

Teamchef Online-Hilfe

- Vorwort
- Einleitung
- Über mfn
- Version

Kapitel 1

- 1 Spielidee und Spielziel
- 2 Spielstart
 - 2.1 Installation
 - 2.2 Setup Programm
 - 2.3 Programmstart und Abschluß eines Vertragsverhältnisses
- 3 Spielaufbau und Spielverlauf
- 4 Benutzerführung/ Bilschirmelemente
 - 4.1 Name und Datum
 - 4.2 Terminkalender
 - 4.3 Benutzerführung
 - 4.4 Weitere Benutzerelemente
 - 4.5 Online Hilfe
- 5 Spielstrategie
 - 5.1 Strategie der individuellen Teamchef-Karriere
 - 5.2 Strategie beim Vereinsmanagement

Kapitel 2

- 1 Finanzen
 - 1.1 Sponsoring
 - 1.2 AG und Fusion
 - 1.3 Börse
 - 1.4 Bankgeschäfte
 - 1.5 Bilanz und Kalkulation
- 2 Public Relations
 - 2.1 Medienwirksamkeit
 - 2.2 Fanklubbetreuung

- 2.3 Rahmenprogramme
- 3. Spielbetrieb
 - 3.1 Mannschaftssitzung
 - 3.2 Trainingsbetrieb
 - 3.3 Trainer
 - 3.4 Sonderprämien
 - 3.5 Medizinische Abteilung
 - 3.6 Jugendabteilung
 - 3.7 Info Verein
- 4. Stadion
 - 4.1 Stadionprofil
 - 4.2 Umbaumaßnahmen
 - 4.3 Neubaumaßnahmen
 - 4.4 Sicherheitskräfte
 - 4.5 Eintrittspreise
- 5 Spielertransfer
 - 5.1 Transferliste
 - 5.2 Spielerkauf und Spielerleihe
 - 5.3 Verträge
 - 5.4 Sponsorenzuschuß
- 6 Wettbewerbe
 - 6.1 Informationen über Wettbewerbe
 - 6.2 Spieltag/Tabelle
- 7 Manager
 - 7.1 Neuer Manager
 - 7.2 Managerlaufbahn beenden
 - 7.3 Vertrag über Agentur
 - 7.4 Vertrag kündigen
 - 7.5 Teamchef beenden
 - 7.6 Infos Teamchef

Kapitel 3

- 1 Das Spiel
 - 1.1 Spielankündigung

- 1.2 Spieldarstellung
- 1.3 Auswechslung Spieltaktik
- 1.4 Halbzeitpause
- 1.5 Ende des Spiels
- 1.6 Ehrungen
- 2 Fax
 - 2.1 Managerfax
 - 2.2 Vereinsfax
- 3 Vereinsversammlung
- 4 Verbandssitzungen
- 5 Ende der Teamchef Karriere

Teamchef Online-Hilfe
Version : 1.0
Datum : 24.01.1996

Info 1: Verkauf eines Heimspiels

Ein Sponsor bietet Ihnen einen hohen Betrag an, um bei Ihrem nächsten Heimspiel exklusiv für sich zu werben. Der Heimspielsponsor richtet rund um das Stadion Werbestände ein und versieht das Stadioninnere mit seinen Werbeschriftzügen. Die Zuschauer erhalten einen verbilligten Eintritt, müssen aber damit rechnen, von Werbevertretern belästigt zu werden. Sie erhalten von Ihrem Sponsor teilweise immense Summen, müssen dafür aber auf der anderen Seite auf die Zuschauereinnahmen verzichten. Pro Saison können Sie bis zu drei Heimspiele an Sponsoren verkaufen.

Info 2: Fußballklubs als AG

Als Teamchef müssen Sie die Möglichkeit, Ihren Verein in eine AG umzuwandeln in jedem Fall in Betracht ziehen. Wenn Sie Ihren Verein in eine Aktiengesellschaft umwandeln möchten, dann müssen Sie zunächst folgende **Voraussetzung** erfüllen:

- Ihr anrechenbares Vermögen muß mindestens 35.000.000 DM betragen.

Auf dem **Weg zu einer AG** müssen Sie dann zunächst

- die Umwandlung in eine AG im entsprechenden Aktionsfeld beantragen und
- die erforderlichen finanziellen Voraussetzungen erfüllen, dann
- die Entscheidung der Vereinsversammlung am Spieljahresende abwarten, um dann ggf.
- zu Beginn des neuen Spieljahres das Grundkapital festzulegen und
- die Anzahl der Aktien, die verkauft werden sollen, zu bestimmen.

Eine AG können Sie in der Regel erst gründen, wenn Ihr Verein zur absoluten europäischen Spitzenklasse dazugehört. Vorher wird dies kaum möglich sein, die Voraussetzungen zu erfüllen. Glückt Ihnen jedoch einmal die Transaktion, dann können Sie mit einigen handfesten **Vorteilen** rechnen:

- der größte Vorteil einer AG ist zunächst einmal, daß Sie auf einen Schlag über ein immenses Kapital verfügen können. Der Erlös aus Ihrem Aktienverkauf steht Ihnen voll zur Verfügung,
- durch die frei gewordenen Gelder können Sie Ihre Mannschaft verstärken und haben gute Chancen, den Sprung in die europäische Elite zu schaffen.

Info 3: Das Grundkapital einer AG

Mit dem Grundkapital legen Sie den Betrag fest, der den "Wert" Ihrer Aktiengesellschaft darstellt, und über den Sie in Zukunft frei verfügen möchten. Das Grundkapital entspricht dem Nennwert einer Aktie multipliziert mit der Anzahl der Aktien (vgl. [Info 4: Die Aktien der AG](#)). Sobald ein Aktionär eine Ihrer Aktien an der Börse kauft, ist dieser mit dem Nennwert der Aktie an Ihrem Klub beteiligt. Das Grundkapital darf dabei allerdings nicht Ihr reines Vermögen überschreiten. Je wohlhabender ein Klub also ist, desto höher kann demzufolge auch sein Grundkapital bestimmt werden.

Info 4: Die Aktien der AG

Eine Aktiengesellschaft verfügt über ein bestimmtes Grundkapital (vgl. Info 3: Das Grundkapital einer AG). Dieses Grundkapital setzt sich aus Anteilsscheinen an der Aktiengesellschaft zusammen, für die die Teilhaber einen gewissen Betrag bezahlen müssen. Diese Anteilsscheine sind die Aktien der AG. Sie geben bei der Gründung einer AG eine bestimmte Anzahl von Aktien aus. Und zwar maximal so viele, wie das Grundkapital der AG dividiert durch den Aktiennennwert ergeben. Bei Gründung der AG legen Sie den Wert Ihrer Aktie (Aktiennennwert) selbst fest. Fortan ist der an der Börse bewertete Nennwert den Kräften des Marktes ausgesetzt. Sie können den Börsenwert nur noch indirekt über gute sportliche Leistungen und gute Publicity beeinflussen. Je erfolgreicher Sie werden, desto reicher wird auch Ihr Klub. Ihre Aktien werden so zu einem wichtigen Spekulationsobjekt für Ihre Finanzen. Sie können Ihre Aktien wieder zurückkaufen, wenn sie in den Keller gefallen sind, und Sie überzeugt sind, daß Sie aufgrund besserer Leistungen (z.B. aufgrund eines Spielertransfers) in Zukunft wieder steigen werden. Sobald Sie der Meinung sind, daß Ihre Aktien nicht weiter steigen werden, verkaufen Sie sie einfach wieder und machen dabei einen schönen Gewinn.

Info 5: Kalkulation

Wenn Sie das Aktionsfeld "Jahreskalkulation" zu Beginn eines neuen Spieljahres betreten, sind einige Größen vorkalkuliert. Besonders wenn Sie noch wenig Erfahrung als Teamchef haben, ist dies für Sie eine große Hilfe. Sie können an den Größen sehen, wie groß Ihre Ausgaben bei den verschiedenen Posten in etwa sein sollten. Sie entsprechen den Werten Ihres Stärke-Indexes und Ihrer Images.

An diesen Richtgrößen können Sie sich zunächst orientieren. Wenn Sie diese Größen exakt einhalten, kommen Sie nach der Saison in etwa bei plus minus Null raus.

Von Fall zu Fall können Sie kleinere Änderungen vornehmen und beobachten, wie sich Ihr Finanzgebaren entwickelt. Je mehr Erfahrung Sie sammeln, desto stärker können Sie von diesen Werten abweichen und Ihre eigene Jahreskalkulation aufstellen.

Info 6: Die Images

Als Teamchef müssen Sie zwei Arten von Images pflegen: das Fan-Image und das Sponsoren-Image.

Das **Fan-Image** signalisiert Ihnen, wie sehr die Fans mit Ihrer Arbeit zufrieden sind. Bei der Übernahme eines Vereins entspricht das Fan-Image genau dem Stärke-Index Ihrer Mannschaft. Sie stehen nun vor der Herausforderung, Ihr Fan-Image mindestens so stark zu verbessern, wie den Stärke-Index Ihres Teams.

Genauso, wie Sie Ihren Stärke-Index im Spielbetriebs- und Transfersektor verbessern können, können Sie auch Ihr Image im Bereich Public Relations stärken. Halten Sie sich dabei an die Faustregel, je besser die Mannschaft, desto intensiver die PR-Maßnahmen. Ansonsten wird Ihr Fan-Image schnell sinken, und Ihre Zuschauerränge werden leer bleiben. Haben Sie also eine sehr spielstarke Mannschaft, müssen Ihre PR-Maßnahmen entsprechend attraktiv gestalten. Eine überdimensionierte Öffentlichkeitsarbeit bringt Ihnen nicht viel. Das Image ist ein zartes Pflänzchen und will behutsam gepflegt werden, damit es wächst und gedeiht. Versuchen Sie es mit Gewalt zum Wachsen anzuhalten, werfen Sie mit übertriebenen Werbemaßnahmen eine Menge Geld aus dem Fenster. Ihr Fan-Image steigt zwar nach und nach, aber eine angemessene PR-Politik hätte es auch getan.

Wichtig für Ihr Fan-Image ist daher eine stetige, ausgewogene Marketing-Politik.

