

WILLI LEMKES *Fußballmanager*



**MANAGEMENT
UND ARCADE ACTION
ALLES IN EINEM**

SPIELANLEITUNG

Achtung!

Bitte lesen Sie diesen Hinweis sorgfältig durch, bevor Sie Willi Lemkes Fussball Manager auf Ihrem PC spielen!

EPILEPSIE-WARNUNG

Bei manchen Menschen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtblitzen ausgesetzt sind. Bestimmte Grafiken und Effekte in Computerspielen können bei diesen Menschen einen epileptischen Anfall/eine Bewusstseinsstörung auslösen. Auch können bisher unbekannte Neigungen zur Epilepsie gefördert werden. Falls Sie oder jemand in Ihrer Familie Epileptiker ist, wenden Sie sich bitte an Ihren Arzt, bevor Sie dieses Spiel benutzen. Sollten während des Spielens Symptome wie Schwindelgefühle, Wahrnehmungsstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Ohnmacht, Desorientierung oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen, SCHALTEN SIE DAS GERÄT SOFORT AB und suchen Sie einen Arzt auf, bevor Sie erneut spielen.

BEVOR SIE BEGINNEN

A. AMIGA

Legen Sie Diskette 1 in das Laufwerk ein, und schalten Sie den Computer ein. Wenn Sie dazu aufgefordert werden, legen Sie die entsprechende Diskette ein.

B. PC-KOMPATIBLE MASCHINEN

INSTALLATIONSPROGRAMM : Legen Sie die Schlüsseldiskette ein, und wechseln Sie zum entsprechenden Laufwerk. Wenn die Eingabeaufforderung (A: oder B:) erscheint, geben Sie INSTALL ein und drücken Sie Return.

B.1 PROGRAMM-START : Das Programm benötigt 4 MByte RAM und 550~KByte konventionellen Speicher. Um das Programm zu starten, Geben Sie WL ein, und drücken Sie Return.

DIE SCHLÜSSELDISKETTE MUß IM LAUFWERK BLEIBEN, SONST LÄUFT DAS PROGRAMM NICHT!

B.2 GENÜGENDE SPEICHERPLATZ SCHAFFEN, DAMIT DAS PROGRAMM LAUFEN KANN

B.3 PC DOS: Wenn Sie DOS 6 oder höher haben, drücken Sie F5 wenn beim Hochfahren die Meldung "Lade MS DOS" erscheint. Bei DOS 5 oder früheren Versionen benötigt man eine BOOT-Diskette. Ein Maustreiber muß ebenfalls geladen werden. Wenn Sie nicht wissen, wie er heißt, befolgen Sie die Anweisungen unter B9, um den Namen zu ermitteln. Geben Sie die ermittelte Zeile ein und drücken Sie Return. Der Maustreiber wird nun installiert. Jetzt können Sie WL starten.

B.4 CD-ROM: Um das Speicherproblem zu lösen reicht es normalerweise, Smartdrive zu entfernen, da dieses Programm fast 1~MByte Speicher belegt. Anderenfalls muss eine BOOT-Diskette erstellt werden.

B.5 SMARTDRIVE entfernen: Man braucht dazu einen Editor (z.B. das DOS-Programm

“EDIT”). EDIT befindet sich im DOS-Verzeichnis.

B.6 EINGABE: EDIT C:\AUTOEXEC (Return)

B.7 Der Inhalt der Datei AUTOEXEC.BAT wird angezeigt. Suchen Sie die Zeile, die “smartdrv” enthält. Fügen Sie REM am Anfang dieser Zeile ein. Das Ergebnis könnte z.B. wie folgt aussehen:

Rem SmartDrv 512K

Speichern Sie die Datei zurück und verlassen Sie das Programm indem Sie ALT gedrückt halten und F gefolgt von X drücken. Wenn Sie die Frage, die auf dem Bildschirm erscheint mit J bzw. Y beantworten, wird die editierte Datei zurückgespeichert.

B.8 ERSTELLEN EINER BOOT-DISKETTE: Bevor Sie eine Boot-Diskette erstellen, müssen Sie einige Zeilen ermitteln. Eingabe:

B.9 Edit C:\Autoexec.bat (Return)

Suchen Sie die Zeile, die MSCD enthält. Notieren Sie sich diese Zeile. (Diese wird dann Zeile 1 genannt) Suchen Sie die Zeile, die MOUSE enthält. Notieren Sie sich diese Zeile (Zeile 2). Verlassen Sie das Programm indem Sie ALT gedrückt halten und dann F gefolgt von X drücken.

B.10 Nun geben Sie folgendes ein:

Edit C:\config.sys (Return) Suchen Sie die Zeile, die MSCD enthält. Notieren Sie sich diese Zeile (Zeile 3). Verlassen Sie das Programm wie bereits beschrieben.

B.11 Jetzt kann die Boot-Diskette erstellt werden. Legen Sie eine Diskette in das Laufwerk ein, und geben Sie ein:

B.12 Format A: /S

Wenn die Diskette formatiert ist, gibt man EDIT A:\AUTOEXEC.BAT ein und drückt Return.

B.13 Der Bildschirm ist zunächst leer. Eingabe:

@ECHO OFF

prompt \$p\$p

Path = c:\dos

Zeile 1 (d.h. die notierte Zeile 1)

Set Blaster = A220 15 D1 H5 P330 T6

Zeile 2 (d.h. die notierte Zeile 2)

Zeile 1 könnte etwa so aussehen: C:\DOS\MSCD.EXE/D:MSCDD001/V/m:15

Zeile 2 könnte etwa so aussehen: LH C:\mouse\mouse.com

ALT wird gedrückt gehalten, dann wird F gefolgt von X gedrückt.

Mit J bzw. Y wird die editierte Datei zurückgespeichert.

B.14 Eingabe:

Edit A:\config.sys (Return)

device = C:\dos\himem.sys

device = C:\dos\emm386.exe noems

Zeile 3 (d.h. die notierte Zeile 3)

DOS = high,umb

shell = C:\command.vom C:\ /P

Zeile 3 könnte etwa so aussehen: device = C:\SB16\drv\sbcd.sys /d=mscd001 /p:220

ALT Taste halten, dann F gefolgt von X drücken. Mit J bzw. Y wird die editierte Datei zurückgespeichert.

PC DOS : wie in B.12, B.13 und B.14 verfahren, jedoch

in B.13 Zeile 1 auslassen und

in B.14 Zeile 3 auslassen

C. CD-ROM

Legen Sie die CD in das CD-ROM-Laufwerk ein.

Wenn die MS DOS-Eingabeaufforderung erscheint, geben Sie das entsprechende Laufwerk ein, z.B. D:, gefolgt von Return.

SETUP eingeben und Return drücken.

SETUP wird geladen. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.

Stellen Sie sicher, dass sich die CD im CD-ROM-Laufwerk befindet.

CD WL (oder das entsprechende Verzeichnis) eingeben, dann Return drücken.

WL eingeben, Return drücken.

GENÜGENDE SPEICHERPLATZ SCHAFFEN, DAMIT DAS PROGRAMM LAUFEN KANN (siehe B.4).

D. WINDOWS 95

D.1 Vom Windows-95-Desktop den “Start” Knopf wählen, dann die “Shutdown”-Option.

D.2 Ein Dialog erscheint. “Restart the computer in MS-DOS” wählen und den “YES” Knopf drücken.

D.3 Der Computer verläßt Windows 95 und es erscheint die DOS-Eingabeaufforderung.

D.4 Geben Sie den Buchstaben Ihres CD ROM Laufwerks ein, z.B. ~D: (im Folgenden wird angenommen, das D: das CD-ROM-Laufwerk ist).

D.5 Eingabe: D: (Return)

D.6 Jetzt wird installiert (wie zuvor beschrieben) und das Spiel gestartet.

D.7 Anmerkung: Wenn Sie - nachdem Sie zum DOS-Modus gewechselt haben - Ihr CD-ROM-Laufwerk nicht ansprechen können, dann liegt das wahrscheinlich daran, daß der Treiber für das CD-ROM-Laufwerk von Windows 95 nicht richtig übernommen wurde.

D.8 Um dies zu begeben, wird die CD Software neu installiert und der Computer Reset betätigt.

D.9 Befolgen Sie dann die obige Anleitung, und wenn Sie wieder im MS DOS Modus sind, müßte das CD-ROM-Laufwerk ansprechbar sein.

E. JOYSTICKS

E.1 Um auf dem Spielfeld spielen zu können, braucht man einen Joystick.

E.2 Man benötigt eine Schnittstellenkarte mit 2 Gameports für ein Zwei-Spieler-Spiel. Der Joystick-Port auf der Soundkarte sollte abgestellt sein. Einen Joystick-Splitter kann man zum Spielen auf dem Spielfeld bei einem Zwei-Spieler-Spiel nicht benutzen.

E.3 Nach Verlassen der Menüs darf der JOYSTICK bis zum Anpfiff NICHT BERÜHRT werden. Während diese Zeit wird der Joystick automatisch geeicht.

F. SOUND-KARTEN

F.1 Soundblaster oder kompatible Karten können benutzt werden.

F.2 Das Soundkartenmenü wird mit den üblichen Vorgabewerten angezeigt. Hat Ihre Soundkarte andere IRQ- oder PORT-Kanalwerte, können die Werte mit der Tastatur geändert werden.

F.3 Die modifizierte Datei wird auf der Festplatte gespeichert.

F.4 Kein Sound: Prüfen Sie, ob die Einstellungen für Port-Adresse, DMA und IRQ im Setup richtig eingestellt wurden.

F.5 Wenn Sie die Werte nicht kennen, finden Sie sie in der Software-Dokumentation der Sound-Karte.

F.6 Wenn diese Werte richtig eingestellt sind, starten Sie das SETUP-Programm von der CD.

F.7 Speichern Sie die Einstellungen

G. PROGRAMM-ABBRUCH (NUR PC)

Wenn der Bürokomplex erscheint, wird ESC gedrückt.

H. FESTPLATTEN - VORAUSSETZUNGEN (NUR PC)

Das Programm benötigt ca. 20 MByte Festplattenkapazität.

1.0 EINLEITUNG

1.1 Mit 28 Jahren befinden Sie sich auf dem Höhepunkt Ihrer Karriere, Sie waren sogar Mitglied der Nationalmannschaft. Sie wurden als Manager eines Vereins der 2. Liga engagiert. Ihre überragenden Fertigkeiten und Spielerfahrung sind anfangs von grossem Vorteil, aber mit zunehmendem Alter und härterer Konkurrenz kommt man nur dann voran, wenn man die beste Mannschaft zusammenstellt, Taktiken der Mannschaftsstärke entsprechend einsetzt, und wenn man genug Geld auf der Bank hat, um im Notfall Fussballstars kaufen zu können.

1.2 Willi Lemkes Fussballmanager ist für 1 - 4 Spieler vorgesehen. Alle vier Manager sind bei benachbarten Clubs tätig.

1.3 Willi Lemkes Fussballmanager ist ein sehr aufwendiges Spiel. Jeder Aspekt des Managements ist von Bedeutung. Nichtbeachtung eines Aspektes hat schwerwiegende Folgen.

1.4 Für diejenigen, die sich ganz aufs Management konzentrieren wollen, gibt es die Optionen Vorhersage, Sehen, Schneller Scanner, Management und Höhepunkte. Ist man noch relativ jung und ist die gegnerische Mannschaft nicht sonderlich stark, erzielt man bessere Ergebnisse, wenn man selber spielt, besonders wenn man ein guter Fussballer ist. Dieser Vorteil wirkt sich mit zunehmendem Alter und bei stärkeren Gegnern immer weniger aus.

1.5 Für diejenigen, die auf das Spielfeld wollen, stehen zwei Spieloptionen zur Verfügung: Normal und Rollenspiel. Bei NORMAL wird der Spieler, der dem Ball am nächsten steht, angesteuert, beim ROLLENSPIEL spielt man in der gewünschten Position, z.B. Mittelfeld usw.

1.6 Man kann das Spielfeld aus vier verschiedenen Winkeln sehen. Jeder Winkel hat bestimmte Vorteile. Vorgesehen sind perspektivische und isometrische Blickwinkel, sowie 2 verschiedene Draufsichten.

1.7 Es gibt 4 Ligen, liga 1, 2, 3 und 4. Jeweils drei Vereine steigen auf und drei Vereine steigen ab. Es gibt zwei deutsche und drei europäische Pokalwettbewerbe.

Wie bei allen Simulationen hängt das Endergebnis von vielen Faktoren und deren Zusammenspiel ab. Übung macht den Meister!

1.8 Man kann das jeweilige SPIEL SPEICHERN. Allerdings sollte **INNERHALB EINER SAISON NICHT MEHR ALS SECHS MAL GESPEICHERT WERDEN**, da es sonst schwerwiegende Folgen gibt.

1.9 ASSISTENT DES MANAGERS: Mit 36 darf der Manager nicht mehr selber spielen. Nach einem Jahr kann ein Assistent ernannt werden. Das bedeutet, dass man ein Jahr lang nicht auf das Spielfeld darf und sich voll auf das Management konzentrieren muß. Ist der Assistent ernannt, kann er auf dem Spielfeld mitspielen, d.h. Sie können mitspielen. Der Assistent hat einen dreijährigen Vertrag. Nach Ablauf dieser Zeit muß wieder ein Jahr gewartet werden, bis man einen neuen Assistenten einstellen kann.

2.0 MENÜ-DIALOGE

2.1 Für den Menü-Dialog benötigt man eine Maus oder einen Joystick. Um auf dem Spielfeld zu spielen, braucht man einen Joystick.

2.2 MAUS : Mit dem LINKEN Knopf wird GEWÄHLT.

Mit dem RECHTEN Knopf VERLÄßt man das Menü.

Bei einigen Optionen befindet sich unten rechts eine FERTIG-Ikone. Mit Fertig verläßt man das Menü.

2.3 JOYSTICK Zweiknopf-Joystick : Wie Maus benutzen.

Einknopf-Joystick : ESC anstatt des rechten
Mausknopfs benutzen.

2.4 MEHRERE SPIELER : Nacheinander übernimmt jeder Spieler das Management. Die Zahl auf dem Cursor entspricht der des Spielers. Sobald ein Spieler mit dem Management fertig ist, klickt er den Umkleideraum an. Die Zahl auf dem Cursor ändert sich, und der nächste Spieler ist an der Reihe. Wenn der letzte Spieler fertig ist, erscheint der Umkleideraum. Der Cursor zeigt die Nummer desjenigen an, der das erste Spiel ausführt. Der Name der Mannschaft erscheint auf der Wand.

