles, um unsere Produkte fehlerfrei zu machen, aber die Vergangenheit hat gezeigt, daß dieses nicht immer ganz einfach ist.

Es gibt einfach zu viele verschiedene Rechnertypen und zu viele Hardwarekomponenten, um alle Kombinationen zu testen. Sollten Sie also Probleme mit unserer Software haben, melden Sie sich bitte bei uns. Wir werden uns dann bemühen, dieses Problem so schnell wie möglich zu beheben. Aber dieser Service steht Ihnen natürlich auch ohne Registrierung zu. An die Registrierkarte haben wir allerdings einen speziellen Service geknüpft.

Wir informieren Sie zum Beispiel über Neuerscheinungen und Erweiterungen von vorhandener Software und tauschen, bei Einsendung eines Rückumschlages auch bei selbstverschuldeten Defekten die Disketten kostenlos aus (bei Virenproblemen bitten wir um eine deutliche Kennzeichnung der Disketten!). Auch systemübergreifende Umtäusche, z.B. von Amiga auf PC, sind gegen einen geringen Aufpreis möglich. Ferner gibt es zu den Simulationen spezielle Hintbooks die Ihnen Hilfestellung in verzwickten Spielsituationen geben sollen. Selbstverständlich bieten wir Ihnen auch Up-grades an, z.B. von Diskette auf CD-Rom, und aus unserer Mailbox können Sie sich noch zusätzliche Informationen holen oder Kontakte zu anderen Usern knüpfen. Für uns bringt die Registrierkarte natürlich auch etwas. So können wir ziemlich genau abschätzen, für welche Hardware wir unsere Produkte entwickeln müssen oder auf welche Dinge Sie bei Spielen besonders viel Wert legen. Wir erfahren wo wir etwas verändern müssen oder was wir beim letzten Spiel falsch gemacht haben. Sie sehen, daß wir alle von dieser kleinen Karte profitieren. Also geben Sie sich bitte einen Ruck und füllen Sie sie aus. Vielen Dank!

## Schnelleinstieg

All diejenigen unter Ihnen, die schnell in das Spiel einsteigen wollen, ohne vorher das Handbuch zu lesen, finden hier ein zusammenfassendes Kapitel vor.

Als zukünftiger Trainer erhalten Sie eine Übersicht über die grundlegende Bedienung von ANSTOSS und erfahren welche Menüs und Einstellungen Sie vor Spielbeginn unbedingt durchlaufen müssen. Vertiefende Erklärungen und Hinweise zu einzelnen Punkten können Sie bei Bedarf nachlesen. Das Inhaltsverzeichnis am Ende des Buches erleichtert Ihnen dabei die Suche.

Nach dem Start von ANSTOSS werden zunächst einige grundlegende Daten abgefragt

1. Anzahl der Trainer (max. 4),
2. Namen der Trainer,
3. Auswahl der Mannschaft, die Sie trainieren wollen,
4. Festlegung des Schwierigkeitsgrades (1-5)
5. Reihenfolge der Trainer
6. Realmodus bei Entlassungen - ja oder nein.

Mit Ausnahme der Namenseingabe erfolgen alle Eingaben mit Hilfe der Maus. Bewegen Sie den Mauscursor auf den Auswahlpunkt und bestätigen Sie durch einen Klick der linken Taste Ihre Eingabe.

Es folgen die wichtigen Sponsorenverhandlungen. Abhängig von den Erfolgen und dem Tabellenplatz Ihrer Mannschaft erhalten Sie bis zu drei Angebote. Die Offerten präsentiert Ihnen ANSTOSS jeweils auf einer Karteikarte. Durch das Anklicken des Karteikartenkopfes wechseln Sie zwischen den möglichen Angeboten. Nach der Auswahl des Sponsors oder einem denkbaren Verzicht auf Werbeeinnahmen gelangen Sie in die Jahreskalkulation.

Die Jahreskalkulation ist eine Aufstellung von Einnahmen und Ausgaben. Mit dem Anklicken der Felder + und -, im unteren Drittel des Bildschirms, beeinflussen Sie die Summen.

Wichtigste Einnahmequelle eines Fußballvereines sind die zahlenden Fans. Falls Sie sich noch nicht zu den Kennern des Fußballgeschäftes zählen, empfiehlt sich für den Zuschauerschnitt die Einstellung "20.000". Die folgenden Menüpunkte "Transfer, Verträge, Gehälter und Stadion" sind zunächst uninteressant. Schließen Sie Ihre Jahreskalkulation mit der rechten Maustaste.

Sie finden sich in Ihrem Vereinsbüro wieder. Wenn Sie den Cursor über den Bildschirm bewegen, zeigt Ihnen ANSTOSS automatisch die anwählbaren Menüpunkte mit kurzen Texten an.

Insgesamt liegen bei ANSTOSS unter 12 Bildelementen Menüpunkte. Der Rücksprung ins Büro und somit ins Hauptmenü erfolgt durch Betätigung der rechten Maustaste.

Für den schnellen Einstieg ins Spiel sind aber nur zwei Menüpunkte wichtig: Das Klemmbrett und die Tür des Vereinsbüros.

Über das Klemmbrett auf dem Schreibtisch wird die Mannschaftsaufstellung gesteuert, durch Anwählen der Tür legen Sie die Spieltaktik, den Einsatz Ihrer Spieler und die Trainingsschwerpunkte fest.