Vernachlässigen Sie einen Bereich, kommt es schnell zu Einbrüchen im Ansehen. Denken Sie daran, daß Ihre Fans einen gewissen Standard gewohnt sind. Diesen müssen Sie ihnen bieten und sie darüber hinaus mit Sonderattraktionen auf Ihre Seite ziehen. Die Kosten für einzelne PR-Aktionen wachsen in gleichem Maße wie das Fan-Image.

Das **Sponsoren-Image** bildet das Gegenstück zum Fan-Image bei Ihren Geldgebern. Sie beherzigen bei der Pflege des Sponsoren-Image die gleichen Grundsätze wie beim Fan-Image. Die Möglichkeiten, Ihr Sponsoren-Image zu beeinflussen, sind geringer als bei der Fan-Betreuung. Sie sollten sie daher auch intensiver nutzen. Achten Sie insbesondere darauf, daß Ihre Ausstattung im Stadion stimmt, und Sie Ihren Sponsoren alle Vorzüge bieten, die möglich sind. Gehen Sie aber auch hier wieder angemessen vor. Eine Top-Betreuung wird erst dann notwendig (und lohnend), wenn Ihre Mannschaft die entsprechende Klasse besitzt.

Das Sponsoren-Image entscheidet sehr maßgeblich über die Höhe Ihrer Sponsoren-Verträge. Auch bei der Vergabe des Sponsorenzuschusses kommt es sowohl bei der Entscheidung, ob es einen Zuschuß gibt, als auch bei der Höhe auf das Verhältnis von Sponsoren-Image und Stärke-Index an.

In vielen anderen Bereichen nimmt Ihr Image auch zusätzlich Einfluß. Lesen Sie diese bitte an den entsprechenden Stellen nach. Zusammen mit Ihrem Stärke-Index bilden das Fan- und das Sponsoren-Image die drei zentralen Maßstäbe für Ihren Erfolg als Teamchef

Info 7: Training

Ihr Trainingsplan muß sich in erster Linie an den verschiedenen Phasen einer Saison orientieren. Im einzelnen müssen Sie ein spezielles Trainingsprogramm für die Saisonvorbereitung, die Hinserie, die Vorbereitung auf die Rückrunde und die Rückserie entwickeln. Dabei gehen Sie nach Ihren allgemeinen Fußballkenntnissen vor, d.h. während der Saisonvorbereitung machen Sie vor allen Dingen Konditionstraining mit Ihren Spielern, die Trainingsintensität kann ruhig hoch sein. Unmittelbar vor Beginn der Saison beginnen Sie mit der Taktikschulung usw. Während der Rückserie drosseln Sie Ihre Trainingsansprüche und legen Wert auf technische und taktische Feinheiten.

Den Schwerpunkt Ihrer Trainingsinhalte müssen Sie selbst setzen. Sie sollten sich für eine Art des Fußballs entscheiden. Entweder bilden Sie Ihre Kicker in erster Linie technisch und taktisch aus, oder aber Sie legen mehr Wert auf körperliche Tugenden. Stimmen Sie Ihre Trainingseinteilung dabei auch immer mit Ihrer Spieltaktik ab. Bestimmte Taktiken verlangen eine besondere Schulung spezifischer Spielereigenschaften.

Mit einem guten und gezielten Training können Sie Ihre Spieler effektiv verbessern und Geld für teure Transfers sparen. Bedenken Sie aber, daß jeder Spieler sich nur so weit verbessern kann, wie es sein Talent zuläßt. Dies ist aber in der Regel schon sehr beträchtlich, so daß sich ein fundiertes Training in jedem Fall lohnen wird.

Beobachten Sie auch die Entwicklung junger Spieler, die Ihre wahre Leistungsstärke oft noch nicht erreicht haben. Es zahlt sich am Ende immer aus, an einem Talent langfristig festzuhalten. Auf der anderen Seite sollten Sie ein Gespür dafür entwickeln, wann ein Spieler seinen Leistungszenit überschritten hat und "zum alten Eisen" gehört.

Info 8: Trainingslager

Sie können immer zwischen fünf Arten von Trainingslagern wählen. Wenn Ihre Mannschaft zum Beispiel gegen Ende einer anstrengenden Saison konditionell abbaut, empfiehlt es sich ein Regeneratives Trainingslager aufzusuchen. Ein Höhentrainingslager und ein Konditionstrainingslager bieten sich zur Vorbereitung auf die Hin- bzw. Rückrunde an. Technik- und Taktiktrainingslager können problemlos auch während der laufenden Saison aufgesucht werden.

Bei der Wahl der Unterkunft Ihres Trainingslagerdomizils achten Sie darauf, daß das Ambiente den Ansprüchen Ihrer Mannschaft genügt. Gehen Sie also niemals mit einer Spitzenmannschaft in eine Sportschule. Ihre Stars werden es Ihnen mit einer mangelnden Trainingseinstellung quittieren.

Glauben Sie ja nicht, Sie könnten mit einem Trainingslager ganz einfach ein paar Zehntel der Leistungsstärke Ihrer Spieler verbessern. Ein Trainingslager ist keine Wunderwerkstatt. Es ist aber in der Tat so, daß in einem Trainingslager konzentrierter gearbeitet werden kann als auf dem heimischen Trainingsgelände. Entsprechend zufriedenstellender werden auch die Trainingsergebnisse in den einzelnen Trainingslagern sein. Nicht mehr, aber auch nicht weniger!

Info 9: Der Trainer

Der Trainer nimmt eine Schlüsselstellung im gesamten Trainingsbetrieb ein. Sie geben zwar die Trainingsintensität und die Trainingsinhalte vor, Ihr (Chef-)Trainer aber muß jeden Tag die konkrete Arbeit mit Ihren Profis verrichten. Von ihm hängt es in erster Linie ab, wie gut Ihre Trainingsvorgaben in die Tat umgesetzt werden. Ebenso ist er es, der die Mannschaft vor dem Spiel noch einmal so richtig "heiß" macht, so daß vieles von seiner (und nicht von Ihrer) Motivationsfähigkeit abhängt.

Sie unterscheiden drei Eigenschaften bei Ihrem Trainer: das fachliche Können, die Autorität und die Motivationsfähigkeit. Ausschlaggebend sind in erster Linie seine fachlichen Fähigkeiten. Sie entscheiden vornehmlich über den Erfolg des Trainings. Weniger wichtig, aber nicht ganz unerheblich, ist seine Autorität, die er bei seinen Spielern genießt.

Bei der Wahl Ihres Trainers sollten Sie nicht nach dem Prinzip vorgehen "Das Beste ist gerade gut genug". Das ist in diesem Fall nicht immer richtig. Es reicht Ihnen immer ein Trainer, der gut genug für Ihre Mannschaft ist, d.h. dessen Stärkewerte mindestens denen Ihres Team entspricht.

Info 10: Medizinisches Personal

Ärzte

Der Mannschaftsarzt stellt zunächst einmal die wichtigste Person innerhalb der medizinischen Betreuung dar. Wenn sich ein Spieler verletzt, so hängt es entscheidend von seiner Behandlung ab, wie lange der Spieler ausfällt. Je hochkarätiger Ihr Arzt ist, desto schneller werden Ihre Spieler wieder einsatzbereit. Allerdings reicht ein guter Arzt allein nicht aus. Bei vielen Verletzungen müssen ausgezeichnete Physiotherapeuten hinzugezogen werden.

Physiotherapeuten

Die Aufgabe der Physiotherapeuten ist es, die Leistungskraft der Spieler aufrechtzuerhalten. Sie sind es auch, die Ihre Spieler vor Verletzungen schützen und sie nicht nur, wenn sie verletzt sind, optimal betreuen.

Psychologen

Wenn Sie bemerken, daß Ihre Mannschaft unter einem sog. Auswärtskomplex leidet, sollten Sie unbedingt einen erfahrenen Psychologen zu Rate ziehen! Glauben Sie nicht das dies ein Witz sei, eine gute psychologische Betreuung kann, insbesondere bei Spitzenmannschaften, sehr wirksam sein.

Beherzigen Sie auch bei Ihrer Personalplanung den Grundsatz des Angemessenheit. Bei einem Abstiegskandidaten reicht in der Regel ein bescheidener medizinischer Apparat. Betreuen Sie allerdings ein Starensemble, werden auch die "Wehwechen" größer und bedürfen meist einer Spezialbehandlung durch einen (oder mehrere) Spezialisten.

Info 11: Der Transfer

Ein Spielertransfer vollzieht sich nicht von heute auf morgen. Er will gut vorbereitet und geplant sein. Nachdem Sie eine geeignete Verstärkung für Ihr Team gefunden haben (mit Hilfe einer Agentur oder eines Probetrainings etc.), können Sie in die Transferverhandlungen eintreten.

Zuerst verhandeln Sie in den entsprechenden Aktionsfeldern mit dem Spieler. Sie bieten ihm ein Jahresgehalt an und verhandeln mit ihm über die Vertragsdauer. Gleichzeitig bieten Sie eine Ablösesumme bzw. Leihgebühr für ihn an. Wenn Sie mit dem Spieler Einigkeit erzielen, geht es mit den Verhandlungen weiter. Sollte dies nicht der Fall sein, ist der Transfer frühzeitig geplatzt.

Dann verhandeln Sie mit dem Verein, bei dem der Spieler unter Vertrag steht bzw. zuletzt unter Vertrag stand, die Ablösesumme aus. Der kaufende (leihende) Verein unterbreitet zunächst ein Ablöseangebot. Der verkaufende (verleihende) Verein hat dann die Möglichkeit, dieses Angebot zu akzeptieren, eine eigene Forderung zu stellen oder die Verhandlungen einfach abzubrechen. Falls der verkaufende (verleihende) Klub eigene Forderungen stellt, hat der kaufende (leihende) Verein abschließend die Möglichkeit, die Forderung zu akzeptieren oder seinerseits die Verhandlungen abzubrechen. Alle Verhandlungen verlaufen über das Fax.

Welches **Ergebnis am Ende** aus den Verhandlungen herauskommt, ist recht unterschiedlich und hängt von vielen Faktoren ab. Wenn sich beide Seiten auf eine Ablöse einigen können, wechselt der Spieler in jedem Fall. Dies kann aber auch dann der Fall sein, wenn es zu keiner Einigung zwischen beiden Parteien kommt. Läuft der Vertrag des Spielers am Saisonende aus, kann er in jedem Fall zur neuen Saison den Verein wechseln. Der Verband legt in diesem Fall die Ablösesumme fest.