2.5 Erfolgt eine Eingabe über die TASTATUR, wird sie mit ENTER bzw. RETURN beendet.

2.6 Sound (Nur PCs) : Mit den entsprechenden Tasten kann der Sound zu jeder Zeit EIN oder AUS geschaltet werden.

Hintergrundmusik M

Soundeffekte - Menü S

Mit den + und - Tasten wird die Lautstärke geregelt.

Im Spielteil können die Soundeffekte nicht ausgeschaltet werden.

3.0 ERÖFFNUNGSMENÜS

Bevor man seine Aufgaben als Manager übernimmt, werden mit diesen Menüs die Randbedingungen festgelegt.

3.1 HAUPTMENÜ

3.1.1 NEUES SPIEL : Ein völlig neues Spiel wird gestartet.

3.1.2 HERAUSFORDERUNG: Es handelt sich hier um eine persönliche Wertung. Nach Ablauf einer Saison erhält man eine Punktzahl, die in der nächsten Saison erreicht werden muss. Punkte bekommt man für verschiedene Erfolge, wie Aufstieg, Sieg im Viertelfinale des DFB-Pokals, usw.

3.1.2.1 Die erzielten Punkte kann man bei einem NEUEN SPIEL benutzen, um in einer höheren Liga zu spielen. Mit genügend Punkten kann man Manager erfolgreicher Vereine, wie Bremen, München oder Dortmund, werden. Während des Spiels kann man die Punkte jederzeit dazu

benutzen, um Manager eines anderen Vereins zu werden.

3.1.3 K.O SPIEL : Ein Spiel für 2 - 4 Spieler. Die Spieler starten in derselben Liga. Das Spiel läuft ganz normal ab, bis ein Spieler auf- oder absteigt. Die Uhr läuft, und innerhalb einer gewissen Zeit müssen alle Spieler wieder in derselben Liga sein, sonst scheidet der zuunterst platzierte Spieler aus. Das geht solange weiter, bis der Gewinner feststeht.

3.1.4 WEITERSPIELEN : Mit dieser Option kann ein zuvor gespeichertes Spiel weitergespielt werden. Ein Verzeichnis aller gespeicherten Spiele erscheint. Man wählt dann die gewünschte Datei.

3.1.5 DEMOSPIEL : Es handelt sich hier um einen Lernmodus, mit dem man sich an das Spiel gewöhnt. Die Saison beginnt in der 12. Woche, und am Ende der Saison kehrt das Demospiel zum Hauptmenü zurück. Bei dem Demospiel hat man die Möglichkeit, alle Varianten zu erlernen.

3.2 SPIELAUFBAU

3.2.1 NEUES SPIEL

3.2.1.1 DER MANAGER : Vier Manager sind vorgesehen. Klickt man den angezeigten Kopf an, erscheinen die anderen.

3.2.1.2 NAME DES MANAGERS : Die Eingabe erfolgt über die Tastatur und wird mit Return beendet. Sollte man aus Versehen einen Managernamen angeklickt haben, drückt man ESC, um den Ballcursor zurückzubekommen.

3.2.1.3 POSITION : Eine Position wird angezeigt. Um sie zu ändern, wird die angezeigte Position angeklickt, worauf die anderen zur Auswahl angeboten werden.

3.2.1.4 HERAUSFORDERUNGSPUNKTE : Die Punkte der Erfolgswertung werden angezeigt. Je mehr Punkte man hat, desto besser die Auswahl. Man kann der Manager eines Topteams, wie Bremen, München oder Dortmund, werden. Man klickt die eigene Mannschaft an, um sodann die zur Verfügung stehenden Mannschaften zu sehen.

3.2.1.5 NAME DER MANNSCHAFT : Jeder Spieler erhält eine Mannschaft der 2.Liga zugeteilt. Man kann jedoch eine andere Mannschaft wählen. Man klickt auf den aktuellen Namen, und die zur Verfügung stehenden Mannschaften werden zur Auswahl angezeigt.

3.2.1.6 ROLLENSPIEL : Vorgegeben ist NEIN. Man steuert den Spieler, der dem Ball am nächsten ist. Durch Anklicken wird auf JA gewechselt. Daraufhin steuert man den Spieler in der Position, die unter 3.2.1.3 bestimmt wurde.

3.2.1.7 LIGA : Alle Spieler beginnen normalerweise in der 2. Division, es sei denn, dass Erfolgswertungspunkte eingesetzt werden. Für jeden Manager wird die Liga, mit der er beginnt, angezeigt.

3.2.1.8 SCHWIERIGKEITSSTUFE : Es gibt drei: **NORMAL**, **LEICHT** und **SEHR LEICHT**. Alle Manager spielen mit demselben Skill-Level. Hierzu klickt man die gewünschte Option an.

3.2.1.9 SAISON : Um das Jahr zu ändern, klickt man die unerwünschten Zahlen an. Mit der Tastatur werden neue Zahlen eingegeben. Auswahl mit fertig bestätigt.

4.0 VORSAISON

Beim Antritt seiner neuen Stelle hat der Manager 6 Vorsaison-Wochen, bevor die wirkliche Saison beginnt. Die erste Woche verbringt er im Urlaub, dann beschäftigt er sich fünf Wochen lang mit Büroarbeiten. In dieser Zeit kann er nach Belieben Spieler kaufen oder verkaufen. Die Mannschaft muß mindestens 16, höchstens 24 Mitglieder haben. Ausgiebiges Training muß arrangiert werden, da die Mannschaft nicht fit ist. In der ersten Woche muß Folgendes erledigt werden:

4.1 SPONSORENGELDEN (Zugriff: Buch)

Es gibt drei Arten: Bargeld, Geld + Zuschauereinnahmen, Geld + Siegesprämien bei Pokalspielen. Das gewünschte Angebot wird markiert und die Auswahl mit FERTIG bestätigt.

4.2 FREUNDSCHAFTSSPIELE ARRANGIEREN (Zugriff: Telefon)

Fünf Freundschaftsspiele müssen arrangiert werden. Man kann eine beliebige deutsche oder europäische Mannschaft wählen. Man klickt auf V.S. Wo2 (Vorsaison, Woche 2) um die einzelnen Ligen zu sehen. Eine Liga wird gewählt, und die dazugehörigen Mannschaften erscheinen sodann. Man wählt eine Mannschaft. Für V.S. Wo3, 4, 5 und 6 wird der Vorgang wiederholt. Damit die Freundschaftsspiele nützlich sind, sollte man mit Vereinen der unteren Liga beginnen und dann immer stärkere Mannschaften wählen. Es wäre sinnvoll, die Spiele zu beobachten, oder sie als nützliche Übung für die Joysticksteuerung zu benutzen.

4.3 ANSTELLUNGEN (Zugriff: Laptop)

Bei den Verträgen des Talentsuchers, Masseurs und des Trainers handelt es sich um Verträge, die jedes Jahr erneuert werden müssen. Die Höhe des Gehaltes wird von der Wertung bestimmt, wobei 1 die niedrigste und 5 die höchste Wertung darstellt. Ein Fünfsternetrainer bringt die Mannschaft schneller auf Vordermann als ein Einsternetrainer. Man kann das Menü der Vorsaison erst dann verlassen, wenn man einen Trainer, Masseur, Talentsucher und einen Torwarttrainer gewählt hat. Nur ein Fünfsternetalentsucher kann europaweit nach Spielern suchen. Es lohnt sich also, das Beste, das man sich leisten kann, zu beschaffen.

4.4 JUGENDVERTÄGE

Von der 2. Saison an können auch Jugendspieler unter Vertrag genommen werden. Junge, talentierte Spieler können trainiert und dann an Division 1 verkauft werden. Man kann für bis zu acht Spielern bieten, aber die Mannschaftsstärke darf 24 nicht überschreiten.

4.4.1 Jugendspieler erhalten die Namen von ehemaligen Spielern, die aus irgendwelchen Gründen nicht mehr aktiv sind. Name und Position bleiben erhalten, ein Flügelspieler bleibt z.B. ein Flügelspieler, aber seine Eigenschaften sind anders. Wie er sich entwickelt kommt darauf an, wie man ihn behandelt und trainiert.

4.4.2 Jugendspieler beginnen mit einem dreijährigen Vertrag und können wie alle anderen Spieler gekauft und verkauft werden. In den frühen Jahren sind sie billig.

VEREINE DER DIVISION 1 KÖNNEN NICHT FÜR JUGENDSPIELER BIETEN

4.4.3 Verträge mit Jugendspielern: Aus der Liste der verfügbaren Spieler wählt man die Spieler, die man kaufen möchte. Klickt man einen Spieler an, wird er aus der Liste. Wenn man gewählt hat, werden die Angebote mit den Angeboten anderer Manager verglichen. Ist das eigene Angebot erfolgreich, kommen die jungen Spieler in die Mannschaft.

4.4.4 Finanziell sind Jugendspieler von grosser Bedeutung. Bei entsprechendem Training und guter Betreuung kann man sie später zu einem guten Preis wieder verkaufen.

4.5 Sind alle Aufgaben erfüllt, wählt man FERTIG und gelangt zum Bürogebäude.

5.0 DAS BÜROGEBÄUDE

Das Bürogebäude besteht aus acht Räumen.

ARCHIV : Information über die Liga, die Vereine, Supertore, Geschichte des Vereins usw.

SCHATZMEISTER : Man erhält eine allgemeine Übersicht über die Finanzlage des Vereins.

PRESSESAAL : Information, Gerüchte usw., d.h. allerlei Wissenswertes.

PRÄSIDIUM : Das Büro Ihrer Arbeitgeber.

BÜRO DES MANAGERS : Das Nervenzentrum des Vereins.

BÜRO DES TRAINERS : Vorbereitungen zum Training.

ARBEITSRAUM DES MASSEURS : Hier kümmert man sich um verletzte Spieler.

UMKLEIDERAUM : Letzte Vorbereitungen vor dem Spieltag.

Die Funktion der verschiedenen Räume wird im Folgenden beschrieben.

SPIELABBRUCH: ESC

6.0 BÜRO DES MANAGERS

Berührt man mit dem Mauszeiger im Büro des Managers verschiedene Gegenstände, werden deren Funktionen am unteren Bildschirmrand angezeigt. Wählt man einen Gegenstand, gelangt man zum entsprechenden Menü. Obwohl die Menüs keiner Erläuterung bedürfen, erscheint im Folgenden eine kurze Erklärung.

Bei Spielen an Wochentagen ist es im Büro des Managers dunkel (nur CD ROM). Schalten Sie einfach das Licht ein.

6.1 DIE MANNSCHAFT (Zugriff: Bild auf der Wand)

Die Mannschaft ist das Kernstück des Vereins. Man sollte gut für sie sorgen. Die Mannschaft besteht aus mindestens 16, jedoch höchstens 24 Spielern. Die Namen der Spieler können geändert werden.

6.1.0 MANNSCHAFTSWERTUNG: Die Mannschaftswertung wird oben angezeigt. Es gibt insgesamt 64 Mannschaften. Ihre Position basiert nur auf dem Durchschnittswert von den 16

besten Spielern in der Mannschaft. Wenn viel Geld für Spieler ausgegeben wurde, wird die MANNSCHAFTSWERTUNG höher. Gibt es jedoch keine dramatische Verbesserung der Ligaposition, haben Sie Geld verschwendet und der Vorstand wird alles andere als zufrieden sein. Die Ligaposition sollte höher als die Mannschaftswertung sein. Je größer der Unterschied, desto besser haben Sie auf dem Transfermarkt gehandelt. Benutzen Sie beim Kauf und Verkauf Ihre Sachkenntnisse - beeindrucken Sie den Vorstand.

6.1.1 TAKTIKEN : Die Taktiken für das vorliegende Spiel werden oben angezeigt. Durch Anklicken können sie verändert werden. Es gibt 4 vorgegebene Spieltaktiken. Siehe 7.4 um Taktiken zu ändern.

6.1.1.1 Die Trikotfarbe in der zweiten Spalte ändert sich je nach Taktik, wodurch angezeigt wird, welcher Spielertyp benötigt wird. Es handelt sich dabei um eine grobe Klassifizierung.

Grün	Torwart
Blau	Verteidiger
Gelb	Mittelfeldspieler
Rot	Stürmer

6.1.2 NAMEN : In der ersten Spalte befinden sich die Namen der Spieler in der Mannschaft. Sie können geändert werden.

6.1.2.1 SPIELERNAMEN ÄNDERN : Die Namen werden in der Spielerdatei geändert - siehe dazu 6.1.3.2. Der Name wird angeklickt. Mit der Tastatur wird nun der neue Name eingegeben, dann drückt man Return.

6.1.3 SPIELERINFORMATION

6.1.3.1 Die Spielerinformation enthält nützliche Details über jeden Spieler in der Mannschaft.

6.1.3.2 **ZUGRIFF** : In der unteren linken Ecke des Bildschirms befindet sich eine Leiste mit Pfeilen auf jeder Seite. Bei Anklicken der Pfeile werden die nachstehenden Optionen nacheinander angezeigt. Eine davon wird gewählt.

- a) SPIELERDATEI : Siehe 6.2
 - b) BEWERTUNG : Siehe 6.1.9
 - c) LEISTUNG : Es handelt sich hier um eine Zusammenfassung der Leistung eines Spielers in 28 Ligawochen. Unterlagen über Pokalergebnisse werden nicht angezeigt. Hat der Spieler in einer Begegnung nicht mitgespielt, erscheint ein Kreuz. Damit aus der Leistungsanzeige soviel Information wie möglich ersichtlich wird, basiert sie immer auf einen Zeitraum von 28 Spielwochen. Befindet man sich z.B. in der 6. Woche der laufenden Saison, wird die Leistung der ersten fünf Wochen der laufenden Saison angezeigt, die anderen Wochen entstammen der vergangenen Saison.
 - d) AKTEN : Die persönlichen Unterlagen eines Spielers werden angezeigt.
 - e) VERGLEICH : Die Fertigkeiten und Eigenschaften aller Spieler werden angezeigt. Man klickt die Überschrift an, um alle Fertigkeiten und Eigenschaften durchlaufen zu lassen.
- 6.1.4 WAHL DER SPIEL-ELF : Nur die Spieler die auch verfügbar sind, können aufgestellt

werden. Die erste Spalte zeigt an, ob ein Spieler verfügbar ist. Er kann aus folgenden Gründen nicht zur Verfügung stehen:

- (a) Verletzt : Rotes Kreuz
- (b) Krank : Grünes Kreuz
- (c) Nicht fit : Rotes Herz
- (d) Nationalspieler : Rote Kappe
- (e) Suspendiert : S

Ein gelbes Herz bedeutet, dass der Spieler teilweise fit ist, und dass er notfalls eingesetzt werden kann.