Ist das Klemmbrett aktiviert, erscheint ein neuer Bildschirm und Sie sehen eine Aufstellung aller Spieler Ihrer Mannschaft. Für die anstehende Partie nominieren Sie nun den Torwart und die zehn Feldspieler. Positionieren Sie dazu den Cursor auf einen Spielernamen und bestätigen Sie Ihre Eingabe.

Wollen Sie die gewählte Aufstellung ändern, klicken Sie den entsprechenden Spielernamen erneut an und suchen Sie sich den neuen Spieler aus. ANSTOSS teilt Ihnen die Anzahl der nominierten Spieler am unteren Bildschirmrand mit.

Damit Sie ein möglichst starkes Team auf den Platz schicken können Sie sich im Spielertableau über die individuellen Spielstärken informieren. Die Spielstärke ist der Zahlenwert in der letzten Spalte. Dieser Wert variiert von "0 - 8", je höher umso besser.

Es folgt die Festlegung des Elfmeter- und Freistoßschützen in den zwei leeren Spalten direkt hinter dem Spielernamen. Bewegen Sie den Cursor auf einen aufgestellten Spieler und klicken Sie ein Mal. Auf dem Bildschirm erscheint ein "E" für Elfmeterschütze, entsprechend verfahren Sie in der zweiten freien Spalte und legen mit der Abkürzung "F" den Freistoßschützen fest. In der letzten freien Spalte bestimmen Sie den Libero mit einem "L" und den Spielmacher "S".

Rechts neben dem Spielertableau haben Sie einen direkten Vergleich Ihrer Mannschaftsspielstärke mit dem entsprechenden Wert des gegnerischen Teams.

Haben Sie alle erforderlichen Einstellungen bei Ihrer Mannschaft vorgenommen, verlassen Sie durch Anklicken des oberen Klemmbrettbereichs diesen Menüpunkt. Zurück im Hauptmenü klicken Sie die Tür Ihres Büros an und erhalten einen neuen Bildschirm. Hier stellen Sie die Spielweise Ihrer Mannschaft, die Einsatzbereitschaft Ihrer Spieler und die Trainingsschwerpunkte der Woche fest.

ANSTOSS verfügt über Voreinstellungen, die Sie mit der linken Maustaste beliebig verändern können.

Positionieren Sie den Cursor im Bereich der Klemmbretthalterung und drücken Sie die linke Maustaste. Sie verlassen den Taktikbildschirm und gelangen wieder in die Mannschaftsaufstellung. Hier erkennen Sie die Auswirkungen Ihres Trainings (Formveränderungen und Verletzungen) an den entsprechenden Formwerten Ihrer Spieler.

Mit dem Anklicken des oberen Klemmbrettbereichs gelangen Sie ins Match. Haben Sie jedoch irgendwelche Einstellungen vergessen oder brauchen Sie weitere Informationen, klicken Sie im Taktikbildschirm statt der linken die rechte Maustaste.

Endlich im Match laufen in der oberen Hälfte die animierten Spielszenen ab, die in einem Fenster links unten durch Text kommentiert werden.

Rechts unten im Bildschirm werden 3 weitere Nebenspiele angezeigt.

Während des Spiels haben Sie noch diverse Einflußmöglichkeiten

a. mit der linken Maustaste die Spielminute anklicken und Sie erhalten alle 9 Ergebnisse und die aktuelle Tabelle.

b. mit der linken Maustaste auf die + oder - Felder klicken und Sie können die Spielweise und den Einsatz Ihrer Mannschaft entsprechend verändern.

c. mit der rechten Maustaste den eigenen Mannschaftsnamen anklicken und Sie können bis zu zwei Auswechslungen vornehmen.

Ist das aktuelle Spiel abgepfiffen folgt die aktuelle Tabelle mit der kompletten Spieltagübersicht.

Jetzt folgt der nächste Spieltag.

Fussball!

”Das Spiel für Millionen (um Millionen!?!)”

## **Liebe Fußballfreunde!**

Fußballsport, Unterhaltung, Geschäft, drei Begriffe die nicht erst seit dem TV-Lizenzvergaben der letzten Jahre in die Diskussion gekommen sind. Jetzt ist der Zeitpunkt gekommen, wo man auch durch Vergabe von Lizenzen an Softwareproduzenten das ”große Geld” verdienen will. Fußball-Management-Simulationen geben jedem Fan die Möglichkeit, an diesem so faszinierenden Sportgeschehen nahezu real teilzunehmen. Managen eines Weltstars. Die Mannschaft seines Lieblingvereins so aufzustellen, wie es Otto, Erich oder Christoph niemals wagen würden und trotzdem gewinnen. Welches Fußballerherz schlägt da nicht schneller? Da sind die Original-Namen natürlich das Salz in der Suppe. Persönliche Daten sind aber geschützt, und das ist richtig so! Wir haben uns bemüht die Rechte für die ”Originale” zu bekommen. Eine Erfüllung der verlangten finanziellen Forderungen des zuständigen nationalen Fachverbandes mußte aber abgelehnt werden, um den Eintritt in das Stadion für jedermann zu einem erschwinglichen Preis zu ermöglichen.

Wir haben ANSTOSS für Sie entwickelt und produziert. Damit Sie trotzdem nicht auf Ihre Stars verzichten müssen, haben wir uns entschlossen, einen Editor mitzuliefern, der Ihnen ermöglicht nachträglich individuell Namen einzugeben bzw. zu ändern.

Wir bitten Sie für diese Maßnahme um Ihr Verständnis. Wir können Ihnen jedoch versichern, daß es durch Ihre Mitarbeit ermöglicht wird, diese hochwertige Simulation zu einem angemessenen Preis anzubieten.