Wann ein Spieler wechselt, zum Zeitpunkt der Vertragsunterschrift oder zum Beginn einer neuen Saison, hängt von der Wechselsperre ab. Die Wechselsperre beginnt am 1. März jeden Jahres. Wenn Sie also einen Transfer vor diesem Datum abschließen, wechselt der Spieler sofort. Wenn es erst nach dem 1. März klappt, wechselt der Spieler zum 1. Juli, also zum Beginn der neuen Saison. Bei Spielerleihen gibt es keine Wechselsperren (vgl. auch Info 12).

Info 12: Vertragszustände und Ablösesumme

Ein Spieler kann sich in vier verschiedenen Vertragszuständen befinden:

- 1) der Spieler hat einen Vertrag, der über das Spieljahresende hinaus reicht,
- 2) der Spieler besitzt einen Vertrag, der am Spieljahresende ausläuft,
- 3) dem Spieler wurde gekündigt, er besitzt keinen gültigen Vertrag und
- 4) der Spieler besitzt keinen gültigen Vertrag, ihm wurde aber nicht gekündigt.

zu 1)

In diesem Fall darf der Spieler den Verein nicht wechseln, wenn der verkaufende Verein nicht mit einem Transfer einverstanden ist. Falls der verkaufende Verein doch einem Wechsel zustimmt, ist die vereinbarte Ablösesumme zu zahlen.

zu 2)

Nach der Wechselfrist am 1. März kann der Spieler neue Verträge unterzeichnen. Einem Wechsel steht nichts mehr im Wege. Entweder einigen sich beide Seiten auf eine Ablösesumme oder Verband legt die Höhe der Wechselgebühr fest, wenn kein Einvernehmen erzielt werden kann. Vor der Wechselfrist ist ein Transfer nur im beiderseitigen Einvernehmen möglich. Es gelten die Ausführungen unter 1).

zu 3)

Ein gekündigter Spieler kann immer Verträge mit neuen Arbeitgebern schließen. Die Ablösesumme wird auf die Höhe des alten Jahresgehalts festgelegt. Geschieht der Vertragsabschluß vor der Wechselsperre, ist der Spieler sofort spielberechtigt, danach immer erst zum 1. Juli.

zu 4)

Ein vertragsloser Spieler kann ebenfalls jederzeit einen neuen Verein suchen. Bei ihm ist die Ablösesummen allerdings Verhandlungssache. Ist keine Einigung zu erzielen, legt der Verband die Höhe der Ablösesumme fest. Die Wechselfristen gelten wie unter 3).

Die Ablösesumme ist in allen Fällen zum Zeitpunkt des Spielerwechsels fällig. Leihspieler müssen einen gültigen Vertrag besitzen. Ansonsten können sie jederzeit bis zum Saisonende ausgeliehen werden.

Info 13: Wettbewerbsmodus

Grundsätzlich werden vier Arten von Spielmodi unterschieden:

- 1) der **Ligamodus**: alle Klubs spielen in einer Gruppe (Liga) jeder gegen jeden mit Hin- und Rückrunde;
- 2) der **Pokalmodus**: die Spielpaarungen werden ausgelost und die Gegner spielen im K.O.-System, der Sieger kommt in die nächste Runde;
- 3) die **Meister- und Abstiegsrunde**: zunächst spielen die Vereine in einer Gruppe jeder gegen jeden, die bestplatzierten Vereine qualifizieren sich für die Meisterrunde und spielen unter sich den Sieger aus, und die schlechter platzierten Vereine spielen unter sich die Absteiger aus; alle anderen Spielmodi werden
- 4) **selbstdefinierte Modi** genannt: innerhalb der einzelnen Qualifikationsstufen (vgl. Info 15) wechseln sich die verschiedenen Spielmodi, wie Gruppenmodus, K.O.System etc. ab (vgl. auch Info 16).

Info 14: Spielmodus

Der Spielmodus innerhalb einer Qualifikationsstufe kann viererlei Gestalt haben:

Erstens: es kann in einem **Gruppenmodus** mit jeder gegen jeden mit Hin- und Rückspiel gespielt werden.

Zweitens: es wird im **K.O.-System** gespielt. Es gibt nur ein Spiel, der Verlierer scheidet aus dem Wettbewerb aus.

Drittens: es wird im **K.O.-System mit Rückspiel** gespielt. Beide Spiele werden zusammen gewertet, der Sieger aus beiden Partien kommt eine Runde weiter, bzw. gewinnt den Wettbewerb.

Viertens: es wird im **Double Header** gespielt, d.h. eine Begegnung wird mit Hin- und Rückspiel entschieden. Jeder spielt (zweimal direkt hintereinander) gegen jeden.

Info 15: Qualifikationsstufe

Man könnte statt Qualifikationsstufen auch Runden sagen, z.B. bei einem Pokalwettbewerb. Dieser Begriff ist aber irreführend, wenn man sich einem Wettbewerb gegenübersteht, der im Gruppenmodus ausgetragen wird. Hier spricht man auch von Spielrunden, meint damit aber die verschiedenen Spieltage.

Der Begriff Qualifikationsstufe ist allgemeiner und bezeichnet die verschiedenen Abschnitte eines Wettbewerbs, wie die Vorrunde, die Zwischenrunde, Meister- oder Endrunde im Gruppenmodus, bzw. das Achtelfinale, Viertel- und Halbfinale und das Finale im Pokalmodus. Qualifikationsstufe heißt es, weil sich eine Mannschaft erst für die nächste Stufe eines Wettbewerbs (ein Halbfinale, eine Meisterrunde etc.) qualifizieren muß.

Info 16: Spielwertung

Die Spielwertung gibt an, nach welchen Kriterien ein Spiel als gewonnen, unentschieden und verloren gewertet wird. Zu unterscheiden ist die Spielwertung beim Gruppenmodus, bei K.O.-Systemen und beim Double Header (vgl. Info 14).

Gruppenmodus

Beim Gruppenmodus hat grundsätzlich die Mannschaft gewonnen, die mehr Tore schießt als der Gegner bzw. die Mannschaft verloren, die weniger Tore schießt als der Gegner. Der Sieger bekommt drei Punkte, der Verlierer keinen. Unentschieden ist eine Partie dann, wenn beide Parteien gleich viele Tore schießen. Beide Teams erhalten in diesem Fall je einen Punkt.

Diese klassische Regelung kann aber durch zwei Sonderregelungen modifiziert werden: die Unentschiedenregel und die Unentschiedenbegrenzung.

Die **Unentschiedenregel** besagt, daß jedes Spiel entschieden werden muß, d.h. daß es einen Sieger und einen Verlierer geben muß. Im konkreten Fall bedeutet dies, daß ein Spiel, das nach 90 Minuten unentschieden steht, entweder um 2 x 15 Minuten verlängert wird und ggf. durch ein anschließendes Elfmeterschießen entschieden wird oder solange verlängert wird, bis eine Mannschaft das alles entscheidende Tor schießt (Sudden Death). Hier bekommt nur der Sieger Punkte.

Die **Unentschiedenbegrenzung** erfordert keine Entscheidung eines Spiels. Sie begrenzt die Unentschieden, die in die Wertung einfließen. In vielen Fällen werden nur für die ersten zehn Unentschieden einer Mannschaft Punkte vergeben. Danach werden die Partien, die Remis ausgehen, einfach als verloren gewertet, d.h. es werden keine Punkte verteilt.

K.O.-System

Bei Spielen im K.O.-System muß es einen Sieger geben. Wird dieser nicht regulär nach 90 Minuten ermittelt, wird entweder das Spiel um 2 x 15 Minuten verlängert und ggf. durch ein anschließendes Elfmeterschießen entschieden, oder es wird solange weitergespielt, bis eine Mannschaft das alles entscheidende Tor schießt (Sudden Death).

K.O.-System mit Rückspiel

Beim K.O.-System mit Rückspiel werden beide Spiele zweier Mannschaften zusammengezogen. Das Team, das in beiden Spielen zusammen mehr Tore geschossen hat, kommt eine Runde weiter bzw. gewinnt den Wettbewerb. Wenn nach zwei Spielen beide Mannschaften gleich viele Tore geschossen haben, greift die sog. **Auswärtstoreregulung**, und die auswärts erzielten Tore zählen doppelt. Sollte sich immer noch ein Gleichstand ergeben, wird das Spiel durch Verlängerung mit anschließendem Elfmeterschießen oder durch Sudden Death entschieden (die Mannschaft, die das nächste Tor erzielt, gewinnt).

Double Header

Der Double Header ist im Fußballsport noch wenig bekannt. Gespielt werden zwei Begegnungen zweier Mannschaften unmittelbar aufeinander folgend mit wechselndem Heimrecht wie beim K.O.-System mit Rückspiel. Es wird um Punkte gespielt, wobei beide Spiele in der Wertung zusammengezogen werden. Die Mannschaft, die in beiden Spielen mehr Tore geschossen hat, gewinnt. Bei Torgleichstand gilt wieder die **Auswärtstoreregulung**.

Info 17: Koeffiziententabelle

Es gibt zwei Arten der Koeffiziententabelle: die Ländertabelle und die Vereinstabelle.

Die **Ländertabelle** entscheidet darüber, wieviele Mannschaften ein Land zum Europa-Cup schicken darf. In der Regel stellen die ersten beiden Verbände jeweils vier Mannschaften, die drei nächst platzierten jeweils drei, die nächsten vier jeweils zwei und sieben weitere Nationen jeweils ein Team.

Die **Vereinstabelle** stellt eine Art Europarangliste aller Vereinsmannschaften dar. Neben diesem eher spielerischen Effekt hat die Vereinstabelle aber auch eine zentrale Bedeutung bei der Qualifikation zur Euroliga bzw. zur Europa-Liga (vgl. Kapitel 3, Punkt 4 Verbandsitzungen). Wenn beide Wettbewerbe jeweils zum ersten Mal eingeführt werden, qualifizieren sich die Teilnehmer über die Koeffiziententabelle. D.h. die bestplatzierten der Vereinstabelle dürfen an den neuen Wettbewerben teilnehmen (später wird die Qualifikation durch eine Auf- und Abstiegsregelung ersetzt).