6.1.4.1 In der 2. Spalte wird der für die gewählten Taktiken benötigte Spielertyp angezeigt. Positionen sollten vom entsprechenden Spielertyp besetzt werden. In der 3. Spalte wird die normale Spielposition eines Spielers ersichtlich. Es gibt 10 spezifische Spielertypen. Sie sind farblich kodiert, wie unter 6.1.1.1 angegeben. Um den richtigen Spielertyp in der richtigen Position einzusetzen, müssen sich die Trikotfarben gleichen. Sollte das einmal nicht möglich sein, dann sucht man den Spieler, der dem gewünschten am nächsten kommt. Die Taktiken könnten z.B. einen zentralen defensiven Spieler verlangen, aber Sie haben nur einen Verteidiger. Abgesehen von anderen Fertigkeiten und Eigenschaften, sollten Sie sich dessen Anpassungsfähigkeit genau ansehen.

6.1.4.2 Um einen Spieler von einer Position zur anderen zu bewegen, klickt man beide Namen an.

6.1.5 Die Trikotnummer, die einer gegebenen Taktik zugeordnet wird, bestimmt die Funktion des Spielers, der dieses Trikot trägt. In groben Umrissen wurden diese Funktionen als 10 Positionen definiert. Sie sind wie folgt:

Zentral Defensiv (ZDE) : Ein zentraler Verteidiger.

Abwehrspieler (ABW): Ein Verteidiger, der auch über die Flügel spielt. Das Tempo dieses Spielers liegt normalerweise über dem Durchschnitt.

Verteidiger (VER) : Ein allgemeiner Verteidiger.

Libero (LIB): Normalerweise der beste Spieler der Mannschaft. Spielt vor oder hinter der Verteidigung.

Spielmacher (SPM) : Ein Mittelfeldspieler, der für gute Ballabgaben sorgt.

Mittelfeld (MIT) : Kann gut Pässe abgeben.

Mittelfeld Generell (GEN) : Kämpferischer Mittelfeldspieler.

Flügelspieler (FLÜ) : Ein schneller Spieler.

Zentral Offensiv (ZOF) : Ein Angriffsspieler in zentraler Position.

Stürmer (STÜ) : Ein Angriffsspieler, der auch ein guter Torschütze ist.

Spieler in diesen Positionen haben eine einzigartige Zusammenstellung von physischen Eigenschaften und Fertigkeiten. Sehen Sie dazu 19.0.

6.1.6 ALTER : Die Spieler sind zwischen 16 und 35 Jahre alt. Ein 16 Jahre alter

Jugendspieler ist für ein Ligaspiel noch ungeeignet, und wenn er eingesetzt werden sollte, dann nur spärlich. Seine Ausdauer ist auch etwas zweifelhaft. Wenn ein Spieler 35 wird, hört er auf zu spielen.

6.1.7 KÖNNEN : Ein Spieler wird innerhalb seiner Liga von 1 - 5 bewertet. Ein 5-Sternespieler der 2. Liga wäre in der 1. Liga vielleicht nur 3 Sterne wert. Diese Wertung gibt einen allgemeinen Vergleich der Marktwerte Ihrer Spieler.

6.1.7.1 AMIGA - PC DOS : Handelt es sich um einen Ranglistenspieler, wird anstelle des Könnens sein Rang angegeben.

6.1.8 TRAINERBEWERTUNG : Es handelt sich hier um eine allgemeine Einschätzung eines Spielers durch den Trainer. Er zieht verschiedene Faktoren wie Erfahrung und Spielleistung in Betracht. **Die Fähigkeit eines Trainers, Spieler zu bewerten, hängt von seiner eigenen Erfahrung und Wertung ab.**

6.1.9 BEWERTUNG DURCH DEN MANAGER : Wenn Sie zum ersten Mal in das Mannschaftsbild gelangen, ist diese Spalte zunächst leer. Wählen Sie, wie in 6.1.3.2 beschrieben, BEWERTUNG. Eine neue Leiste erscheint. In dieser Spalte klicken Sie den Namen des Spielers, den Sie bewerten möchten, an. Jetzt können Sie einen Spieler bewerten. Sie können entscheiden, welche Fertigkeiten Sie berücksichtigen wollen, und welche Bedeutung diese bei der Gesamtwertung haben sollen. Ein Angriffsspieler kann z.B. alle nötigen Fertigkeiten haben, aber wenn er ein hitziges Temperament hat, ist er nicht besonders nützlich.

6.1.9.1 Fertigkeiten : Der Wert jeder Fertigkeit wird angezeigt. Je nach Spielerposition werden die wichtigeren Fertigkeiten erhellt, und eine Gesamtwertung erscheint. Sie können eine andere Fertigkeit miteinbeziehen oder herausnehmen - klicken Sie sie einfach an. Die Gesamtwertung kann sich je nach Kombination ändern.

6.1.9.2 Eigenschaften : Wie in 6.1.9.1

6.1.9.3 Bewertung : Die Tabelle enthält 7 Faktoren, die für eine Gesamtwertung wichtig sein könnten. Sehen Sie dazu STATISTIKEN VERSTEHEN am Ende dieser Anleitung. Dort erfahren Sie, welche Fertigkeiten und Eigenschaften für einen gegebenen Spieler in Betracht gezogen werden sollten.

Die Faktoren sind: Fertigkeiten und Eigenschaften

Ausdauer : Wenn das Spielfeld schwer bespielbar ist oder bei Verlängerung braucht man Ausdauer.

Anpassungsfähigkeit : Nur zu berücksichtigen, wenn ein Spieler in einer ungewohnten Position eingesetzt werden soll.

Erfahrung : Fertigkeiten und Eigenschaften eines Spielers lassen mit der Zeit nach, aber Erfahrung kann wertvoll sein, besonders bei Pokalspielen oder Lokal-Derbys.

Leistung : Leistungen der vorhergehenden Spiele bilden die Grundlage für diese Wertung.

Disziplin : Wenn Sie einen strengen Schiedsrichter haben, könnte Ihr Disziplinarregister ein Problem sein.

Temperament : Bleibt der Spieler auch cool, wenn er unter Druck gesetzt wird?

6.1.9.4 Für jeden Faktor gibt es eine Wertung. Sie können entscheiden wie wichtig ein Aspekt

für Sie ist. Sie können z.B. Fertigkeit -50%, Eigenschaften -30%, Erfahrung -5%, Leistung -15%, andere -0% an Wichtigkeit zumessen. Jeder Spieler muß während der Saison regelmäßig bewertet werden, aber jeder Spieler ist anders.

6.1.9.5 Die Gesamtwertung erscheint als Bewertung durch den Manager. Sobald Sie einen guten Trainer haben, können Sie sich auf seinen Rat verlassen.

6.1.10 RANGLISTE : Es handelt sich hier um eine Rangliste der Ligen. Es gibt 20 Ranglistentorwarte, von 1 bis 20 aus den 64 verschiedenen Vereinen. Es gibt die 20 besten Verteidiger, Mittelfeldspieler und Stürmer. Die Rangliste wird jede Woche neu erstellt.

6.1.10.1 AMIGA - PC DOS : Siehe dazu 6.1.7.1

6.1.11 KARTEN : Die Zahl der gelben Karten, die ein Spieler erhalten hat, wird angezeigt. Ein Spieler, der seine 4. gelbe Karte erhält, wird für die nächsten 2 Wochen suspendiert, d.h. er ist nicht verfügbar. Ein Spieler mit einer roten Karte wird für 3 Wochen suspendiert.

6.1.12 VERTRÄGE : Ein Spieler mit 0 in dieser Spalte scheidet am Ende des Jahres aus dem Verein aus. Im Spielerdateimenü kann sein Vertrag erneuert werden. Der Spieler kann den Vertrag ablehnen. Der Hauptgrund für eine Zurückweisung ist, daß der Spieler sich im Verein nicht wohl fühlt. Er hat nicht oft genug Gelegenheit gehabt, für den Verein zu spielen.

6.1.12.1 Es gibt **zwei** Möglichkeiten:

a. Verbessern Sie seine Moral indem Sie ihn einige Male spielen lassen, dann versuchen Sie es nochmal.

b. Verhandeln Sie einen neuen Vertrag mit ihm.

6.1.12.2 Wenn ein Spieler einen Vertrag ablehnt, werden Sie gefragt, ob Sie verhandeln wollen.

6.1.12.3 Wenn Sie JA wählen, erscheint eine Leiste mit Ihrem gegenwärtigem Angebot und der Forderung des Spielers. Sie können das wöchentliche Gehalt und die Laufzeit des Vertrages ändern. Der Spieler kann seine Forderung ändern. Sie können die Verhandlungen zu jeder Zeit abbrechen oder sich mit dem Spieler einigen.

6.1.12.4 WARNUNG : Denken Sie gut nach, bevor Sie einen individuellen Vertrag aushandeln, da das die Gehaltsstruktur des Vereins zerstört. Wenn die Verträge anderer Spieler erneuert werden müssen, kommen diese dann auch und wollen mehr Geld.

6.1.13 TRANSFER- ODER LEIHLISTE : Folgende Mitteilungen / Ikonen (CD ROM) erscheinen:

Rotes Telefon : Tr. Liste : Spieler steht auf der Transferliste.

Gelbes Telefon : Tr. Wunsch : Spieler wünscht einen Transfer.

Grünes Telefon : Angebot erhalten : Ein Angebot ist für diesen Spieler eingegangen.

Weißes Telefon : Leihliste : Spieler ist auf der Verleihliste.

6.1.14 NATIONALSPIELER : Folgende Information erscheint:

ROTE KAPPE : Spieler spielt z.Zt. für die Nationalmannschaft.

GELBE KAPPE: Ehemaliger Nationalspieler

BLAUE KAPPE: Mitglied der Nationalmannschaft

6.1.15 AUFTRITTE : Es wird angezeigt, wie oft ein Spieler für seinen Verein gespielt hat

6.1.16 STAATSANGEHÖRIGKEIT : Die Staatsangehörigkeit eines Spielers wird angezeigt

6.1.16.1 AMIGA - PC DOS : Die Staatsangehörigkeit wird nur dann angezeigt, wenn eine Mannschaft für ein internationales Spiel ausgewählt wird. Dann ersetzt sie die Zahl der Auftritte.

6.2 SPIELERDATEI

Die Spielerdatei enthält umfangreiche Details über einen Spieler. Es handelt sich um ein Informations- sowie um ein Action-Menü

ZUGRIFF : Siehe 6.1.3.2

6.2.1 Folgende Information wird angezeigt - NAME des Spielers und sein CLUBWERT, sein ALTER, Spiel-POSITION, BEWERTUNG, RANGLISTENPOSITION und STAATSANGEHÖRIGKEIT.

6.2.2 RANGLISTE : Innerhalb einer Liga zeigt die Wertung die Fähigkeiten eines Spielers an. Die Rangliste zeigt die Gesamtwertung der Fähigkeiten von Spielern aus allen Ligen. Sehen Sie dazu 6.1.10. Da die Leistungen eines Spielers Schwankungen unterliegen, ändert sich die Rangliste von Woche zu Woche.

6.2.3 STAATSANGE - HÖRIGKEIT : In den Ligen gibt es Spieler aus 16 Nationen.

6.2.3.1 EUROPÄISCHE WETTBWERBE : Sie dürfen bei europäischen Wettbewerben nur 4 ausländische Spieler einsetzen.

6.2.3.2 Nationalspieler : Ein solcher Spieler kann abberufen werden, um für sein Land zu spielen.

6.2.3.3 Ein Spielergesicht erscheint. Dieses Gesicht deutet auf die MORAL eines Spielers hin. Es gibt fünf verschiedene - von glücklich bis deprimiert.

6.2.4 **FERTIGKEITEN UND EIGENSCHAFTEN** : Ein Spieler wird durch eine einzigartige Kombination von Fertigkeiten und physischen Eigenschaften bestimmt. Die Balkengrafik zeigt jede Fertigkeit und Eigenschaft an. Eine Markierung zeigt den Ligadurchschnitt an, wodurch es möglich ist, den Spieler mit den anderen Spielern der Liga zu vergleichen.

6.2.5 Die Farben des Balkens sind wie folgt:

Rot	Unter dem Durchschnitt
Orange	Durchschnittlich
Gelb	Überdurchschnittlich

Die richtige Einschätzung der Fertigkeiten und Eigenschaften jedes Spielers ist der wichtigste Bestandteil des Managerjobs.

6.2.6 EIGENSCHAFTEN

6.2.6.1 TEMPO : Wird ein Spieler müde, wird er langsamer. Jeder weiß, wie nützlich es ist, wenn man durch Tempo einen Meter Vorsprung schaffen kann. Tempo ist eine wichtige

Eigenschaft von Flügelspielern und in gewisser Hinsicht auch für einen Abwehrspieler.

6.2.6.2 BESCHLEUNIGUNG : Bestimmt, wie schnell ein Spieler sein bestes Tempo erreicht.

6.2.6.3 AUSDAUER : Dies hat direkte Auswirkungen auf Tempo und Fertigkeiten. Ein müder Spieler ist nicht besonders agil, und seine Schüsse sind nicht mehr genau. Zur Verbesserung der Ausdauer eines Spielers sehen Sie 7.2

6.2.6.4 WIDERSTANDSKRAFT : Ein nicht besonders widerstandsfähiger Spieler wird wahrscheinlich öfter verletzt.

6.2.6.5 AGILITÄT : Bestimmt, wie schnell ein Spieler Ballkontrolle erhält.

6.2.6.6 VISION : Vision Überblick, d.h. die Fähigkeit, den Spielverlauf richtig einschätzen zu können. Ein Spieler mit guter Vision gibt den Ball nicht einfach an den ersten besten Spieler ab, sondern sucht einen Spieler, der den Ball am besten nutzen kann. Eine wichtige Voraussetzung für einen Spielmacher.

6.2.6.7 ANPASSUNGSFÄHIGKEIT : Ein Spieler mit hoher Anpassungsfähigkeit spielt auch in einer ungewohnten Position entsprechend gut.

6.2.6.8 AGGRESSIVITÄT: Ein aggressiver Spieler versucht stets in Ballbesitz zu kommen. Dabei könnte er dem Schiedsrichter unangenehm auffallen, es sei denn er kann gut angreifen, den Ball gut kontrollieren. Er sollte auch nicht allzu hitzköpfig sein.