Bei jedem Spiel auf internationaler Ebene werden Punkte für einen Sieg, ein Unentschieden bzw. eine Niederlage verteilt. Diese fließen sowohl in die Vereinswertung als auch in die Länderwertung ein.

Vorwort

Liebe Leserin, lieber Leser,⁽¹⁾

auf den Tag genau vor drei Jahren entschlossen wir uns, unsere Vorstellungen einer idealen Fußballsimulation in die Tat umzusetzen. Bis zum Teamchef war es ein weiter Weg, und nicht alle Ideen ließen sich in dieser kurzen Zeit umsetzen. Mit dem Erreichten sind wir heute mehr als zufrieden. Wir sind sicher, Ihnen eine Fußballsimulation anbieten zu können, die Ihr strategisches Geschick und Ihren Fußballfachverstand herausfordern und Ihnen Spannung und Spielfreude bereiten wird.

Unser Erfolg ist nicht allein auf unser Engagement zurückzuführen, sondern verdankt sich vielen glücklichen Umständen und vor allem der großen Hilfe unserer vielen Mitstreiter. Über viele Jahre hinweg wurden wir von unseren Familien, Freundinnen und Freunden ermutigt und unterstützt. An dieser Stelle möchten wir uns ganz besonders bei der Familie Wolfes für Ihre Toleranz und uneingeschränkte Hilfsbereitschaft bedanken. Des weiteren gilt unser Dank Herrn Dominik L. Zuhorn, der uns mit seiner Fachkenntnis und seinem reichen Erfahrungsschatz auch in schwierigen Zeiten mit Rat und Tat zur Seite stand.

Gütersloh, am 6. Januar 1996

Uwe Hunger, Lars Klein, Jürgen Korfmacher,
Lars Krosch, Andreas Wolfes

- Inhalt

(1) Wider besseres Wissen wird im weiteren aus Platzgründen auf die Ausschreibung der weiblichen Formen verzichtet. Wir bitten alle Anwenderinnen, uns diese Nachlässigkeit zu verzeihen und sich im folgenden auch dann angesprochen zu fühlen, wenn nur von einem Teamchef die Rede sein wird. Wir wünschen Ihnen als Teamchefin viel Erfolg!

Einleitung

Fußballherz, was willst du mehr?!

Teamchef ist eine computergestützte Simulation des europäischen Fußballbusiness, die das Herz von Fußball-Fans und Computer-Liebhabern höher schlagen läßt. Über 600 Vereine im In- und Ausland und weit über 10.000 Spieler in ganz Europa warten auf Ihr Engagement als Teamchef. Bei der Gestaltung Ihres Spielraums wurde auf eine detailgetreue Nachbildung der Realität sowie auf eine leichte Handhabung aller Spielelemente Wert gelegt. Unser Motto lautete stets: "So realitätsnah wie möglich, so viele Vereinfachungen wie nötig!"

Das Spiel zeichnet sich besonders durch seine flexible Struktur und die enormen Einflußmöglichkeiten des Anwenders aus. Kein Wettbewerb muß so bleiben, wie er ist. Flexible Spielplanstrukturen können beinahe jeden beliebigen Wettbewerbsplan in die Realität umsetzen. Viele Aktionen sind auf die Zukunft ausgerichtet und verändern die Spielumgebung des Anwenders durch sein Eingreifen ständig aufs Neue. Vereine können in Aktiengesellschaften umgewandelt werden oder mit einem Klub aus der Nachbarschaft fusionieren. Eine generative Spieldarstellung läßt vorgezeichnete Spielzüge auf dem grünen Rasen überflüssig erscheinen und führt zu einem völlig offenen und spannenden Spielausgang. Eine intelligente Benutzerführung und ein persönlicher Terminkalender bringen das Spiel unter Ihre Kontrolle, da Sie den Rythmus, in dem Sie aktiv ins Spielgeschehen eingreifen möchten, selbst bestimmen.

Die eigene Karriere als Teamchef bietet für Sie eine Fülle von Herausforderungen. Sie können bei den wichtigsten Großklubs in Europa tätig werden und prägen die europäische Fußballlandschaft nach Ihren individuellen Vorstellungen. Ihre Identität als Teamchef wird seperat verwaltet, und Sie können mit Ihrer eigenen "Persönlichkeit" jederzeit bei allen **Teamchef**-Spielrunden aktiv werden, womit die Simulation zusätzlich einen Rollenspielcharakter erhält.

Alles in allem haben Sie es beim **Teamchef** mit einer überaus komplexen Simulation zu tun. Diese Komplexität muß Sie aber keineswegs erschrecken.

Es hat für Sie den Vorteil, daß Sie sich schrittweise mit allen Möglichkeiten und Vorzügen des Spiels vertraut machen können und erst sehr spät auf die Grenzen der Simulation stoßen.

Alle Optionen bieten Ihnen ein "Kann" und keineswegs ein "Muß". Besonders auf lange Sicht werden Sie die enorme Variabilität des Spiels zu schätzen wissen.

Dieses Handbuch hilft Ihnen, sich mit den Möglichkeiten des Spiels vertraut zu machen. Es richtet sich sowohl an die Computerfreaks als auch an die Computer- bzw. Fußballaien unter Ihnen. Es kann als Nachschlagewerk für diejenigen dienen, die nur einige Unklarheiten klären möchten, aber auch eine Gebrauchsanleitung für diejenigen darstellen, die selten mit einem Computerprogramm umgehen.

Der Aufbau des Buches ist einfach und übersichtlich. Drei Kapitel bieten Ihnen Ihnen eine umfassende Übersicht über das Produkt. Im ersten Kapitel werden die Grundlagen für die Handhabung des Spiels vermittelt. Das zweite Kapitel beschreibt Ihre Handlungsfelder, die Sektoren, in denen Sie tätig werden können. Das dritte Kapitel gibt schließlich eine Zusammenfassung des Spielablaufs.

Die Struktur der Darstellung ist eng an den Aufbau des Spiels angelehnt. Dies erleichtert es Ihnen, in kurzer Zeit jene Stellen aufzufinden, zu denen noch Fragen bestehen. An den Rändern werden jeweils in Stichworten Kurzzusammenfassungen des Inhalts angegeben. Sie können mit ihrer Hilfe einzelne Passagen überfliegen und auf diese Weise das Handbuch effektiver für Ihre

Zwecke nutzen. Besondere inhaltliche Zusammenhänge werden in kleinen Info-Kästen gesondert dargestellt. Hinweise zur Spielstrategie werden oft am Ende eines Abschnitts gegeben und sind durch eine besondere Schreibweise leicht zu erkennen. Auf spezielle Benutzerelemente wird in Kapitel 1 unter Punkt 4.1 Benutzerelemente eingegangen. Im Text wird mit einem Pfeil "→" auf Sie hingewiesen.

Innerhalb des Programms steht Ihnen eine Online-Hilfe zur Verfügung. Alle Fragen lassen sich somit auch ausschließlich unter Zuhilfenahme des Computers beantworten.

Wir wünschen Ihnen viel Erfolg und gute Unterhaltung!

- Inhalt



mfn Software Entwicklungs GmbH
Lothringer Str. 2
33330 Gütersloh

1 Spielidee und Spielziel

Sie sind Teamchef eines Fußballklubs. In dieser Funktion erfüllen Sie alle Aufgaben eines Fußballmanagers und eines Fußballtrainers. Sie führen die wirtschaftlichen Geschäfte des Klubs, betreiben Image-Werbung für den Verein, kümmern sich um alle sportlichen Belange Ihrer Profimannschaft, sorgen für Sicherheit und Komfort rund um das Stadion und tätigen Spielertransfers. Alles zum Wohle des Vereins - und natürlich Ihrer eigenen Karriere. Die steht nämlich im Mittelpunkt all Ihres Handelns. Ihr Ziel ist es, erfolgreichster Teamchef in Europa zu werden. Hierfür müssen Sie zeigen, daß Sie einen Fußballklub wirtschaftlich und sportlich mit großem Erfolg führen können und ihn durch strategische und spieltaktische Meisterleistungen zu einem bei der Konkurrenz angesehenen und bei den Fans beliebten europäischen Spitzenklub formen können. Maßstab hierfür sind die Titel, die Sie mit Ihrer Mannschaft erringen. Sie spielen mit Ihrem Team in der ersten Liga und versuchen, so viele Wettbewerbe als möglich für sich zu entscheiden, ganz gleich ob auf nationaler oder internationaler Ebene. Je mehr Trophäen Sie dabei sammeln, desto besser.

In Ihrer Teamchef-Karriere sind Sie selbstverständlich nicht nur an einen einzigen Klub gebunden, geschweige denn an ein einziges Land. In den fünf großen Fußball-Nationen Europas können Sie Ihr Glück bei allen Klubs der ersten Liga versuchen. Neben den deutschen Spitzenklubs warten die Vereine aus Italien, Spanien, England und Frankreich auf einen Teamchef Ihrer Qualität, um Ihnen als Sprungbrett Ihrer individuellen Traumkarriere zu dienen. Sie schließen hierzu Ihre eigenen Verträge mit den Vereinen ab, kündigen Ihren Vertrag auf, wenn Sie sich sportlich verbessern können und einen neuen Verein im In- oder Ausland im Auge haben.

Während Ihrer internationalen Fußballkarriere entwickeln sie automatisch Ihr eigenes Teamchef-Profil. Sie werden in Ihrem sportlichen Geschick und Ihrem wirtschaftlichen Gespür unverwechselbar. Mit zunehmender Spieldauer sammeln Sie Erfahrung und verbessern dabei Ihren eigenen Teamchef-Profil. Dieses entscheidet maßgebend über den Erfolg Ihrer Karriere. Es dient den Vereinen in Europa als Maßstab Ihres Könnens. Zu Beginn Ihrer Karriere wird Ihnen keiner der europäischen Großklubs das Vertrauen schenken und Ihnen die Führung ihres Vereins überlassen. Sie müssen sich Ihre Sporen zunächst bei einem weniger berühmten Verein verdienen. Sie heuern hierfür bei einem der Erstligisten in den fünf verwalteten Ländern an. Dann haben Sie bis zu elf Saisons Zeit, Ihre eigene Teamchef-Karriere zu verwirklichen.

2 Spielstart

Der eigentliche Spielstart vollzieht sich in drei Schritten: 1) Der Installation des Programms auf Ihrem Computer, 2) der Anmeldung der Mitspieler im Setup-Programm und 3) dem eigentlichen Programmstart und dem Abschluß eines Vertrags als Teamchef.

- Installation
- Setup Programm
- Programmstart

2.1 Installation

2.1.1 Systemanforderungen

Folgende Hardwareausstattung ist erforderlich bzw. wird empfohlen:

- mind. 386 DX, 486 DX / 33 MHz wird dringend empfohlen
- mind. 8 MB RAM
- mind. 800 × 600 Auflösung mit mind. 256 Farben
- mind. ca. 15 MB freier Festplattenspeicher
- Maus
- mind. MS-DOS 5.0 mit Windows 3.1 oder höher (lauffähig auch unter Windows 95)
- unterstützt werden alle Soundkarten mit Windows-Treibern
- DC-ROM-Laufwerk (MPC-1), Double-Speed oder schneller empfohlen, MSCDEX v.2.21 oder höher

2.1.2 Video for Windows 1.1

Vor Beginn der Installation wird überprüft, ob "Video for Windows" in der Version 1.1 auf Ihrem Computer installiert ist. Falls dies nicht der Fall sein sollte, werden Sie über eine → Info-Box darüber informiert. "Video for Windows" kann dann vom Installationsprogramm automatisch installiert werden. Eine entsprechende Frage müssen Sie mit JA beantworten. Falls Sie NEIN angeben, müssen Sie "Video for Windows" manuell installieren, ansonsten kann **Teamchef** nicht installiert werden.

2.1.3 Installation im Setup-Programm

Starten Sie die Datei **setup.exe** im Hauptverzeichnis von der CD-ROM (per → Doppelklick). Das Setup-Programm von **Teamchef** wird damit aufgerufen. Nur die Option INSTALLATION ist aktiviert und kann angewählt werden. Die weiteren Optionen sind gesperrt, die Beschreibung findet sich unter 2.2 Setup-Programm.

2.1.4 Installationsoptionen

Per → Mausklick auf INSTALLATION erhalten Sie folgende zwei Installationsoptionen:

- a) **Teamchef** installieren,
- b) Bilddatenbank installieren.

Sie können hier entscheiden, ob Sie ausschließlich das Programm **Teamchef** oder zusätzlich auch die gesamte Bilddatenbank installieren möchten (per → Check-Box). Die Installation der Bilddatenbank auf der Festplatte hat den Vorteil, daß die Ladezeiten für Grafiken wesentlich schneller werden.

Die Bilddatenbank können Sie aber auch noch nachträglich installieren.

Falls Sie **Teamchef** in ein anderes Verzeichnis kopieren möchten (als vorgegeben), geben Sie per → Texteingabe das neue Ziellaufwerk und ggf. den neuen Verzeichnisnamen an. Ansonsten (bzw. anschließend) klicken Sie auf OK. Der Installationsvorgang beginnt, ein Fenster informiert Sie über den Fortschritt der Installation.

2.1.5 Programmgruppe Teamchef

Nach der Installation können Sie eine Programmgruppe und die Icons für **Teamchef** und das Setup-Programm anlegen lassen. Beantworten Sie die Frage mit JA. Wenn Sie die

Programmgruppe für **Teamchef** hingegen manuell anlegen möchten, klicken Sie auf NEIN. Wenn Sie über den erfolgreichen Abschluß der Installation informiert werden, klicken Sie einfach auf OK, und die Installation ist perfekt. Sie müssen sich nun noch als Mitspieler anmelden (vgl. 2.2 Setup-Programm).

2.1.6 Fehlermeldungen

Bei der Installation und Inbetriebnahme von **Teamchef** können Fehler auftreten, so daß das Programm noch nicht einwandfrei gestartet werden kann. Nachfolgend werden eine Reihe von möglichen Fehlermeldungen aufgeführt und die Lösung der aufgetretenen Probleme beschrieben.

Es ist kein Sound zu hören

Prüfen Sie zunächst, ob die Windows-Treiber für die Soundkarte korrekt installiert worden sind. Kontrollieren Sie auch die Lautstärkeinstellungen und den Anschluß der Soundkarte an den externen Lautsprecher. Überprüfen Sie die Einstellungen Ihres Soundkarten Mixer Programms. Entscheidend sind die Regler "wav" und "voc". (Evtl. gibt es auch einen zentralen Volume-Regler).

Nach Programmstart passiert nichts

Dieser Fehler kann auf eine fehlerhafte Installation zurückzuführen sein. Installieren Sie **Teamchef** erneut.

Grafikfehler bei mehr als 256 Farben

Es können Grafikfehler unterschiedlicher Art und Intensität auftreten. Diese sind auf Wechselwirkungen zwischen vfw und den Grafiktreibern zurückzuführen. Sollten die Fehler eine zu hohe Beinrächtigung darstellen, so verwenden Sie einen entsprechenden 256-Farben Treiber.

Teamchef stürzt unregelmäßig an unterschiedlichen Stellen ab

Schließen Sie alle anderen aktiven Anwendungen, und starten Sie Windows neu. Stellen Sie sicher, daß Sie über 8 MB freien Speicher verfügen. Erhöhen Sie ggf. die Größe Ihres virtuellen Speichers. Wir empfehlen, "permanenten" virtuellen Speicher zu benutzen.

Teamchef läuft extrem langsam

Stellen Sie sicher, daß das "Smartdrive" Cache Programm installiert und optimal konfiguriert ist. Defragmentieren Sie Ihre Festplatte. Sollten Sie ein oder mehrere Saisons gespielt haben, so lassen Sie die Datenbanken im Setup-Programm reorganisieren (vgl. 2.2 Setup-Programm). Ggf. installieren Sie die Bilddatenbank auf Ihrer Festplatte.

Die Spieldarstellung läuft viel zu schnell bzw. zu langsam

Laden Sie die Datei teamchef.ini aus Ihrem Teamchef-Verzeichnis in einen Texteditor. Ändern Sie den Eintrag "Gfx=xx"(1-99). Je niedriger Sie den Wert wählen, desto schneller wird die Spieldarstellung ablaufen. Achtung! Die Geschwindigkeit der Spieldarstellung beeinflusst die Höhe der Spielergebnisse!

Die Schriftdatei xxx konnte nicht geladen werden!

Windows kann die für **Teamchef** benötigten Schriftarten nicht installieren. Dies liegt an Ihrem installierten Grafiktreiber. Installieren Sie den Standard Windows-Treiber (Super VGA, 800 × 600, 256 Farben, kleine Schrift). Sollten Sie über diese Treiber nicht verfügen, so können Sie diesen in der Windows Driver Library (WDL) erhalten (vgl. Windows Driver Library).

Die Fensterklasse xxx konnte nicht registriert werden!

Teamchef kann die Kontrollelemente am System nicht anmelden. Starten Sie Windows neu, und führen Sie **Teamchef** noch einmal aus. Tritt der Fehler erneut auf, beenden Sie alle weiteren aktiven Programme unter Windows, und versuchen Sie es erneut.

Teamchef benötigt mindestens 256 Farben und eine Mindestauflösung von 800 x 600 Pixel!

- Die auf Ihrem System eingestellte Farbanzahl bzw. die Auflösung entspricht nicht den Anforderungen von **Teamchef**. Bitte korrigieren Sie diese Einstellung mit dem Setup-Programm Ihrer Grafikkarte, und starten Sie **Teamchef** erneut.
- Der von **Teamchef** benötigte Video-Treiber ist nicht installiert. Installieren Sie "Video for Windows", und starten Sie **Teamchef** erneut.
- Der von "Video for Windows" zur Verfügung gestellte (De-)Komprimierer MS Video 1 ist nicht vorhanden oder beschädigt. Sie müssen "Video for Windows" erneut installieren, um **Teamchef** starten zu können.

Der Dateimanager konnte die Datei bzw. Komponente nicht finden.

Überprüfen Sie, ob Pfad- und Dateiname richtig und alle Bibliotheken verfügbar sind. Eine von **Teamchef** benötigte Dynamische Bibliothek (DLL) konnte nicht gefunden werden. Sie sollten **Teamchef** erneut installieren.

Datenbank kann nicht geöffnet werden

Prüfen Sie zunächst, ob sich die Datei **poet.cfg** in Ihrem **Teamchef**-Verzeichnis befindet. Falls das nicht der Fall ist, starten Sie den Windows-Editor und geben folgende Zeilen ein:

```
av=<Laufwerksbuchstabe der Teamchef-CD>:\teamcheflav  
gom=<Teamchef-Verzeichnis>:\database\gom  
fb0=<Teamchef-Verzeichnis>:\database\fb0  
md0=<Teamchef-Verzeichnis>:\database\md0  
vb0=<Teamchef-Verzeichnis>:\database\vb0
```

Beispiel: Sie haben **Teamchef** im Verzeichnis c:\teamchef installiert, Ihr CD-ROM-Laufwerk ist E, dann müssen Sie die **poet.cfg** folgendermaßen eingeben:

```
av=e:\teamcheflav  
gom=c:\database\gom  
fb0=c:\database\fb0  
md0=c:\database\md0  
vb0=c:\database\vb0
```

Speichern Sie nun die Datei unter dem Namen **poet.cfg** in Ihrem **Teamchef**-Verzeichnis ab, und starten Sie **Teamchef** erneut. Erscheint die Fehlermeldung erneut, prüfen Sie, ob sich die Datei **poet.cfg** in Ihrem Windows-Verzeichnis befindet. Falls dies der Fall ist, editieren Sie die Datei mit dem Windows-Editor und fügen die oben angegebenen Zeilen ein. Ist der Fehler immer noch nicht behoben, so müssen Sie **Teamchef** erneut installieren. Löschen Sie vorher Ihre alte **Teamchef**-Version mit dem Dateimanager, und starten Sie das Setup-Programm (**setup.exe**) von der CD-ROM.

Die Schrift im Terminkalender und in der Benutzersteuerung kann nicht gelesen werden

Sie haben vermutlich Big- oder Large-Fonts eingestellt. **Teamchef** kann nur mit Smallfonts

gestartet werden. Korrigieren Sie diese Einstellung mit dem Setup-Programm Ihrer Grafikkarte.