6.2.6.9 FLAIR : Ein Spieler mit hohem Flair ist ehrgeizig. Eine wichtige Voraussetzung für einen Stürmer

6.2.6.10 TEMPERAMENT : Ein Spieler mit einem ruhigen Temperament bleibt auch unter Druck beständig und läßt sich nicht vom Gegner aus der Fassung bringen. Je höher die Temperamentwerte, desto ruhiger ist das Verhalten

6.2.7 FERTIGKEITEN DER SPIELER

6.2.7.1 PÄSSE : Pässe annehmen und abgeben können ist wahrscheinlich die wichtigste Fertigkeit eines Spielers, besonders im Mittelfeld

6.2.7.2 SCHIEßEN : Hier wird die Treffgenauigkeit eines Spielers angezeigt. Dies ist besonders wichtig für Stürmer.

6.2.7.3 ANGRIFF : Die Fähigkeit, ohne Foul in Ballbesitz zu gelangen, ist das Maß für Angriff. Dies ist von besonderer Bedeutung für einen Verteidiger oder Mittelfeldspieler.

6.2.7.4 KONTROLLE : Ballkontrolle.

6.2.8 FERTIGKEITEN DES TORWARTS :

Der Torwart hat folgende besondere Fertigkeiten:

6.2.8.1 WERFEN : Wie weit der Torwart den Ball werfen oder rollen lassen kann

6.2.8.2 KICKEN : Wie weit der Torwart den Ball wegschießen kann

6.2.8.3 HALTEN : Wie gut der Torwart den Ball fangen kann

6.2.8.4 SPRINGEN : Die Höhe, die er springen kann, um den Ball übers Tor zu lenken.

6.2.8.5 HANDHABUNG : Sein Vorgefühl, wann er nach vorn laufen soll

6.2.9 VERGLEICHE : In der unteren linken Ecke können Sie sich zu jeder Zeit eine bestimmte Eigenschaft oder Fertigkeit der Mannschaft als Ganzes ansehen.

6.2.10 SPIELERNAMEN ÄNDERN : Spielernamen können geändert werden. Man klickt den zu ändernden Namen an, und er wird gelöscht. Mit der Tastatur wird ein neuer Name eingegeben. Mit Return wird die Eingabe beendet.

6.2.11 ACTION-LEISTE : Diese befindet sich rechts.

6.2.11.1 VERFÜGBARKEIT : Ist ein Spieler nicht verfügbar, erscheint ein Häkchen, und die Dauer und der Grund seiner Abwesenheit werden angezeigt.

6.2.11.2 KARTEN : Rote und gelbe Karten werden angezeigt.

6.2.11.3 NAT. STATUS : Hier wird angezeigt, ob ein Spieler Mitglied einer Nationalmannschaft ist oder früher einmal war.

6.2.11.4 EHE. NAT. : Wie oft ein Spieler in der Nationalmannschaft gespielt hat.

6.2.11.5 GEHÄLTER : Zusätzlich zum normalen Gehalt erhält ein Spieler Auftrittsgelder, wenn er mitspielt. Spielt ein Spieler zweimal in der Woche, erhält er zusätzlich zum angezeigten Gehalt 2 Gagen.

6.2.11.6 VERLEIH : Wenn ein Spieler ausgeliehen werden soll, wird diese Option angewählt. Er kann 4 - 7 Wochen ausgeliehen werden. Wenn Sie den Zeitraum bestimmt haben, erscheint der Spieler auf der Leihliste.

6.2.11.7 TRANSFER : Soll ein Spieler auf die Transferliste gesetzt werden, wird diese Option angewählt. Man kann pro Woche nur 2 Spieler auf die Transferliste setzen.

6.2.11.8 TRANSFER ANNULIEREN : Ein Eintrag in der Transferliste kann annulliert werden, aber nicht in derselben Woche.

Der Transfermarkt schliesst nach der 25. Woche.

6.2.11.9 VERKAUFSPREIS : Man kann den angezeigten Verkaufspreis eines Spielers ändern. Wenn ein Spieler schnell verkauft werden soll, reduziert man den Preis. Man kann den Preis auch erhöhen, wenn man einen Spieler, der einen Transfer gewünscht hat, nicht wirklich verkaufen will.

6.2.11.10 VERTRAG : Der Vertrag eines Spielers kann erneuert werden. Laufzeit eines Vertrages ist maximal 3 Jahre.

6.2.11.11 SAISONAUFTRITTE UND TORE : Hier wird angezeigt, wie oft ein Spieler auf dem Spielfeld in Erscheinung getreten ist und wieviel Tore er in der vorliegenden Saison geschossen hat.

6.2.11.12 KARRIEREAUFTRITTE UND TORE : Summe von 6.2.11.11 in Bezug auf seine gesamte Karriere.

6.3 BEGEGNUNGEN (Zugriff: Tafel auf der Wand)

Der Terminplan enthält eine Liste aller Begegnungen der Saison. Pokalspiel, Wiederholungsspiele und verschobene Spiele werden hinzugefügt, sobald sie bekannt sind.

6.3.1 ZUSCHAUER : Die letzte Spalte zeigt die Zuschauerzahlen für jedes Spiel an - ein guter Hinweis auf Ihre Leistung.

6.4 KONTEN (Zugriff: Laptop)

Die Konten werden wöchentlich auf den neusten Stand gebracht. Der Übertrag wird für die folgende Woche eingetragen. Alle feststehenden Ausgaben werden nach dem Spiel am Samstag berechnet. Bei einem Mittwochspiel werden Zuschauereinnahmen und Spielerprämien sofort eingetragen. Die Konten bedürfen keiner Erklärung. Man muss sie lediglich genau im Auge behalten, da man sich sonst eine Kündigung einhandeln könnte.

6.5 DER TALENTSUCHER (Zugriff: Laptop)

Es gibt Talentsucher mit 5 verschiedenen Qualitäten. Nur einer mit 5 Sternen kann europaweit nach Spielern suchen. Die Qualität bestimmt die Spielerklasse, die er findet. Er kann zu jeder gegebenen Zeit mit der Suche von bis zu 3 Spielern beauftragt werden. Man wählt die Überschrift Spieler 1. Dann klickt man das Gewünschte Feld an. Klickt man z.B. auf Typ, erscheinen Torwart, Verteidiger, Mittelfeldspieler und Stürmer. Man wählt. Jetzt kann man dem Talentsucher genauere Anweisungen geben.

6.5.1 Wenn er alle Anweisungen erhalten hat, gibt der Talentsucher eine von vier Antworten - Kein Problem, Tue mein Bestes, Sehr schwierig oder Unmöglich.

6.5.2 Die letzten zwei weisen darauf hin, daß es lange dauern könnte, bis er einen Spieler gefunden hat. Sie können die Bedingungen soweit ändern, dass Sie eine der ersten beiden Antworten erhalten

6.5.3 Anweisungen an den Talentsucher können jederzeit annulliert werden. Hierzu wird Ins. Annullieren. angeklickt

6.5.4 ANGEBOTE FÜR Beobachtete SPIELER : Wenn der Bericht des Talentsuchers von Nein auf Ja übergeht, klickt man auf Ja um die Liste der gefundenen Spieler zu sehen. Man wählt den Spieler aus, für den man ein Angebot machen möchte, und man gelangt direkt zum Bieten. Man führt den in 6.10 beschriebenen Vorgang aus.

6.5.5 BESUCH : Wählt man diese Option, kann man dem Talentsucher genauere Anweisungen geben.

6.5.5.1 SEHEN : Man kann sich die Ergebnisse beliebiger Spiele vorhersagen lassen. Die Vorhersage gibt die eingesetzten Spieler an, die Vorfälle, Spielerleistungen usw. Jedes Spiel wird in Realzeit gespielt und kann daher wertvolle Informationen über andere Mannschaften enthalten. Die Wahl wird vom Terminplan der Woche getroffen, d.h. sie ist nur für eine Woche gültig. Wählen Sie die Liga und die Spiele, die Sie sehen möchten.

6.5.5.2 VERFOLGEN : Wählen Sie eine Mannschaft aus der Liga, die beobachtet werden soll. Die Anweisung bleibt gültig, bis sie gelöscht wird. Man wählt eine Liga an, um die Mannschaften zu sehen.

6.5.5.3 BEOBACHTEN : Sie können den Talentsucher anweisen, einen beliebigen Spieler zu beobachten. Wählen Sie die Mannschaft, bestimmen Sie den Spieler.

6.5.5.4 Der Sinn dieser Anweisung ist, den Spieler zu beobachten bevor man ihn kauft. Wenn

man den Spieler auswählt, erscheinen folgende Informationen:

Name, Alter, Position, Wertung, Rangliste, Karriere- und Saisontore und -auftritte und der vom Talentsucher geschätzte Preis.

6.5.5.5 Zu diesem Zeitpunkt können Sie Ihre Meinung noch ändern und einen anderen Spieler aussuchen. Diese Option ist 3 Wochen lang gesperrt, wenn Sie weitermachen. Der Talentsucher meldet sich nach 3 Wochen wieder.

6.5.5.6 **BERICHT DES TALENTSUCHERS** : Der Talentsucher meldet sich mit zusätzlicher Information: Spielerleistung, Bewertung des Talentsuchers, Vertragsdauer, der zu erwartende Preis.

6.5.5.7 **KAUF EINES ERKUNDETEN SPIELERS** : Mit der Option JA kann man für den Spieler ein Angebot machen.

6.5.5.8 **ANNULLIEREN** : Die Anweisung Verfolgen wird annulliert.

6.6 DER GEGNER (Zugang: Laptop)

In dieser Option findet man folgende Informationen:

6.6.1 **DIE MANNSCHAFT** : Die gegnerische Mannschaft wird angezeigt. Die Namen der Spieler, ihre Spielpositionen und die 5 besten Torschützen werden vorgegeben. Um die Leistung eines Spielers zu überblicken, klickt man seinen Namen an. Seine Leistung in 28 Ligaspielen wird angezeigt. Wenn es sich bei der vorliegenden Woche um Woche 7 handelt, dann stammen die ersten 6 Wochen aus der vorliegenden Saison, der Rest stammt aus der vorhergehenden Saison.

6.6.2 **VERGLEICH** : Hier wird Ihre Elf mit der Elf verglichen, die der Gegner im letzten Spiel aufgestellt hatte. Verglichen werden die entsprechenden Fertigkeiten der Torwarte, Verteidiger, Mittelfeldspieler und Stürmer.

Befindet sich der Balken weiter rechts, hat der Gegner den Vorteil, befindet sich der Balken links, haben Sie den Vorteil. Länge und Farbe des Balkens bestimmen die Grösse des Vorteils. Helle Farben: 0 bis 50%, dunkle Farben: 51 bis 100%

6.6.3 **FORM** : Gezeigt werden die Ergebnisse des Gegners in den letzten 5 Heim- bzw. Auswärtsspielen.

6.7 LIGATABELLEN (Zugriff : Filofax)

Ein nützliches Nachschlagewerk, um Ligatabellen, Ergebnisse und Begegnungen der eigenen Liga zu sehen.

6.7.1 **KNOCK OUT** : Der gegenwärtige Stand wird angezeigt.

6.7.2 **DIE HERAUSFORDERUNG** : Der gegenwärtige Stand wird angezeigt.

6.8 TAKTIKEN DESIGNER (Zugriff : Staffelei)

Acht Taktiken werden vorgegeben. Es handelt sich um Standardtaktiken, die aber vielleicht nicht unbedingt den Bedürfnissen Ihrer Mannschaft entsprechen. Sie können die Taktiken ändern, oder ganz neue erstellen.

6.8.1 Beim Taktiken-Designer bewegt man den Ball von Quadrat zu Quadrat und stellt die

Spieler in die entsprechende Position. Sie können Taktiken erstellen für den Fall, dass Ihre Mannschaft in Ballbesitz ist (Angriff) oder wenn der Gegner Ballbesitz hat (Verteidigung).

6.8.2 Mit der "RAY-TRACE"-Option können Sie sicherstellen, dass die Spieler sich nicht in den Weg kommen, und dass sie nicht zu weit laufen müssen - sie könnten eventuell nicht schnell genug zur gewünschten Position gelangen.

6.8.3 Am oberen Ende und auf der linken Seite des Spielfeldes befinden sich verschiedenen Ikonen:

6.8.3.1 **Angriff** : Taktiken, die gelten, wenn Sie Ballbesitz haben.

6.8.3.2 **Verteidigung** : Taktiken, die gelten, wenn der Gegner Ballbesitz hat.

6.8.3.3 **Ray Trace** : Zeichnet die Position der Spieler für bis zu 5 Ballbewegungen auf.

6.8.3.4 **Kopie** : Kopiert die Position eines Spielers für eine Ballposition zur nächsten Ballposition.

6.8.3.5 **Laden und Speichern** : Sie können jede bestehende Taktik laden, ändern und auf Diskette/Festplatte speichern.

6.8.3.6 **Position** : Sie bestimmen die Trikotnummern, die für die Abwehr, das Mittelfeld und für den Angriff benutzt werden sollen.

6.8.3.7 **Sehen** : Ihre Mannschaft ist auf dem Spielfeld.

6.8.3.8 **Gegner** : Die gegnerische Mannschaft ist auf dem Spielfeld. Sie können beide Mannschaften gleichzeitig sehen.

6.8.3.9 **Obere Ecke**

ANGRIFF : Position Ihrer Spieler beim Ausführen eines Eckstosses

ABWEHR: Position Ihrer Spieler beim Ausführen eines Eckstosses durch den Gegner.

6.8.3.10 **Torschuss**

ANGRIFF: Position Ihrer Spieler wenn der gegnerische Torwart abwehren muss.

ABWEHR: Position Ihrer Spieler, wenn der eigene Torwart abwehren muss.

6.8.3.11 **Anstoss**

ANGRIFF: Sie führen den Anstoss aus.

ABWEHR : Der Gegner führt den Anstoss aus.

6.8.3.12 **Untere Ecke**: Wie in 6.8.3.9

6.8.4 **Zu Beginn** : Im Taktiken Designer ist bereits eine vorgegebene Taktik geladen. Sie kann geändert werden, oder man lädt eine andere Taktik, die ebenfalls abgeändert oder Grundlage einer neuen Taktik werden kann.

6.8.5 **Laden einer Taktik** : Man benutzt die Ikone Laden. Ein Verzeichnis von acht vorgegebenen Taktiken erscheint. Zuvor erstellte eigene Taktiken können ebenfalls geladen werden. Man benutzt die Disketten-Ikone um eine gespeicherte Taktik zu laden.

6.8.6 **Taktik speichern** : Man benutzt die Speicher-Ikone. Sie können eine Taktik NICHT unter dem Namen, der bereits für vorgegebene Taktiken benutzt wurde, speichern.

6.8.6. **AMIGA:** Man benötigt eine formatierte Diskette. Bevor man die Speicher Option anwählt, wird eine formatierte Leerdiskette in das Laufwerk eingelegt. Die SPEICHER Diskette kann 10 Taktiken und 5 Spiele speichern.

PC : Die Taktiken werden auf der Festplatte gespeichert.

6.8.7 **BALL BEWEGEN :** Man bringt den Cursor auf den Ball und drückt den linken Mausknopf. Der Knopf wird gedrückt gehalten um den Ball auf die neue Position zu ziehen, dann wird er losgelassen.

6.8.8 **SPIELER BEWEGEN :** Der Cursor wird auf den Spieler gebracht, dann bewegt man ihn wie den Ball.

6.8.9 Angriffs- und Abwehrtaktiken sind verschieden. Wählen Sie, z.B. Angriff, und bringen Sie den Ball zu einem Quadrat. Für jede Ballposition müssen die Spieler auf ihre neuen Positionen gebracht werden. Die Position der Spieler muss für Ecken, Anstoss und Torschüsse festgelegt werden.

6.8.10 Mit der "Ray-Trace"-Option kann man sicherstellen, dass die Spieler sich nicht gegenseitig in den Weg kommen. Spielerbewegungen sollten begrenzt sein, da sie sonst nicht mehr in Position sind. Wenn man will, kann man natürlich auch weiträumig spielen.

6.8.11 **KOPIE :** Die Position der Spieler kann für die Ballposition auf ein anderes Quadrat kopiert werden. Wenn Sie z.B. die Position Quadrat 2 wie in Quadrat 5 haben wollen, wird die Kopie Option angewählt. Dann wird auf 5, dann auf 2 geklickt.

6.8.12 **POSITIONEN :** Bevor die Speicheroption angewählt wird, muss die Spielposition jedes Spielers festgelegt werden, d.h. Abwehr, Mittelfeld, Stürmer. Die genaue Platzierung ist wichtig. Wenn z.B. 7 ein Flügel- und Mittelfeldspieler ist, die Taktiken 4-2-4 sind, dann wird er weit ins Mittelfeld gestellt, aber an der Grenze für Stürmer. Die Aufstellung wird dann im Mannschaftsgespräch benutzt, z.B. das Studium einer bestimmten Taktik.

6.9 TRANSFERS UND VERLEIH

Transfers und Spielerverleih sind ein wichtiger Bestandteil des Managements.

6.9.0.1 Zugriff zu Transfers und Verleih erfolgt über die Spielerdatei eines Spielers. Dazu klickt man in der Mannschaft im Büro des Managers die Verfügbarkeitsspalte des gewünschten Spielers an.

Transfer- und Verleihliste schliessen in der 25. Woche. Alle Spieler werden dann von den Listen entfernt.

6.9.0.2 Transfer- und Verleihoptionen werden rechts in der grünen Spalte angezeigt.

6.9.1 Verkauf eines Spielers : Der Spieler wird auf die Transferliste gesetzt.

6.9.1.1 Transfer wird angeklickt und "Tr. gelistet" erscheint.

6.9.2 REGELN.

6.9.2.1 Nur 2 Spieler können pro Woche auf die Transferliste gesetzt werden.

6.9.2.2 Ein verletzter Spieler, oder ein Spieler, der an einen anderen Verein ausgeliehen wurde, kann nicht auf die Transferliste gesetzt werden.

6.9.2.3 Wird ein Spieler verletzt, nachdem er auf die Transferliste gesetzt wurde, erscheint neben seinem Namen in der Transferliste ein rotes Kreuz.

6.9.2.4 **ENTFERNEN EINES SPIELER VON DER TRANSFERLISTE :** Um einen Spieler von der Liste wieder zu entfernen, klicken sie einfach den Transfer an.

6.9.2.5 Ein Spieler muss mindestens eine Woche lang auf der Transferliste bleiben, d.h. Sie können Ihre Meinung nicht sofort ändern.

6.9.2.6 Ein gekaufter Spieler kann erst nach mindestens 4 Wochen auf die Transferliste gesetzt werden.

6.9.3 Spieler auf Ausleihliste setzen: Verleihoption wird angewählt. Ein Spieler kann 4 bis 7 Wochen lang ausgeliehen werden.

6.9.3.1 Spieler von Ausleihliste entfernen : Verleih anklicken.

6.9.4 **ANGEBOT ERHALTEN :** Wenn sich einer Ihrer Spieler auf der Transferliste befindet, sollten sie die Transfer/Verleih Spalte im Auge behalten. Bietet ein Verein für Ihren Spieler, erscheint "Angebot erhalten" oder ein grünes Telefon. Dies kann auch dann passieren, wenn ein Spieler nicht auf der Transferliste ist. Er wurde dann für einen Verein von deren Talentsucher erkundet.

6.9.4.1 Um einen Spieler zu verkaufen, wird Angebot Erhalten angeklickt.

6.9.5 **ANGEBOTSBILD :** Das Angebotsbild wird sowohl für den Kauf als auch für den Verkauf eines Spielers benutzt.

6.9.5.1 **VERKAUF EINES SPIELERS :** Soll ein Spieler verkauft werden, erscheint oben die veranschlagte Ablösesumme. Die Angebote werden angezeigt. Ein Cursor leuchtet auf, um Ihnen die Möglichkeit zu geben, die Ablösesumme zu ändern. Das Angebot könnte erhöht werden, oder der Bieter lehnt ab.

6.9.5.2 Gibt es mehr als ein Angebot, können die Bieter untereinander wetteifern, bis nur noch ein Angebot stehen bleibt. Mit der Return Taste zeigen Sie, dass Sie den Preis nicht ändern.

6.10 KAUF EINES SPIELERS :

Bestimmen Sie den gewünschten Spielertyp. Eine Liste erscheint. Wählen Sie einen Spieler.

6.10.1 Pro Woche kann man 2 Spieler kaufen (oder es versuchen) und sich insgesamt 4 Spieler ansehen.

6.10.2 Wenn Sie einen Spieler aus der Liste wählen, sehen Sie ihn. Der Verkaufspreis erscheint. Sie können Ihr Angebot eingeben. Mit Return wird die Eingabe beendet. Der Verkäufer gibt eine von drei Antworten:

a. Geben Sie einen neuen Preis an.

b. Mit einem BLAUEN Kreuz werden Sie aufgefordert, Ihr Angebot zu erhöhen.

c. Ein ROTES Kreuz bedeutet den Abbruch der Verhandlungen.

6.10.3 Im Falle von a oder b können Sie ein neues Angebot machen. Wenn beide Preise

gleich sind, ist das Geschäft getätigt. Wenn ein rotes Kreuz erscheint, bleibt Ihnen nichts anderes übrig als zu gehen, da der Verkäufer bereits weg ist. Nachdem man handelseinig geworden ist, kann das Präsidium ein Veto einlegen, nämlich dann, wenn es der Meinung ist, dass die Finanzen des Vereins in Gefahr sind.

6.11 SPIEL SPEICHERN (Zugriff : Schublade im Schreibtisch des Managers)

Ein Spiel kann jederzeit abgespeichert werden. Am Ende eines erfolgreichen Herausforderungsspiels werden Sie gebeten, das Spiel zu speichern. Bei einer Niederlage kann das gespeicherte Spiel geladen werden, und die Herausforderung kann weitergehen. Achten Sie darauf, dass diese Spalte NICHT ÜBERSCHRIEBEN wird.

6.11.1 SCHUBLADE ANKLICKEN: Ein Menü mit 20 Spalten erscheint. Man wählt eine Spalte. Ist dort ein Spiel bereits gespeichert, wird es überschrieben. Mit der Tastatur wird der Dateiname eingegeben, dann wird Return gedrückt.

6.11.2 AMIGA : Bevor Sie zum ersten Mal ein Spiel speichern, sollten Sie eine formatierte Leerdiskette bereithalten. Wie man formatiert entnehmen Sie dem Amiga-Handbuch. Diese Diskette kann fünf Spiele und zehn Taktiken speichern. Sie heisst dann SPEICHER Diskette. Sie können beliebig viele Speicherdisketten haben.

6.11.3 PC : Jedes SPIEL benötigt 200 KByte auf der Festplatte. Vergewissern Sie sich, dass Sie mindestens 1 MByte auf der Festplatte zur Verfügung haben.

7.0 DER TRAINER

Nach dem Manager spielt der Trainer wahrscheinlich die wichtigste Rolle bei dem Aufbau einer guten Mannschaft. Es gibt 5 Kategorien. Je höher die Kategorie, desto besser das Training.

7.1 DER TRAINER (Zugriff: Der Mann neben der Tafel)

Einzelheiten über das Trainingspersonal und deren Spezialgebiete werden angezeigt. Wurde ein Assistent des Managers ernannt, ist er Bestandteil des Trainingspersonals. Torwarte werden von besonderen Torwarttrainern betreut. Der Spezialist wird im Menü der Vorsaison unter Vertrag genommen.

7.1.1 Das Training besteht aus zwei Teilen - MANNSCHAFTSTRaining und GRUPPENTRAINING. Während der Saison sind 20 Trainingsstunden angesetzt. IN DEN FÜNF WOCHEN DER VORSAISON WERDEN 40 TRAININGSSTUNDEN ANGESETZT.

7.1.2 Trainiert wird an 4 Tagen in der Woche: Montags, dienstags, donnerstags und freitags. Jeden Tag wird 5 Stunden lang trainiert. Beim Mannschaftstraining ist das gesamte Trainingspersonal dabei, Gruppentraining wird von einzelnen Mitgliedern durchgeführt.

7.1.3 An einem Tag kann nur eine Art von Training ausgeführt werden. Wählen Sie eine für jeden Trainingstag.

7.2 MANNSCHAFTSTRaining (Zugriff : Laufband)

Es gibt acht verschiedene Dinge , die trainiert werden. Die Zeit kann beliebig verteilt werden.

übung macht den Meister!

7.2.1 Vier Spieltaktiken : Normalerweise benutzt man zwei der vier Taktiken. An diese beiden sollte man sich gewöhnen. Die anderen beiden werden gelegentlich aufgefrischt.

7.2.2 Eck- und Freistöße müssen ausgiebig geübt werden. Je mehr man sich daran gewöhnt, desto besser werden sie ausgeführt. Bei Vorhersage des Ergebnisses wird der Gewöhnungsfaktor berücksichtigt.

7.2.3 Bei einem Spiel mit fünf Spielern auf jeder Seite werden Ausdauer und Moral der Mannschaft verbessert. Auf schwerbespielbaren Plätzen braucht ein Spieler viel Ausdauer.

7.2.4 Fitness wirkt sich auf die Fertigkeiten und Eigenschaften der Spieler aus.

7.3 GRUPPENTRAINING (Zugriff : Stehender Spieler)

Pro Tag kann jedem Mitglied des Trainingspersonals eine zu trainierende Fertigkeit zugeordnet werden. Es handelt sich um Schießen, Pässe, Angriff, Ballkontrolle und Köpfe. Die Mannschaft wird in drei Kategorien eingeteilt: Verteidiger, Mittelfeldspieler, Stürmer.

7.3.1 Die Balkenanzeige zeigt für jeden Spieler den gegenwärtigen Stand für die angegebene Überschrift. Der Pfeil zeigt den Durchschnittswert der LIGA für diese Fertigkeit. Wird ein Spieler trainiert, verbessert er seine Fertigkeiten und das schlägt sich in seinem Verkaufspreis nieder.

7.3.2 Fünf Ikonen, eine pro Fertigkeit, sind unten abgebildet. Um einen Spieler zu trainieren wird erst das Mitglied des Personals bestimmt, dann der Tag. Die entsprechende Tagsspalte wird markiert. Man bestimmt die zu trainierende Fertigkeit. Ein entsprechender Buchstabe, z.B. S für Schießen, erscheint bei dem Mitglied des Trainingspersonals. Bevor man diesen Mann bestimmt, sollte Folgendes beachtet werden:

7.3.3 Eignung des Trainingspersonals : Jeder hat ein Spezialgebiet und gibt natürlich besseres Training auf diesem Gebiet. Welcher Typ welche Fertigkeit beherrscht ist nachstehend angegeben.

	Schießen	Pässe	Angriff	Kontrolle
Verteidiger	Schlecht	Mittelmässig	Am Besten	OK
Mittelfeld	O.K	Am Besten	Mittelmässig	OK
Stürmer	Am Besten	Mittelmässig	Schlecht	OK

7.3.4 Die optimale Spielerzahl die ein Trainer oder Ko-Trainer für eine Fertigkeit trainieren kann ist seine Sternwertung +1. Bei jedem Trainer ist eine Balkenanzeige mit einem Pfeil, der die maximale Zahl der zu trainierenden Spieler anzeigt.

7.3.4.1 Wählen Sie die Spieler, die am Training teilnehmen sollen. Der Balken füllt sich, und die Farbe geht von gelb auf rot, wenn sie einem Ko-Trainer mehr Spieler zuordnen, als er eigentlich verkraften kann, wird das Trainingsergebnis schlechter.

7.3.4.2 KEIN SPIELER KANN AN EINEM TAG VON ZWEI VERSCHIEDENEN KO-TRAINERN TRAINIERT WERDEN.

7.3.4.3 Wählen Sie die zu trainierenden Spieler mit Bedacht. Es wäre z.B. Zeitverschwendung, einem Verteidiger Schußtraining zu geben. Wenn Sie Zweifel haben, klicken Sie die Ikone in der

linken unteren Ecke an. Ein Häkchen bedeutet, daß der Spieler dieses Training braucht. Ein Kreuz bedeutet NEIN.

7.3.4.4 VERÄNDERUNG : Die Balkenanzeige zeigt nun die Änderung in den Fertigkeiten seit Saisonbeginn. Klickt man die Überschrift an, kann man die anderen Fertigkeiten durchlaufen.

7.3.5 MÜDIGKEIT : Junge Spieler werden leicht müde und sind dann verletzungsanfällig. Achten Sie auf den Ermüdungsfaktor und gönnen Sie ihnen bei unwichtigen Spielen Ruhe. Geben Sie anderen Spielern Erfahrung, und halten Sie sie auf diese Weise von Transferwünschen ab. Seien Sie vorsichtig bei der Entscheidung, wie oft Sie Spieler einsetzen. Ruinieren Sie junge Spieler nicht.

7.4 TAKTIKEN (Zugriff: Tafel auf der Wand)

Pro Spiel kann man vier Taktiken haben. Die zuerst aufgeführte ist die START-Taktik. Taktiken können ausgetauscht werden, d.h. eine andere der vier Taktiken kann zur START-Taktik gemacht werden.

7.4.1 Um eine neue Taktik zu laden, wird eine der Spieltaktiken entfernt. Wählen Sie die zu entfernende Taktik, dann klicken Sie den Abfalleimer an.