Probleme mit Grafikkarten

- **SPEA-V7 Mirage**
Bei SPEA-V7 Mirage Grafikkarten tritt ein Grafikfehler bei der Spieldarstellung bzw. bei den Logos und Bildern unter Windows 3.1 auf. Zur Fehlerbeseitigung müssen Sie den Standard Windows SVGA-Treiber installieren (vgl. Die Windows Driver Library). Unter Windows 95 läuft die Grafikausgabe normal.
- **Diamond Viper VLB**
Wenn Sie bei der Diamond Viper-Grafikkarte die Turbo-Palette eingeschaltet haben, so ist die Grafikausgabe im Spiel langsamer. Starten Sie das Viper Setup-Programm und schalten Sie die Turbo-Palette aus, um die Grafikausgabe zu beschleunigen.

Die Windows Driver Library (WDL)

Sie können die neusten Grafiktreiber aus der von Microsoft zur Verfügung gestellten Windows Driver Library (WDL) erhalten, wenn Sie über ein Modem und einen CompuServe-Account bzw. Internet-Anschluß verfügen. Es existiert eine Datei WDL.TXT, die eine Liste aller verfügbaren Treiber enthält. Um diese Liste zu erhalten, gehen Sie folgendermaßen vor:

CompuServe

- GO MSL
- Suchen Sie nach WDL.TXT oder S13354.
- Laden Sie die entsprechende Datei herunter.

Internet (anonymous FTP)

- ftp.ftp.microsoft.com
- Wechseln Sie in das SOFTLIB/MSLFILES Verzeichnis.
- Laden Sie WDL.TXT herunter.

Allgemeiner Hinweis: Weitere Informationen zu der "Windows-Driver-Library" erhalten Sie im Microsoft Forum von CompuServe oder im Internet an der Adresse **ftp.microsoft.com**.

2.1.7 Deinstallation

Zur Deinstallation löschen Sie einfach das Verzeichnis **Teamchef** inklusive aller Unterverzeichnisse von Ihrer Festplatte. Alle Programmteile von **Teamchef** werden durch diese Operation restlos gelöscht.

- Spielstart

2.2 Setup Programm

Das Setup-Programm bietet Ihnen neben der Installation drei weitere Möglichkeiten:

- Managerprofile,
- Spielstände,
- Datenbank reorganisieren

Sie wählen eine der drei Optionen aus, indem Sie auf den entsprechenden → Button klicken. Um sich als Mitspieler anzumelden, aktivieren Sie zunächst einen Spielstand. Betätigen Sie hierfür SPIELSTÄNDE (vgl. 2.2.1 Spielstände).

2.2.1 Spielstände

Hier bestimmen Sie, welche Spielrunde Sie beginnen bzw. welche Spielrunde Sie weiterspielen möchten. Insgesamt können Sie zehn verschiedene Spielstände auf Ihrer Festplatte verwalten. Bevor Sie mit dem eigentlichen Spiel beginnen können, müssen Sie einen Spielstand im System aktivieren.

Aktivieren

Sie → markieren hierzu einen (bereits installierten) Spielstand links in der → Check-Box und betätigen anschließend AKTIVIEREN. Der Spielstand ist ausgewählt und wird mit einem Sternchen (*) gekennzeichnet. Sie können nun die Spielrunde vom letzten Mal fortsetzen oder ein neues Spiel beginnen. Klicken Sie jetzt auf OK (vgl. 2.2.2 Managerprofile).

Installieren

Zu Beginn ist ein **Teamchef**-Spielstand bereits vorinstalliert. Sie können neun weitere Spielstände zusätzlich installieren. Hierzu benötigen Sie pro Spielstands-slot etwa 6 MB Speicherkapazität. Sie → markieren hierzu in der → Check-Box einen der Slots, der noch nicht belegt ist und betätigen anschließend INSTALLIEREN. Danach geben Sie in der → Texteingabe-Box einen Namen für die neue Spielrunde an und bestätigen Ihre Eingabe mit OK. Der neue Anfangsspielstand wird jetzt auf Ihrer Festplatte installiert. Er steht fortan in der → Check-Box zur Verfügung und kann aktiviert werden (vgl. AKTIVIEREN).

Achtung! Wählen Sie einen bereits belegten Spielstand aus, so wird dieser überschrieben!

Löschen

Um einen Spielstand von Ihrer Festplatte zu löschen, → markieren Sie einen in der → Check-Box angezeigten Spielstände. Der → markierte Spielstand wird durch → Mausclick auf LÖSCHEN von der Festplatte entfernt. Der aktive Spielstand kann nicht gelöscht werden.

Sie beenden die Option "Spielstände", indem Sie auf OK klicken und kehren auf diese Weise wieder ins Hauptmenü zurück.

2.2.2 Managerprofile

Um als **Teamchef** aktiv zu werden, müssen Sie für sich ein Profil erzeugen und sich bei der aktuellen Spielrunde anmelden. Später können Sie hier auch Managerprofile löschen, mühsam erarbeitete Profile auf Diskette sichern (Profile exportieren) oder bereits gesicherte Managerprofile importieren. Ebenso können Sie auch einen Mitspieler wieder aus der aktuellen Spielrunde abmelden.

In der rechten → List-Box sind alle Managerprofile aufgeführt, die in der aktuellen Spielrunde angemeldet sind, die also derzeit aktiv sind. In der linken → List-Box sind alle weiteren gesicherten Managerprofile aufgeführt, die noch zum Einsatz kommen können. Beim allerersten Spielstart sind beide → List-Boxen noch leer. Ganz oben sehen Sie die aktuelle (ausgewählte) Spielrunde (vgl. 2.2.1 Spielstände).

Profil erzeugen

Um sich als Mitspieler anzumelden, betätigen Sie zunächst PROFIL ERZEUGEN. Es erscheint eine → Texteingabe-Box, in der Sie Ihren (Manager-)Namen eintragen können. Danach klicken Sie auf OK ; Sie sind nun im System als **Teamchef** gespeichert.

Anmelden

Ihr Name erscheint fortan in der linken → List-Box. → Markieren Sie nun in der → List-Box Ihr Managerprofil, und betätigen Sie anschließend ANMELDEN. Ihr Profil erscheint nun in der rechten → List-Box, und Sie sind als Mitspieler in der aktuellen Spielrunde angemeldet. Betätigen Sie jetzt OK, oder melden Sie auf die beschriebene Weise weitere Mitspieler an. Insgesamt können bis zu drei Mitspieler an einer Spielrunde teilnehmen. Wenn Sie nun mit dem Spiel beginnen wollen, beenden Sie das Setup-Programm. Betätigen Sie hierfür ENDE im Hauptmenü, und starten Sie **Teamchef** unter Windows (vgl. 2.3 Programmstart und Abschluß eines Vertragsverhältnisses).

Abmelden

Wenn Sie einen Mitspieler von der aktuellen Spielrunde abmelden möchten, so → markieren Sie diesen in der rechten → List-Box und betätigen anschließend ABMELDEN. Der Spieler wird in der rechten → List-Box gelöscht und erscheint fortan in der Linken.

Profil exportieren

Teamchef bietet Ihnen die Möglichkeit, die erarbeiteten "Charaktereigenschaften", die im Profil eines jeden Managers festgehalten werden, auf Diskette abzuspeichern. Hierzu → markieren Sie zunächst das gewünschte Managerprofil in einer der → List-Boxen und betätigen anschließend PROFIL EXPORTIEREN. Es erscheint eine Box, in der Sie das Zielverzeichnis bzw. den Pfad und den gewünschten Dateinamen angeben müssen. Danach klicken Sie auf OK. Jetzt haben Sie Ihr eigenes Profil gesichert und können mit Ihrem Managerprofil auf einem anderen Computer weiterspielen (vgl. hierzu Profil importieren).

Profil importieren

Ein bereits abgespeichertes Profil kann auf Ihrem Computer installiert werden. Betätigen Sie hierzu zunächst PROFIL IMPORTIEREN, und geben Sie anschließend das Quellaufwerk, ggf. den Pfad sowie den Dateinamen an, und bestätigen Sie Ihre Eingabe durch OK. Das Profil wird in Ihr System aufgenommen und erscheint in der linken → List-Box, in der alle gespeicherten Managerprofile aufgelistet werden. Sie fügen es einem Spielstand wie oben beschrieben hinzu.

Profil löschen

Möchten Sie eines der gespeicherten Managerprofile aus dem System entfernen, dann → markieren Sie zunächst das entsprechende Managerprofil in einer der → List-Boxen, und betätigen Sie anschließend PROFIL LÖSCHEN. (Achtung! Das Profil geht damit unwiderruflich verloren). Mit OK beenden Sie die Option Managerprofile und kehren ins Hauptmenü zurück.

2.2.3 Datenbank reorganisieren

Durch diese Option wird die Datenbank durch eine Neuordnung Ihrer Daten reorganisiert und der Zugriff auf die Datenbank beschleunigt. Daher ist es empfehlenswert, die Datenbank nach ein bis zwei Saisons (z.B. zum Spieljahresanfang) neu zu organisieren. Betätigen Sie hierzu den → Button DATENBANK REORGANISIEREN. Über ENDE beenden Sie das Setup-Programm.

- Spielstart

2.3 Programmstart und Abschluß eines Vertragsverhältnisses

Haben Sie alle Vorbereitungen getroffen (Installation des Programms auf Ihrem Computer und Anmeldung der Mitspieler im Setup-Programm), dann kann es mit dem Spiel losgehen! Unter Windows starten Sie per → Doppelklick auf das **Teamchef**-Icon (in der Programmgruppe Teamchef) bzw. durch → Doppelklick auf die Datei **Teamchef.exe** das Spiel (im Dateimanager). Nach einer Eröffnungsmusik und dem Eingangsbildschirm gelangen Sie mit einem → Mausklick direkt ins Zentrum des Spiels (vgl. auch 3 Spielaufbau und Spielverlauf).

Ihr erster Schritt ist es nun, sich einen Verein zu suchen, den Sie managen wollen (dürfen). Klicken Sie hierfür zunächst auf das Symbol des Bereichs MANAGER.

Sie befinden sich jetzt auf der Eingangsebene des Managerbereichs. Klicken Sie hier auf VERTRAG ÜBER AGENTUR. Sie gelangen jetzt in den Bildschirm, in dem Sie einen Vertrag mit einem Verein abschließen können.