7.4.2 Wählen Sie die zu ladende Taktik aus dem Verzeichnis, dann klicken Sie die freie Spalte an.

7.4.3 Setzen Sie die neue Taktik in die freie Spalte in der Spieltaktikentabelle ein.

7.4.4 Normalerweise wird die erste Taktik benutzt. Die zweite und dritte Taktik wird in Reserve gehalten, eine für vollen Angriff, die andere für volle Verteidigung. Die vierte Taktik dient zur Verfeinerung der ersten Taktik. Diese wird trainiert, und wenn die Spieler sie beherrschen, wird die Starttaktik mit der neuen Taktik ersetzt. Danach kann man die zweite Taktik verfeinern.

7.5 BEWERTUNG (Zugriff : Wandtabelle)

Der Trainer bewertet die wichtigen Fertigkeiten der ersten Mannschaft für Stürmer, das Mittelfeld, die Verteidigung und die Torwarte. Wählen Sie die entsprechende Ikone an.

7.5.1 VERGLEICH : Der Trainer gibt eine Wertung der Stärken aller Mannschaften in der Liga.

7.6 FAKTENBLATT (Zugriff : Erste Schublade)

Es handelt sich hier um eine Anzeige aller wichtigen Aspekte der bisherigen Mannschaftsleistung. Für jeden Spieler wird seine Position angezeigt. Zusätzlich gibt es folgende Informationen:

7.6.1 Trikot-Nr., Spilleistungspunkte, Tore und, falls vorhanden, Karten. Wenn der Spieler verletzt wurde, eine Rote Karte hatte, suspendiert ist oder gerade für die Nationalmannschaft spielt, erscheint diese Information anstelle der Trikotnummer.

7.6.2 Es läßt sich erkennen, ob ein Spieler immer wieder in derselben Position gespielt hat, und ob er gut war oder nicht. Es läßt sich erkennen, wessen Leistung gestiegen ist. Aus diesem Bericht kann man also sehr viel herauslesen.

7.7 MANNSCHAFTSBERICHTE (Zugriff : Zweite Schublade)

Graphische Darstellung der Auswirkung des Trainings auf die Fertigkeiten und Leistung der Mannschaft.

7.7.1 FERTIGKEITEN DER MANNSCHAFT : Alle fünf Fertigkeiten der vier Spielertypen werden angezeigt. Die Grafik vergleicht jede Fertigkeit mit dem Ligadurchschnitt für diese Fertigkeit. Wenn z.B. die Schußfertigkeit aller Stürmer in der Mannschaft geringer ist als der Ligadurchschnitt, ist der Anzeigebalken rot. Ist er gelb, ist sie besser. Der GESAMT-Balken vergleicht den Durchschnittswert aller Fertigkeiten der gesamten Mannschaft mit dem der Liga. Die Anzeige ist rot, orange oder gelb, je nachdem ob der Mannschaftswert schlechter, gleich gut oder besser ist als der Ligadurchschnitt.

7.7.2 FERTIGKEITEN DER SPIEL-ELF : Wie oben.

7.7.3 UNTERLAGEN ÜBER FERTIGKEITEN : Der Durchschnittswert der Fertigkeiten der Torwarte, Verteidiger, Mittelfeldspieler und Stürmer der gesamten Mannschaft werden über die Saison hinweg notiert.

7.7.4 MANNSCHAFTSLEISTUNG : Hier werden die Punkte und der Durchschnittswert der Leistungspunkte für Torwarte, Verteidiger, Mittelfeldspieler und Stürmer für jedes Spiel der Saison angezeigt.

7.7.5 AUSDAUER - "FÜNFER"-SPIEL : Die Ausdauer wird beim Trainingsspiel mit 5 Spielern pro Seite aufgebaut. Die Grafik zeigt den Durchschnittswert der Ausdauer der Mannschaft für die gesamte Saison an. Wieviele Stunden im sogenannten "Fünfer"-Spiel trainiert wurde, wird ebenfalls angezeigt, so daß man die Wirkung direkt sehen kann. Verbesserungen oder Verschlechterungen kommen nicht von Heute auf Morgen.

7.7.6 FITNESS - FITNESS TRAINING : Wie fit eine Mannschaft durchschnittlich ist, wird über die Saison hinweg festgehalten (ohne verletzte Spieler). Fitnesstraining wird ebenfalls festgehalten, aber Auswirkungen zeigen sich nicht immer sofort.

7.8 SPIELERLEISTUNG (Zugriff : Spielernamen in Spielfakten)

Ein Bericht über jeden Spieler in der Mannschaft.

7.8.1 KARTEN : Hier wird angezeigt, wie viele gelbe und rote Karten ein Spieler während der Saison erhalten hat. Aggressivität und Temperament werden ebenfalls angezeigt.

7.8.2 Die ZEIT, während der ein Spieler durch Verletzung ausfiel bis er wieder fit war, wird für die Saison angegeben. Die Widerstandskraft des Spielers wird ebenfalls angezeigt.

7.8.3 FITNESS - MÜDIGKEIT : Werden über die Saison hinweg angezeigt.

7.8.4 LEISTUNG : Die Punkte, die ein Spieler für Leistung erhalten hat, werden angezeigt.

7.8.5 FERTIGKEITEN - ÜBERBLICK : Der Durchschnittswert der relevanten Fertigkeiten eines Spielers im Vergleich zum Ligadurchschnitt werden für die Saison angezeigt.

7.9 MITTEILUNGEN DES TRAINERS (Zugang: Dritte Schublade)

Im Umkleideraum stellt der Trainer Ihre Augen und Ohren dar. Hören Sie auf ihn.

8.0 MASSEUR

Der Masseur kümmert sich um verletzte und kranke Spieler. Es gibt fünf verschiedenen gute

Arten von Masseuren. Je besser der Masseur, je besser die Behandlung, je kürzer die Verletzungszeit des Spielers.

8.1 VERLETZUNGSLISTE : (Zugriff : Tabelle am Ende des Betts)

Alle verletzten Spieler werden aufgeführt. Bei jedem Namen wird die Genesungszeit angegeben. Die Diagnose wird ebenfalls angegeben. In der ersten Verletzungswoche können Sie über die Behandlung bestimmen.

8.2 Die Genesungszeit wird angezeigt, wenn Sie den Vereinsarzt bemühen. Sie haben die Möglichkeit Privatbehandlung zu wählen, oder einen Spezialisten aufzusuchen. Das kostet zwar alles mehr, kann aber die Genesungszeit verkürzen. Die Fitness eines Spielers läßt von Woche zu Woche nach. Wenn ein Spieler sich von einer Verletzung oder einer Krankheit erholt hat, übernimmt ihn der Masseur.

8.3 Für jeden Spieler werden 3 weitere Zeiträume angegeben bis er wieder völlig fit ist.

8.4 MASSEUR : Die Zeit, die der Masseur braucht, um einen Spieler wieder einigermaßen fit zu bekommen. Wie lang das dauert, hängt von der Qualität des Masseurs und vom Zustand des Spielers ab.

8.5 Masseur und Trainer arbeiten zusammen, um einen Patienten 90% fit zu bekommen.

8.6 TRAINER : Hier wird die Zeit angezeigt, die nötig ist, um wieder völlig fit zu sein.

9.0 SCHATZMEISTER

Wie zu erwarten, ist der Schatzmeister für die Finanzen des Vereins verantwortlich. Manager kommen und gehen, aber der Verein bleibt bestehen. Die Bücher im Büro des Schatzmeisters geben eine sehr nützliche Übersicht über die Finanzlage des Vereins.

9.1 GEHÄLTER (Zugriff : Bücher)

Hier wird das aktuelle Gehalt jedes Spielers aufgeführt. Für jeden Spieler wird das aktuelle Grundgehalt gezeigt, zusätzlich sieht man die Summe der bislang gezahlten Gelder.

Jeder Spieler hat ein Grundgehalt. Hinzu kommen Zahlungen für jeden Spieleinsatz von gleicher Höhe. Gibt es ein Mittwochspiel, erhält er diese Summe zweimal. Klickt man seinen Namen an, erhält man die Details.

9.2 EINNAHMEN (Zugriff : Schublade rechts oben)

Summe aller bisherigen Einnahmen.

9.3 AUSGABEN (Zugriff : Schublade rechts unten)

Alle bisherigen Ausgaben werden aufgeführt.

9.4 PRÄMIEN (Zugriff : Safe)

Es gibt zwei verschiedene Arten von Prämien.

9.4.1 SIEGESPRÄMIE : Diese gilt als Ansporn und wird nur gezahlt, wenn die Mannschaft gewinnt.

9.4.2 BARPRÄMIE : Eine Prämie, die der gesamten Mannschaft zur Stärkung der Moral ausgezahlt wird.

9.4.3 Nachdem man sich für eine Prämie entschieden hat, erscheint ein Cursor. Mit der Tastatur wird die Summe eingegeben. Die Eingabe wird mit Return beendet.

9.4.4 Mit ANNULLIEREN wird eine Prämie annulliert. Hat man einmal dieses Bild verlassen, kann die Prämie nicht mehr annulliert werden.

9.4.5 Das PRÄSIDIUM kann die Prämie blockieren. Ein Kreuz erscheint, und Ihre Eingabe wird gelöscht. Geben Sie eine neue Prämie ein.

9.4.6 Die Gesamtsumme der Prämien wird angezeigt.

9.5 STADIONVERBESSERUNGEN (Zugriff : Schublade links unten)

Von Anfang an muß die Kapazität des Stadions verbessert werden. Ein größeres Stadion kann mehr Zuschauer aufnehmen, z.B. bei Pokalspielen wenn Sie einen Verein der 1. Liga empfangen. Um in einer höheren Liga überleben zu können, muß man größere Einnahmen haben.

9.5.1 Das Stadion muß vollständig überdacht sein, bevor der Verein in die 1. Liga aufsteigen kann. Ist das nicht der Fall, gibt es keinen Aufstieg, auch wenn man Spitzenreiter in seiner Liga ist.

9.5.2 Bevor der Verein in die 1. Liga aufsteigen kann, muß das Stadion zusätzliche Flutlichter und Rasenheizung haben.

9.5.3 Bestellen kann man Verbesserungen zu jeder Zeit, aber die Arbeiten werden erst nach der Saison ausgeführt und sind zu Beginn der neuen Saison fertig.

9.6 LEGEN SIE EINE PAUSE EIN (Zugriff : Poster an der Wand)

Dies gilt der Stärkung der Moral. Ort, Aktivitäten und Dauer können gewählt werden. Nachdem sie festgelegt wurden, erscheinen die Kosten. Sie können Ihre Meinung ändern.

9.6.1 Bevor Sie der Mannschaft eine Pause gönnen, sollten Sie sich versichern, daß Sie es sich auch leisten können.

10.0 BÜRO DES PRÄSIDIUMS

Im Allgemeinen unterstützt das Präsidium den Manager. Man wacht jedoch über die Finanzen, und das Präsidium kann Ihr Angebot für einen Spieler blockieren, wenn es der Meinung ist, daß die Finanzen des Vereins dadurch gefährdet würden. Es hält Sie ebenfalls davon ab, einen Spieler zu billig zu verkaufen. Das Präsidium erwartet von Ihnen Ergebnisse entsprechend der Mannschaftswertung.

10.1 Sie können das Büro des Präsidiums jederzeit betreten. Eine Sekretärin arbeitet dort. Auf ihrem Tisch sind 3 Bücher. Jedes Buch enthält wichtige Informationen.

10.2 MITTEILUNGEN DES PRÄSIDIUMS (Zugriff : Rotes Buch)

Von Zeit zu Zeit schickt Ihnen das Präsidium Mitteilungen. Es können Warnungen oder

Ermunterungen sein, oder einfach nur Kommentare über Ihre Leistung oder die der Mannschaft.

10.2.1 Ihre gegenwärtige Bewertung durch das Präsidium und die Saisonwertung werden angezeigt. Die Wertung erfolgt monatlich, und sie ist ein Hinweis darauf, wie zufrieden das Präsidium mit Ihrer Arbeit im Verein ist. Fällt sie unter eine gewisse Grenze, werden Sie zum Büro des Präsidiums gerufen und verwarnt. Fällt die Leistung weiter ab, wird Ihnen gekündigt.

10.3 WERTUNGEN (Zugriff : Blaues Buch)

Die Wertungen zeigen Ihre Leistung auf einem entsprechenden Gebiet an. Hiermit wird auch die Gesamtwertung des Managers erstellt. Sie erfolgen immer monatlich.

10.3.1 FINANZIELLE WERTUNG : Hier wird angezeigt, wie gut Sie mit den Finanzen des Vereins umgegangen sind.

10.3.2 TRAINING : Hier wird die Verbesserung der Leistungen für alle Trainingsaspekte angezeigt.

10.4 WICHTIGE INFORMATIONEN (Zugriff : Gelbes Buch)

Hier finden Sie die wohl nützlichsten Informationen, mit denen Sie Ihre bisherige Leistung einschätzen können.

10.4.1 ZUSCHAUER / LIGA : Das Verhältnis zwischen der Leistung innerhalb der Liga und den Zuschauerzahlen.

10.4.2 TEAM RATING : Mannschaftswertung und Ligaposition werden in derselben Grafik dargestellt. Der Abstand zwischen den beiden zeigt Ihre Fähigkeit im Transfermarkt an. Ist die Ligaposition höher als die Mannschaftswertung, dann waren Sie GUT. Je größer der Abstand, desto besser waren Sie. Ist die Wertung höher als die Ligaposition, wird der Vorstand nervös. Wird der Abstand groß, kostet Sie das Ihren Kopf.

10.4.3 ERGEBNISSE : Hier werden HEIM- und AUSWÄRTS-Ergebnisse der Ligaspiele angezeigt. Das Ergebnis zeigt jede Woche den Vergleich zwischen Ihren Toren und denen des Gegners an.

10.5 VORLADUNG INS BÜRO DES PRÄSIDIUMS :

Es handelt sich hier um vorrangige Mitteilungen des Präsidiums, die der Vorsitzende dem Manager persönlich überreicht. Die Vorladung kommt, wenn Sie sich in Ihrem Büro befinden. Die Tür zum Büro des Präsidiums öffnet sich, und Sie werden hereingerufen.

11.0 PRESSESAAL

11.1 Nationalmannschaft (Zugriff : Anschlagtafel)

Die Mitglieder der deutschen Nationalmannschaft werden aufgeführt. Die zweite Liste enthält alle ausländischen Spieler in der Liga, die von Ihren Ländern in die Nationalmannschaft berufen werden.

11.2 ANCO WELT (Zugriff: Bild an der wand)

Spielberichte. Einen für jeden Manager.

11.3 BRANDAKTUELLE NEUIGKEITEN (Zugriff : Fernseher)

Gerüchte, Skandale, Kündigungen und vieles mehr. Sie erfahren, was anderswo vor sich geht - das könnte nützlich sein.

11.4 AUFSTIEGE UND ABSTIEGE (Zugriff : Tabelle an der Wand)

Hier werden alle Aufstiege und Abstiege des letzten Jahres aufgeführt.