Zunächst wählen Sie in der → Check-Box den Verband aus, in dem Sie aktiv werden wollen. Klicken Sie hierfür auf einen der fünf Ländernamen, und betätigen Sie VEREIN SUCHEN. Die Agentur sucht nun einen passenden Verein für Sie. (Angaben zur Kategorie des Vereins müssen Sie hier noch nicht machen, da Sie zu Beginn Ihrer Karriere zunächst nur bei einem Klub der nationalen Klasse beginnen können.) Über eine → Info-Box meldet sich ein interessierter Verein, bei dem Sie mit sofortiger Wirkung ins Geschäft einsteigen können. Klicken Sie auf JA, wenn Sie den Verein übernehmen möchten. Auf NEIN, wenn Sie auf einen besseren Verein warten möchten. Viel Auswahl haben Sie aber zu Beginn Ihrer Karriere nicht.

Wenn Sie JA gewählt haben, sind Sie verantwortlicher Teamchef des Klubs. Der Verein wird nun für Ihre Übernahme vorbereitet. Die erste schwierige Etappe auf Ihrem langen Weg zum europäischen Fußballthron ist zurückgelegt. Sie können sich nun bei Ihrem neuen Arbeitgeber umsehen und ersten Maßnahmen ergreifen.

Können Sie sich noch nicht zu einem Vertragsabschluß durchringen, kann das Spiel auch erst einmal ohne Sie losgehen. Der Computer berechnet alle Vorgänge der Vereine in Europa. Ganz gleich, ob Sie Teamchef eines Vereins sind oder nicht. Vergessen Sie die Angebote, und klicken Sie einfach auf den → Ball. Das Spiel hat jetzt ohne Sie begonnen. Sie können die Ergebnisse im Bereich Wettbewerbe verfolgen; vergessen Sie aber nicht, einen Termin im Terminkalender zu planen (vgl. 3.3 Terminkalender), um die Ergebnisse zu verfolgen oder sich schließlich doch um einen Vertrag bei einem Verein zu bemühen und sich den Herausforderungen des europäischen Fußballbusiness zu stellen.

- Spielstart

3 Spielaufbau und Spielverlauf

Der Aufbau des Spiels ist relativ einfach. Sie befinden sich zunächst im Hauptaktionsfeld, dem Zentrum des Spiels. Von hier aus haben Sie die Möglichkeit, sich in alle Bereiche der Simulation zu verzweigen. Links sehen Sie die Bereiche des Vereinsmanagements und rechts die Punkte "Wettbewerbe", "Manager" und "Benutzerführung". Unten rechts wird die aktuelle Saison angegeben.

Der Vereinsbereich ist in fünf Sektoren untergliedert: Finanzen, Public Relations, Spielbetrieb, Stadion und Spielertransfer. Hier finden Sie alle Möglichkeiten für Ihr Vereinsmanagement vor. In den Sektoren "Wettbewerbe" und "Manager" können Sie den Verlauf aller Wettbewerbe verfolgen und ihre eigene Manager-Karriere planen. Jeder Sektor ist mit einer eigenen Farbe gekennzeichnet, so daß Sie jederzeit eine Orientierung haben, in welchem Sektor Sie sich gerade aufhalten. Die Benutzerführung steht Ihnen quasi als Kompaß jederzeit zur Verfügung, Sie sicher durch alle Sektoren zu führen.

Der Aufbau der einzelnen Sektoren folgt einem einheitlichen Schema. Vom Hauptaktionsfeld gelangen Sie per → Mausklick auf eines der angegebenen Symbole in einen Sektor. Zunächst befinden Sie sich auf der **Eingangsebene** des Sektors. Hier erhalten Sie einen Überblick über die Handlungsmöglichkeiten, die Ihnen innerhalb dieses Bereichs zur Verfügung stehen. Von hier aus können Sie weiter in den Sektor vordringen. Wenn Sie einen der → Buttons betätigen, gelangen Sie auf eine **Verzweigungsebene**, auf der Sie wiederum die Wahl zwischen verschiedenen Handlungsmöglichkeiten haben. Betätigen Sie jetzt wieder einen → Button, gelangen Sie in eines der **Aktionsfelder**, das Ihnen die Möglichkeit gibt, Einstellungen vorzunehmen und Entscheidungen zu treffen. In einigen Fällen gelangen Sie auch von der Eingangsebene direkt in ein Aktionsfeld.

Wenn Sie mit der Maus ganz links oben in die Ecke des Bildschirms gehen, erscheint dort ein weißer Pfeil. Per → Mausklick gehen Sie auf diese Weise auf die nächst höher gelegene Ebene zurück. Die Benutzerführung gibt Ihnen die Gelegenheit, auf kürzestem Weg von einem Sektor in den anderen und von einem Aktionsfeld in das andere zu springen. Gleichzeitig gewährt sie Ihnen einen Überblick über die gesamte Spielstruktur. Mit der ® rechten Maustaste gelangen Sie wieder ins Hauptaktionsfeld.

Struktur der Sektoren

Der Spielverlauf wird von einem klaren Rhythmus beherrscht. Den Auftakt machen Sie mit Ihren Entscheidungen in den Sektoren. Daran anschließend verfolgen Sie das Spiel Ihrer Mannschaft auf dem grünen Rasen. Danach sind Sie wieder an der Reihe und nehmen weitere Einstellungen vor, informieren sich über das Geschehene oder planen neue Vorhaben. Es folgt wieder das Spiel Ihrer Mannschaft, Sie nehmen Einstellungen vor und so weiter. Dieses geht über die Distanz einer ganzen Saison.

Unterbrochen wird dieser Ablauf durch Ereignisse, über die Sie per Fax benachrichtigt werden (vgl. Kapitel 3, Punkt 2 Fax), und durch andere Veranstaltungen, die innerhalb der Saison stattfinden, wie z.B. die Verbandssitzungen, Vereinsversammlungen usw. Insgesamt ergibt sich ein Saisonverlauf, der mit der Saisonvorbereitung im Zeitraum zwischen dem Spieljahresbeginn am 1. Juli und dem Saisonbeginn Anfang August beginnt, sich über die Hinserie der Meisterschaft bis zum Beginn der Winterpause Anfang Dezember erstreckt und wieder vom Beginn der Rückrunde am ersten Wochenende im Februar über das Saisonende bis hin zum Spieljahresende reicht. Dieser Zyklus wiederholt sich bis zu elf Mal. Nach jeder Saison können sich die Wettbewerbe in allen Verbänden verändern. Auf Europaebene können sogar ganz neue

Wettbewerbe eingeführt werden. So erhalten Sie fast in jedem Jahr eine neue Handlungsumgebung, die Ihnen Spielspaß und Abwechslung auch nach langen Spieljahren bietet. Spätestens nach acht Saisons wird eine einheitliche Europa-Liga eingeführt. Sie führt den Wettkampf zwischen allen Top-Teams in Europa auf höchster Ebene fort. Ihr Ziel wird es sein, sich mit Ihrem Klub für diese Eliteliga zu qualifizieren und im Konzert der Großen die erste Geige zu spielen.

4 Benutzerführung/ Bildelemente

Der Bildschirmaufbau in den Sektoren ist prinzipiell immer gleich. Rechts oben sehen Sie den Namen der Mitspieler und das Datum des aktuellen Spieltags. Oben links in der Ecke sehen Sie das Trikot Ihres Vereins (falls Sie noch keinen Vertrag bei einem Verein haben, bleibt dieses Feld schwarz) und darunter zwei Symbole. Das erste symbolisiert den Terminkalender. Hinter dem zweiten verbirgt sich die Benutzerführung. Unten links in der schwarzen Klinke sehen Sie den Namen des Aktionsfeldes, in dem Sie sich gerade befinden. Innerhalb des Bildschirms sind die verschiedenen Benutzerelemente angeordnet, unter anderem der → Ball, wenn Sie ihn ank(l)icken, geht's ab zum nächsten Spiel.

- Name und Datum
- Terminkalender
- Benutzerführung
- Weitere Benutzerelemente

4.2 Name und Datum

Es ist gerade der Spieler "am Ball", dessen Name oben rechts zu sehen ist. Wenn Sie mit der linken Maustaste auf den Namen klicken, erscheinen die Namen aller weiteren Mitspieler. Sie wählen selbst denjenigen Mitspieler aus, der an der Reihe sein soll (per → Mausklick).

Sie können auf diese Weise jederzeit einen Anwenderwechsel vornehmen. Es muß nicht länger darauf gewartet werden, bis ein Spieler alle seine Züge vorgenommen hat, ehe der Nächste an die Reihe kommen kann. In jedem Bildschirm wechseln Sie einfach den Mitspieler - ganz nach Ihrem eigenen Bedarf.

Wenn Sie auf das Datum klicken, erscheinen die Termine aus Ihrem Terminkalender (vgl. den folgenden Punkt). Per → Mausklick auf einen der Punkte gelangen Sie direkt in das beschriebene Aktionsfeld.

Drei weitere Einstellungsoptionen können angewählt werden, wenn Sie mit der → rechten Maustaste auf den Namen klicken: "Anzeige", "Landeswährung" und "Spieldarstellung". In einer kleinen Box können Sie per → Mausklick zwischen den Optionen wählen. Bei der "Anzeige" können Sie zwischen Ihrem eigenen "Anwendernamen" und der Anzeige des "Vereinsnamens" wählen, bei dem Sie zur Zeit unter Vertrag stehen. Bei den Landeswährungen wählen Sie zwischen den Währungen der verwalteten Länder und einer europäischen Einheitswährung (per → Mausklick). Die gewählte Währung ist fortan die Recheneinheit, in der alle Ihre Geldangelegenheiten dargestellt werden. Bei der Spieldarstellung können Sie entscheiden, ob Sie das Spiel auf dem grünen Rasen original verfolgen möchten, oder ob Sie sich nur für das nackte Resultat interessieren. Per → Mausklick können Sie die Spieldarstellung ein- und ausstellen. Das Häkchen zeigt an, daß die Spieldarstellung eingeschaltet ist, daß das Spiel also in voller Länge übertragen wird.