11.5 FREIE STELLEN UND EINSTELLUNGEN (Zugriff: Faxmaschine)

Alle neuen und gekündigten Verträge werden angezeigt.

Wenn Sie sich für eine Stelle interessieren, klicken Sie sie an, um Einzelheiten zu erfahren.

Sie können sich bewerben. Ist das Präsidium einverstanden, erhalten Sie die Antwort sofort, und Sie beginnen Ihre Arbeit im neuen Verein mit sofortiger Wirkung.

11.6 MANAGER AND SPIELERWERTUNGEN: (Zugriff : Laptop)

Die Balkenanzeige oben beinhaltet

a) Manager, Spieler, U21

b) Monat, Jahr

c) Liga 1,2,3,4. und Verein

In jeder Gruppe wird eine Option erhellt.

11.6.1 MANAGER DES MONATS : Zeigt den Manager des Monats für jede Liga und die Wertung jedes Managers in der Liga an.

11.6.2 SPIELER DES MONATS : Zeigt den Spieler des Monats und die besten Spieler für jede Liga an.

11.6.3 UNTER-21-SPIELER DES MONATS : Wie 11.6.2.

11.6.4 VEREINSWERTUNG : Die besten 16 Spieler des Vereins seit Saisonbeginn werden aufgeführt.

11.6.5 MANAGER DES JAHRES : Für jede Liga wird eine Rangliste für Manager und der Manager des Jahres angegeben.

11.6.6 SPIELER DES JAHRES : Die Rangliste zeigt die bisher besten 16 Spieler in jeder Liga an.

11.6.7 UNTER-21-SPIELER DES JAHRES : Wie oben, nur für Spieler unter 21.

11.7 EHRENTABELLE (Zugriff : Buch auf dem Tisch)

Manager, Spieler und U21-Spieler des Jahres werden für das vergangene Jahr für alle Ligen aufgeführt.

12.0 ARCHIV

Hier erhält man ausführliche und sehr nützliche Informationen über die 64 Ligavereine.

12.1 Es gibt insgesamt fünf Aktenschränke:

12.2 LIGA : Dieser Schrank hat vier Regale, eins für jede Liga. Auf jedem Regal findet man die Termine, Ergebnisse und Tabellen der entsprechenden Liga.

12.3 CLUBS : Hier gibt es ebenfalls vier Regale, eins für jede Liga. Die Vereine der entsprechenden Liga werden auf Wunsch angezeigt.

12.3.1 Wählt man einen Verein an, erscheinen dessen Geschichte, Hintergrund, Termine und Mannschaft.

12.3.2 GESCHICHTE : Die Ligaposition, Aufstiege, Abstiege und gewonnene deutsche oder europäische Pokale werden angezeigt.

12.3.3 MANNSCHAFT : Die Spielernamen und Alter, Position, Wertung, Ranglistenposition, Staatsangehörigkeit und Mitgliedschaft der Nationalmannschaft werden angezeigt.

12.3.4 HINTERGRUND : Eine Quelle nützlicher Information über den Verein. Alles, was man wissen sollte.

12.3.5 BEGEGNUNGEN : Der Terminplan des Vereins.

12.4 REKORDE :

Informationen über die höchsten Zuschauereinnahmen, die besten Torschützen usw.

12.4.1 TORJÄGER : Die besten Torschützen werden für jede Liga aufgeführt.

12.4.2 RANGLISTENSPIELER : Die 20 besten Torwarte, Verteidiger, Mittelfeldspieler und Stürmer werden aufgeführt.

12.4.3 EHEMALIGE TRANSFERS : Einzelheiten der letzten 50 Transfers werden aufgeführt. Wenn neue Transfers erscheinen, werden die ältesten entfernt.

13.0 UMKLEIDERAU

Nach dem Umkleideraum gelangt man zum Spielfeld. Wurde der Umkleideraum erst einmal betreten, kann man zu keinem anderen Raum des Bürokomplexes zurückgehen, bis die Begegnung ausgetragen wurde.

13.1 MEHRERE SPIELER: Wenn es mehr als einen Spieler gibt, geht einer nach dem anderen in den Umkleideraum. Wenn alle fertig sind, wird das Fenster für Spieltag angeklickt.

13.2 Der Cursor geht auf den nächsten Spieler über. Wenn alle Spieler ihre Aufgaben erfüllt haben, wird das Fenster für Spieltag angeklickt. Unabhängig von der Spieler-Nr. wird das erste Spiel ausgetragen.

13.3 SAISONENDE : Wenn alle Begegnungen gespielt wurden, haben Sie keinen Zugang zu den Umkleideräumen mehr. Sie können im Bürogebäude umherlaufen und Archive, Konten usw. einsehen. Der Umkleideraum wird zu einem Strandbild. Klicken Sie es an, um die Saison zu beenden.

14.0 SPIELTAG

14.1 Die zwei Mannschaften und der Schiedsrichter erscheinen. Es gibt folgende Wahlmöglichkeiten.

14.1.1 SPIELEN : (Zugriff: Ball) Wenn Sie sich zum Spiel aufgestellt haben, können Sie jetzt spielen. Werden Sie verletzt, vom Platz geschickt oder ersetzt, geht das Spiel automatisch zum Sehen Modus über. JOYSTICK erforderlich.

14.1.2 SEHEN : (Zugriff: Fernglas) Man kann dem Spiel zusehen, Ersatzspieler bestimmen und Taktiken ändern. Ein Joystick ist nicht erforderlich.

14.1.3 VORHERSAGE : (Zugriff: Kristallkugel) Das Ergebnis wird vorhergesagt. Auf der Anzeigetafel sieht man den Fortschritt des Spiels. Mit einem Druck auf den rechten Mausknopf kann diese Anzeige abgebrochen werden.

14.1.4 HÖHEPUNKTE : Spielhöhepunkte werden gezeigt.

14.1.5 MANAGEMENT-SCANNER : (Zugriff: Spielfeld) Das Spiel auf dem Scanner entspricht dem des Sehen-Modus, ausser dass man jetzt das gesamte Spielfeld sieht. Mit dem Scanner spielt man seine Rolle als Manager auf die beste Weise.

14.1.6 Nachdem man eine Option gewählt hat, gelangt man zum nächsten Bild.

14.2 SPIELEN UND SEHEN : Wurde Spielen oder Sehen gewählt, werden zunächst die Trikotfarben beider Mannschaften angezeigt. Sie haben die Möglichkeit, eine von VIER verschiedenen ANSICHTEN zu wählen.

a) Draufsicht - Von oben

b) Draufsicht - Links nach rechts

c) Perspektivisch

d) Isometrisch

14.2.1 Jede Ansicht hat Vor- und Nachteile.

14.2.2 Isometrisch sieht am besten aus. Man hat eine gute Übersicht über das Spiel, aber es ist nicht so gut für die Spielersteuerung.

WARNUNG : Da fast alle Spieler über lange Zeit sichtbar sind, kann das Spiel von Zeit zu Zeit langsam werden.

14.2.3 Draufsichten - Gut zum Spielen, aber Bewegungen wie Volley usw. sind nicht so deutlich.

Perspektivisch: guter Kompromiss zwischen Draufsicht und Isometrischer Ansicht.

14.2.4 LOSWURF : Die Münze wird angeklickt. Wenn Sie den Loswurf gewinnen, können Sie die Ansicht wählen.

Wurde die Wahl getroffen, beginnt das Spiel.

WARNUNG : DER JOYSTICK DARF BIS ZUM ANSTOß NICHT BERÜHRT WERDEN. Die Eichung des Joysticks erfolgt während man dieses Bild verläßt und aufs Spielfeld geht.

14.3 MANAGEMENT-SCANNER : Auf dem Scanner befindet sich das Spielfeld. Die Spieler werden als Punkte in der entsprechende Trikotfarbe dargestellt. Das Spiel verläuft wie im Sehen-Modus, aber mit einigen Vorteilen. Mit der Maus oder dem Joystick können Anweisungen gegeben werden.

14.3.1 Die heimspielende Mannschaft wird auf der linken Seite dargestellt, der Gegner auf der rechten. Für beide Mannschaften wird die Leistung der Stürmer, Mittelfeldspieler und Verteidiger angezeigt. Ballbesitz wird am oberen Bildschirmrand als Balkenleiste angezeigt.

14.3.2 Für beide Mannschaften werden die Spiel-Elf und die 2 Ersatzspieler angezeigt. Bei jedem Spielernamen erscheint seine Trikot-Nr., seine Leistung und ein Zeichen, daß er sein Mannschaftsgespräch hinter sich gebracht hat. Während des Spiels geht die Leistungsanzeige auf und ab.

14.3.3 MEHRGANG-SCANNER: Es gibt 3 Geschwindigkeiten - Normal 2X und 4X Normalgeschwindigkeit. Es gibt ebenfalls eine Schritt-für-Schritt Bewegung. Klicken Sie das Kästchen an, und der Ball bewegt sich Schritt für Schritt. Die Scannergeschwindigkeit kann zu jeder beliebigen Zeit eingestellt werden.

14.3.4 Ersatzspieler: **F1** wird für Spieler 12 und **F2** für Spieler 14 gedrückt. **F9** und **F10** für Mannschaft B. Wenn der Ball im Aus ist, kann der Austausch stattfinden. Wählen Sie den zu ersetzenden Spieler.

14.3.5 Verletzten Spieler ersetzen: Wird ein Spieler verletzt, wählt man einen Ersatzspieler.

14.3.6 PAUSE: Leertaste drücken.

14.3.7 MANNSCHAFTSGESPRÄCH : Jedem Spieler kann eine der folgenden acht Anweisungen gegeben werden.

- a) NACH VORNE (NV) : Der Spieler spielt ein Quadrat vor seiner normalen Position.
- b) HINTEN BLEIBEN (HB) : Gegenteil von oben.
- c) RÄVEN SPIELEN (RS) : Der Spieler spielt ein Quadrat weiter zur Mitte hin. Normalerweise eine Anweisung für Flügel- und Abwehrspieler.
- d) WEITRÄUMIG SPIELEN (WS) : Gegenteil von oben.
- e) LANGE BALL (LB) : Der Spieler tritt den Ball weit weg. Eine Anweisung für Verteidiger.
- f) ZEITSPIEL (ZS) : Die Spieler schieben sich den Ball hin und her zu.
- g) SCHIESSEN (SH) : Wann immer sie können, versuchen die Spieler ein Tor zu schießen.
- h) LOS, RAN (LR) : Die Spieler werden aggressiv.
- i) ANNULIEREN : Annulliert die Anweisungen.

14.3.8 Taktiken: Taktiken ändert man durch Anklicken.

14.3.9 Spieler: Spieler können vertauscht werden, z.B. von Abwehr zum Mittelfeld. Die Spieler, die ihre Position wechseln sollen, werden angeklickt.

14.4 SPIELBERICHTE : Nach dem Spiel gibt es verschiedene Spielberichte.

14.4.1 VORKOMMNISSE : Wann die Tore fielen, Verletzungen, Stöße, Karten und

Ersatzspieler werden für beide Mannschaften angezeigt.

14.4.2 LEISTUNGEN : Leistungspunkte, Tore, Karten, und Ersatzspieler werden für beide Mannschaften angezeigt.

14.4.3 SCHLAGZEILEN : Schlagzeilen der ANCO WELT.

14.4.4 VOLLER SPIELBERICHT : Für einen vollen Spielbericht wird die Schlagzeile angeklickt. Wenn die Schlagzeile für den ersten Spieler erscheint, wird sie angeklickt. Die Ergebnisse der ganzen Liga werden unter der Schlagzeile angegeben. Wenn Spieler in derselben Liga sind, wird das Spielergebnis markiert. Die Schlagzeilen anderer Spieler erhält man, wenn man auf die Begegnung klickt. Klickt man auf die Seitenmarkierung, werden die anderen Liga-Ergebnisse angezeigt.

15.0 SPIELSTEUERUNGEN

EIN JOYSTICK IST ERFORDERLICH, WENN AUF DEM SPIELFELD MITGESPIELT WERDEN SOLL.

BEWEGUNGEN: Die Spieler bewegen sich in den acht Joystick-Richtungen.

FEUERKNOPF - Amiga = Feuerknopf

FEUERKNOPF - PC = Knopf A

15.1 SCHIEßEN : Feuerknopf wird gedrückt.

15.2 PÄSSE ABGEBEN : Der Ball muss zuerst gestoppt werden. Bevor der Ball berührt wird, wird der Feuerknopf gedrückt. Der Joystick wird in die gewünschte Richtung bewegt, dann wird der Feuerknopf losgelassen.

15.3 BALL SCHNEIDEN : AMIGA : Joystick schnell zurückziehen.

PC : Knopf B drücken

15.4 KÖPFEN : Wenn sich der Ball in der Luft befindet, wird der Feuerknopf gedrückt, um zu springen. Der Joystick wird dann in die gewünschte Richtung bewegt.

15.5 FLANKEN : Befindet sich der Ball im Flankenbereich (in der Nähe der Seitenlinien des gegnerischen Tores), wird der Joystick zurückgezogen (Amiga) oder Knopf B gedrückt (PC).

15.6 ANGRIFF : Hat der Gegner Ballbesitz, drückt man den Feuerknopf um eine Grätsche auszuführen.

15.7 EINWÜRFE : Drücken Sie den Feuerknopf und bewegen Sie den Joystick in die gewünschte Richtung, dann lassen Sie den Feuerknopf los. Je länger der Feuerknopf gedrückt wird, desto weiter der Wurf.

15.8 ECKEN UND VORGEGEBENE FREISTÖßE : Diese werden vom Computer gesteuert. JE MEHR SIE BEIM MANNSCHAFTS-TRAINING GEÜBT WERDEN, DESTO BESSER SIND SIE. Ecken sind wichtig. Nach viel Übung können Sie spielentscheidend sein.

15.9 ERSATZSPIELER

15.9.1 Austausch eines Spielers:

Wenn Spieler 12 spielen soll wird **F1** gedrückt, **F2** wird für Spieler 14 gedrückt. "Ersatzspieler beim Aufwärmen" erscheint. Geht der Ball ins Aus, erscheinen die Namen der Spieler und deren Trikot-Nr., die man mit den Cursortasten "auf" und "ab" auswählen kann. Mit Return wird der Austausch ausgeführt. Der Spieler, dessen Namen in der Anzeigenleiste steht, geht, und der Ersatzspieler läuft aufs Spielfeld. Für Mannschaft B werden F9 und F10 benutzt.

15.9.2 Einen verletzten Spieler ersetzen : In der Anzeige erscheint Ersatzspieler 12 oder 14. Mit den Cursortasten wird der Name bestimmt, mit Return wird der Austausch ausgeführt.

15.10 TAKTIKEN ÄNDERN : Pause einlegen. Mit F5 (F6 für Mannschaft B) werden die vorliegenden Taktiken angezeigt. Mit den Cursortasten "auf" und "ab" kann man die 4 Spieltaktiken auswählen.

15.11 MANNSCHAFTSGESPRÄCH : Jeder Spieler kann eine von 8 individuellen Anweisungen erhalten. Pause wird eingelegt, dann drückt man F4 (F7 für Mannschaft B). Mit den Cursortasten "auf" und "ab" wird der Spieler angewählt, mit Cursor "links" und "rechts" durchläuft man die Anweisungen. Um der gesamten Mannschaft eine Anweisung zu geben, gibt man sie an einen beliebigen Spieler.

16.0 POKALE UND WETTBEWERBE

16.1 LIGEN : Es gibt 4 Ligen. Drei Mannschaften steigen ab, drei Mannschaften steigen auf.

16.1.1 Für einen Sieg gibt es 3 Punkte, für ein Unentschieden einen Punkt und für eine Niederlage keinen Punkt. Ist der Punktestand gleich, ist die Tordifferenz für die Position ausschlaggebend

16.2 DFB POKAL : Ein Wettbewerb nach dem K.O.-Prinzip. Es wird jeweils nur ein Spiel ausgetragen. Bei einem Unentschieden wird das Spiel wiederholt.

16.2.1 Ist das Ergebnis nach Ablauf der vollen Spielzeit ein Unentschieden, gibt es eine Verlängerung. Ist das Ergebnis immer noch ein Unentschieden, gibt es Elfmeterschießen.

16.3 LIGA POKAL : Die 1., 2., 3. Runde, Viertelfinale und Finale werden nach den Regeln in 16.2.1 ausgetragen.

16.3.1 Beim Halbfinale gibt es ein Hin- und ein Rückspiel. Der Sieger wird nach Punkten ermittelt. Ist die Punktzahl gleich, gibt es eine Verlängerung und, wenn nötig, Elfmeterschießen.

16.4 U.E.F.A POKAL, POKAL DER POKALSIEGER und EUROPAPOKAL

Ist eine deutsche Mannschaft bereits Pokalsieger gewesen, qualifiziert sie sich automatisch, sonst gibt es eine Vorrunde. Alle Runden bestehen aus Hin- und Rückspiel. Das Ergebnis entscheidet der Punktestand. Bei gleichem Punktestand zählen die auswärts erzielten Tore doppelt. Ist der Punktestand dann immer noch gleich, gibt es eine Verlängerung und, wenn nötig, Elfmeterschießen.

17.0 HERAUSFORDERUNG

17.1 Dies ist eine individuelle Herausforderung. Es gibt 20 Runden. Zu Beginn jeder Runde wird Ihnen mitgeteilt, wieviele Punkte Sie in welchem Zeitraum erhalten müssen. Punkte gibt es für Heimsiege, andere für Auswärtssiege, Auswärts-Unentschieden usw. Die Punkte sind auch ein Maß für die Qualität des Gegners.

17.2 Zu Beginn der Herausforderung wird Ihnen mitgeteilt, wieviele Punkte Sie in wievielen Jahren erhalten müssen. Sind Sie erfolgreich, kommen Sie in die nächste Runde, sonst muß man von Vorne beginnen. Sie können jederzeit den Stand der Herausforderung einsehen indem Sie das Filofax im Büro des Managers anklicken. Das Spiel kann zu jeder Zeit GESPEICHERT werden (s. 6.11)

17.3 Man kann sich nicht um einen anderen Job bewerben.

17.4 Nach erfolgreichem Abschluß einer Runde werden die Bonuspunkte zu Ihrer Gesamtpunktzahl hinzugefügt. Sie erhalten eine Prämie. Die Summe wird größer, wenn Sie mehr erreichen als verlangt wurde.

17.5 Nach dem letzten Spiel der Saison wird der Stand der Herausforderung angezeigt. Wenn die Zeit noch nicht um ist, verläßt man das Spiel und macht normal weiter

17.5.1 Waren Sie nach Ablauf der gesetzten Zeit erfolgreich, werden Sie aufgefordert, das Spiel zu SPEICHERN.

17.6 BONUSPUNKTE : Die Bonuspunkte können im Hauptteil des Spiels dazu benutzt werden, einen Job in einer höheren Liga bei einem Verein Ihrer Wahl zu erhalten. Je mehr Punkte man hat, desto größer ist die Auswahl.

17.6.1 Zu Beginn eines neuen Spiels können Sie im Spiel-Setup-Menü mit den Bonuspunkten eine Mannschaft wählen.

18.0 KNOCK-OUT

18.1 Dies ist ein Spiel für 2 bis 4 Spieler. Alle Spieler beginnen in derselben Liga.

18.2 Solange alle Spieler in derselben Liga sind, geht das Spiel normal weiter. Sobald jemand auf- oder absteigt, läuft die Uhr. Nach 2 Jahren scheidet der zuletzt platzierte Spieler aus. Die Uhr beginnt von vorn. Sind alle Spieler in derselben Liga, geht das Spiel normal weiter. Wenn das jedoch nicht der Fall ist, wird die Uhr neugestartet, und zwar für 1 Jahr.

18.3 Man kann sich nicht um einen anderen Job bewerben.

19.0 STATISTIKEN VERSTEHEN

19.1 Es gibt zwei Arten

19.1.1 Persönlichkeits-Statistik : Diese Eigenschaften sind angeboren und ändern sich nicht sonderlich. Es handelt sich um Aggressivität, Flair und Temperament.

19.1.2 Kurvenstatistiken : Mit zunehmendem Alter gibt es Veränderungen. Es handelt sich hier um Tempo, Ausdauer, Widerstandskraft, Agilität, Anpassungsfähigkeit, Beschleunigung und Vision.

19.1.3 In Willi Lemkes Fussballmanager gibt es für jede Angabe 50 Kurven, d.h. 50 für Tempo, 50 für Ausdauer usw. Jede Kurve sieht anders aus. Wenn ein Spieler älter wird, gibt es für jede Eigenschaft eine Kurve. Je nach Training, Managertyp, Gelegenheiten, Erfahrung usw., im Verlauf seiner Karriere also bewegt ein Spieler sich von einer Kurve zur anderen. Mit wenigen Ausnahmen gilt das auch für 16-jährige Jugendspieler. Einige schaffen den Sprung in die oberste Liga, andere verbringen die meiste Zeit in den unteren Ligen oder geben Fussball auf. Alles hängt von den Managern, Trainern und Chancen ab.

Fertigkeiten : Fertigkeiten sind angeboren. Es gibt ebenfalls 50 Kurven für jede Fertigkeit. Diese verbessern sich durch Training, Erfahrung usw., und ein Spieler kann drastischen Veränderungen unterliegen.

19.1.4 Wenn ein Spieler älter wird, können die Kurven abflachen. Pässe abgeben ist ein Beispiel dafür. Eine andere Kurve kann steigen, abflachen und dann fallen. Andererseits kann Erfahrung eine Kurve auch stetig steigen lassen.

19.1.5 Hat man erst einmal die Bedeutung der Veränderungen verstanden, kann man auf dem Transfermarkt besser handeln, eventuell sogar Geld sparen. Das Trainingspersonal wird dann auch sinnvoller eingesetzt.

19.1.6 Wenn Sie einen Spieler suchen, können nachstehende Informationen zur Einschätzung eines Spielers nützlich sein. Die wichtigsten Eigenschaften/Fertigkeiten werden für jeden Spielertyp aufgeführt.

TORWART	Agilität, Handhabung und Halten.
ABWEHR	Tempo, Pässe abgeben und Angriff - hoch. Ausdauer, Kontrolle, Schießen und Beschleunigung - gut
ZENTRAL DEFENSIV	Pässe abgeben, Angriff und Köpfen - hoch. Vision, Kontrolle und Ausdauer - gut.
VERTEIDIGER	Tempo, Angriff, Pässe und Köpfen - hoch. Kontrolle und Ausdauer - gut. Vision - sehr hoch.

MITTELFELDSPIELER	Pässe abgeben, Angriff, Schießen - hoch. Aggressivität, Kontrolle, Schießen und Vision - gut.
LIBERO	Tempo und Schießen - hoch. Köpfen, Agilität und Kontrolle - überdurchschnittlich.
SPIELMACHER	Vision und Pässe - sehr hoch. Schießen und Angriff - hoch. Tempo und Kontrolle - überdurchschnittlich.
MITTELFELD GENERELL	Schießen und Aggressivität - hoch. Pässe und Angriff - sehr hoch. Vision und Kontrolle - gut.
FLÜGELSPIELER	Tempo und Pässe - sehr hoch. Schießen und Angriff - hoch. Beschleunigung und Ausdauer - gut.
ZENTRAL OFFENSIV	Schießen und Tempo - hoch. Köpfen, Ausdauer, Agilität und Kontrolle - gut.
STÖRMER	Schießen - sehr hoch. Tempo, Agilität und Kontrolle - hoch. Köpfen - gut

Es handelt sich hier um Idealwerte; die richtige Mischung dürfte teuer sein.

WISSENSWERTES

Game Setup: Die Wahl der Spielposition ist wichtig. Es wird empfohlen, nicht die Position "Mittelfeld Generell" zu wählen, da man sonst Gefahr läuft, rote Karten zu erhalten. Bei Flügel- und Abwehrspielern sollte es sollten ebenfalls vermieden werden, da das Tempo dort sehr schnell zu Ermüdung führen kann. Vorgeschlagen werden die Positionen "Zentral Offensiv" oder "Mittelfeldspieler".

Vorsaison: Wählen Sie den besten Trainer, den Sie sich leisten können und einen guten Talentsucher. Vergewissern Sie sich, daß er ein anderes Spezialgebiet hat als Sie. Ein Verteidigungsspezialist wäre als Trainer zu empfehlen.

Jugendverträge: In den unteren Ligen handelt es sich hier um den Kern der Mannschaft. Vergewissern Sie sich, daß Ihre Mannschaft vor Saisonende weniger als 24 Spieler hat. Man kann bis zu 8 Jugendspieler unter Vertrag nehmen. Für gute Spieler wird eine Summe von 100 Tsd. vorgeschlagen. Trainieren Sie ihn, setzen Sie ihn sparsam ein, und verdienen Sie später mit ihm viel Geld.

Training in der Vorsaison: Sehen Sie zu, dass die Spieler fit werden und eingespielt sind. Experimentieren Sie mit allen Spielern. In den Spielen der Vorsaison kann man mit Spielern und Taktiken experimentieren.

Büro des Managers: Das Wichtigste ist, die richtige Mannschaft und die richtigen Taktiken auszuwählen.

Taktiken: Man sollte zuerst die Taktiken aussuchen, die den Spielern entsprechen. Im Laufe der Zeit kann man die Spieler an gewünschte Taktiken gewöhnen. Computergesteuerte Manager stellen je nach Spielstil alle Taktiken um, wenn ein neuer Manager ernannt wird. Es wäre daher ratsam, Managerwechsel anderer Vereine im Auge zu behalten.

Wertung: Hier schätzen Sie jeden Spieler selber ein. Der Computer und der Trainer geben ihre Wertungen an. Man kann die Brauchbarkeit eines gewünschten Spielers sehen, und taktische Notwendigkeiten können berücksichtigt werden. Je mehr Erfahrung Sie sammeln, umso mehr wird dieser Aspekt an Bedeutung gewinnen.

Sekretärin: Sie ist eine Klatschtante.

Talentsucher: Ein guter Talentsucher gibt gute Anweisungen und erzielt Ergebnisse. Das Geheimnis liegt in den Anweisungen. Achten Sie darauf.

Training: Das Training muß ernst genommen werden. Lesen Sie den Trainingsteil des Handbuchs genau durch, er spielt für das Spiel eine wichtige Rolle. Nehmen Sie den besten Trainer, den Sie sich leisten können. Wählen Sie die zu trainierenden Spieler sorgfältig aus. Das Trainingsprogramm sollte alle 14 Tage, wenn nicht jede Woche geändert werden.

Pressekonferenz: Vorsicht ist geboten.

Büro des Präsidiums: Achten Sie auf Ihre Wertung. Je höher die Ligaposition, desto mehr erwartet das Präsidium von Ihnen. Sind Sie bei einem der größeren Vereine, reicht es nicht, nur Zweiter zu werden. Der Unterschied zwischen der Ligaposition und der

Mannschaftswertung sollte so klein wie möglich sein, sonst könnten Sie sich Ärger einhandeln. Achten Sie auf Mitteilungen vom Vorsitzenden. Er zahlt Ihr Gehalt. Er ist der Chef und er ist eine starke Persönlichkeit.

Persönlichkeit: Der Vorsitzende, der Schiedsrichter, Computermanager, Spieler und viele andere haben so ihren eigenen Charakter. Wie sie in verschiedenen Situationen reagieren kann sehr interessant sein.

Herausforderung: Ist der Mühe wert, weil man dadurch an eine bessere Mannschaft kommt.

Grad der Fertigkeiten : Dies ist ein Maß für die Erfahrung eines Spielers. "Normal" steht für einen erfahrenen Spieler, im Gegensatz zu einem Anfänger.

Mannschaft: Entscheiden Sie von ANFANG an, auf was Sie aus sind - deutsche oder europäische Ehren. Wählen Sie die deutschen, können Sie es sich erlauben, ausländische Spieler unter Vertrag zu nehmen, aber nicht zu viele Nationalspieler, sonst könnten diese Ihnen bei einem wichtigen Spiel mal fehlen.

Geld: Halten Sie die Finanzlage des Vereins stets im Auge. Die Bank gewährt keinen Überziehungskredit. Gehen Sie zu viele Risiken ein, haben Sie sofort den Schatzmeister im Nacken.

Speichern: Es wird empfohlen das Spiel innerhalb einer Saison nicht mehr als 6 mal zu speichern, sonst gibt es eine Strafe.

Programm von : Steve Screech

Programmierung : Jon Atkins
Martin Strochacker
Gary Thomlinson
Lawrence St.John Groves
Mike West
Paul Overy
Dr.J.Mitchell
Mark Roomes
Wayne Meazza
Paul Aldridge
Anita Gupta
Jeeve Gupta

Grafiken: Martin Jones
Richard Seaman
Alan Booker

Musik: PC Music

Copyright 1995 ANCO GAMES
Herausgegeben von Anco Software GmbH
Alle Rechte vorbehalten
Vertrieb in Deutschland durch
Virgin Interactive Entertainment

ANCO

**Vertrieb : Virgin Interactive Entertainment (GmbH), Borselstrasse 16/b,
22765, Hamburg, Deutschland**