- Benutzerführung und Bildschirmelemente

4.3 Terminkalender

Der Terminkalender dient Ihnen dazu, Ihre eigenen Aktivitäten besser zu planen. Er umfaßt genau ein Spieljahr: Vom aktuellen (heutigen) Datum bis zum Spieljahresende. Sie bestimmen hier zum einen, an welchen Tagen Sie neben den Spieltagen aktiv werden möchten, und zum anderen, welche Aufgaben Sie an jenen Tagen erledigen wollen. Zunächst aktivieren Sie per → Mausclick auf das Kalendersymbol Ihren Terminkalender. Er erscheint auf dem Bildschirm.

Sie sehen die nächsten drei Tage in Ihrem Terminkalender groß eingeblendet. Das aktuelle Datum sehen Sie ganz links. Mit Hilfe der → Scrollbar können Sie jeden Tag des Spieljahres einsehen. Wenn Sie an einem Tag ein Spiel haben, so wird dieses mit einem kleinen Ball und dem daneben stehenden Namen des Wettbewerbs signalisiert. Außerdem steht oben neben dem Datum ein rotes Ausrufezeichen. Wenn Sie auf den Ball klicken, erscheinen die näheren Angaben zu diesem Spiel. Des weiteren werden alle fixen Termine innerhalb des Spieljahres vermerkt, wie z.B. der Saisonbeginn, das Spieljahresende, die Vereinsversammlung usw.

Ganz rechts im Terminkalender sehen Sie eine Monatsübersicht, in der alle Tage, an denen entweder eine Spielbegegnung (grün eingefärbt), Ihre Vereins- bzw. Hauptversammlung oder eine Verbandssitzung (blau) stattfindet, entsprechend farblich gekennzeichnet werden. Trainingslager werden in rot gekennzeichnet. Mithilfe der Pfeilspitzen rechts und links können Sie sich jeden Monat einzeln anzeigen lassen (per → Mausclick). Die Daten im Terminkalender selbst werden unmittelbar aktualisiert. Wenn Sie einen der Tage in der Monatsübersicht anklicken, springt Ihr Terminkalender automatisch zu diesem Datum. Es erscheint links im Terminkalender groß eingeblendet. Wenn Sie mit der → rechten Maustaste auf eine der Pfeilspitzen klicken, gelangen Sie entweder ans Spieljahresende (rechte Pfeilspitze) oder zum aktuellen Datum (linke Pfeilspitze). Links unten steht ein Mülleimer. Dieser wird aktiv, wenn Sie Termine in Ihren Kalender austragen wollen .

Um Termine in Ihrem Kalender zu planen, müssen Sie gleichzeitig die Benutzerführung (vgl. den folgenden Punkt) und den Terminkalender öffnen. Sie haben dann Gelegenheit per → Drag & Drop, Punkte aus der Benutzerführung in den Terminkalender einzutragen. Bedenken Sie, daß Sie nur Aktionsfelder auswählen können, also nur Bildschirme, in denen Eingaben gemacht werden können.

Haben Sie einen Termin in Ihrem Kalender eingetragen, erscheint er mit dem Titel des dazugehörigen Aktionsfelds. Daneben steht eine kleine Eins, in der entsprechenden Farbe des Sektors, dem das Aktionsfeld zugehörig ist. Wenn Sie auf diese Eins klicken, erscheint eine Liste mit weiteren Zahlen. Sie können angewählt werden, um die Termine kontinuierlicher zu planen: Mit einem → Mausclick auf eine der Zahlen bestimmen Sie, wie viele Wochen hintereinander dieser Termin vermerkt werden soll.

Beispiel: Sie planen den Termin "Darlehen" an einem Montag in Ihrem Terminkalender und wählen die Zahl Acht. An sieben folgenden Montagen wird dann jeweils der Termin "Darlehen" vermerkt. Entsprechend geben die Zahlen neben dem Termin nun an, wie häufig der jeweilige Termin im Terminkalender noch folgt. Diese Option kann allerdings nur in Anspruch genommen werden, solange Sie den Termin innerhalb eines Zeitraumes von sieben Tagen ab dem aktuellen Datum planen.

Wollen Sie einen Termin aus Ihrem Kalender streichen, so werfen Sie ihn per → Drag & Drop einfach in den Mülleimer.

Das System hält nun an all jenen Tagen an, an denen Sie entweder ein Spiel haben oder einen Termin in Ihren Kalender vermerkt haben. Sie selbst bestimmen also den Rhythmus, in dem Sie aktiv ins Spielgeschehen eingreifen wollen. Bei der Datumsanzeige finden Sie an den entsprechenden Daten Ihre geplanten Termine wieder vor und können so schnell und effizient Ihre Aufgaben erledigen (vgl. 4.2 Name und Datum).

Indem Sie auf die blaue Leiste oben klicken und die Maustaste dabei gedrückt halten (→ Drag & Drop), können Sie Ihren Terminkalender frei auf dem Bildschirm positionieren. Sie lassen den Terminkalender wieder vom Bildschirm verschwinden, wenn Sie links oben auf das kleine weiße Quadrat klicken.

- Benutzerführung und Bildelemente

4.4 Benutzerführung

Die Benutzerführung gibt Ihnen einen kompletten Überblick über die Sektoren und dient Ihnen als Schnelleinstieg in alle Aktionsfelder. Sie aktivieren die Benutzerführung in den Sektoren und im Hauptaktionsfeld, indem Sie auf das entsprechende Symbol klicken (vgl. Hauptaktionsfeld und Bildschirmaufbau in den Sektoren). Auf dem Bildschirm erscheint nun die Benutzerführung.

Sie sehen zunächst alle Namen der Sektoren, in denen Sie aktiv werden können. Vor jeder Eingangsebene steht ein horizontaler Pfeil. Dieser Pfeil signalisiert Ihnen, daß Sie den entsprechenden Sektor noch weiter öffnen können. Dies geschieht, indem Sie mit der linken Maustaste auf den Pfeil oder den daneben stehenden Begriff klicken. Der Pfeil ändert nun sein Aussehen und zeigt nach rechts unten. Sie sehen nun alle weiteren Verzweigungsebenen bzw. Aktionsfelder. Vor jeder Verzweigungsebene steht wiederum ein horizontaler Pfeil. Er signalisiert Ihnen wieder, daß Sie innerhalb des Sektors noch weiter verzweigen können. Wenn Sie mit der linken Maustaste wieder auf diesen Pfeil klicken, erscheinen alle weiteren Aktionsfelder, die von dieser Ebene abzweigen (vor ihnen stehen keine weiteren Pfeile mehr). Per → Mausclick auf eines der Aktionsfelder (d.h. auf einen der Begriffe ohne Pfeil) gelangen Sie jetzt direkt und ohne Umschweife in das gewünschte Aktionsfeld.

Die Benutzerführung können Sie an jeder Stelle der Sektoren aktivieren und sind so mobil genug, um schnell und effektiv die auf sie wartenden Arbeiten zu erledigen. Sie werden sehen, daß Sie sich am Ende allein mit der Benutzerführung durch die Simulation bewegen werden. Damit dies reibungslos klappt, erhalten Sie noch zwei wichtige Hinweise zu ihrer Handhabung.

Erstens: Die geöffneten Sektorenstrukturen können Sie ganz einfach wieder schließen, indem Sie mit der linken Maustaste auf einen der Pfeile, der nach rechts unten zeigt, klicken, oder den daneben stehenden Begriff anklicken.

Zweitens: In eine Verzweigungs- oder eine Eingangsebene gelangen Sie über die Benutzerführung, indem Sie mit der → Rechten Maustaste auf einen der Pfeile oder den dazugehörigen Begriff klicken.

Sollten Sie einmal Ihre Benutzerführung so weit geöffnet haben, daß nicht mehr alle Aktionsfelder auf dem Bildschirm Platz haben, dann können Sie alle Aktionsfelder mithilfe der → Scroll-Bar einsehen. Ebenso wie beim Terminkalender positionieren Sie die Benutzerführung auf dem Bildschirm, indem Sie auf die blaue Leiste oben drücken und die Maustaste dabei gedrückt halten (→ Drag & Drop). Nachdem Sie sich mit Hilfe der Benutzerführung durch die Sektoren bewegt oder sich einen Überblick verschafft haben, schließen Sie die Benutzerführung, indem Sie links oben auf das kleine weiße Quadrat klicken.

Achtung! Nicht immer sind alle Aktionsfelder in der Benutzerführung sichtbar. Es werden nur jene Felder angezeigt, die Sie auch betreten können. Sollten Sie z.B. einmal ohne Verein dastehen, erscheinen die Vereinssektoren nicht!

- Benutzerführung und Bildschirmelemente

4.1 Weitere Benutzerelemente

In den einzelnen Aktionsfeldern haben Sie über verschiedene Benutzerelemente die Möglichkeit, Ihre Einstellungen vorzunehmen. Sie sollen nachfolgend im einzelnen genau beschrieben werden. In den folgenden Kapiteln werden diese Begriffe dann ohne weitere Erläuterungen verwendet und durch einen Pfeil "→" gekennzeichnet.

→ **Mausklick**

Der Mausclick ist die elementarste Funktion bei der Bedienung des Programms. Sie bewegen den Mauszeiger auf eine bestimmte Stelle des Bildschirms (z.B. auf einen

→ Button) und betätigen einmal die linke Maustaste.

→ **Doppelklick**

Beim Doppelklick verfahren Sie genauso wie beim → Mausclick, betätigen jedoch zweimal kurz hintereinander (doppelt) die linke Maustaste.

→ **Rechte Maustaste**

Die Rechte Maustaste kommt innerhalb der gesamten Simulation nur vereinzelt zum Einsatz. Sie verfahren wie beim Mausclick, allerdings mit dem kleinen Unterschied, daß die hier die Rechte Maustaste bedienen!

Achtung! In allen Fällen, in denen von klicken o.ä. die Rede ist, ist immer die linke Maustaste gemeint!

→ **Markieren/ → Markierung**

In vielen Fällen innerhalb der Simulation müssen Sie einen Spieler, Verein oder ein Angebot "markieren". Sie gehen hierzu mit der Maus auf das entsprechende Objekt und betätigen dann die linke Maustaste. Das gewählte Objekt erscheint dann entweder grau unterlegt oder schwarz umrandet.

→ **Buttons**

Die sogenannten Buttons sind eine der wichtigsten Benutzerelemente innerhalb des gesamten Programms. Sie werden entweder durch einen weißen Schriftzug auf dem Bildschirm signalisiert oder durch ein Symbol. Der Mauszeiger verändert sein Aussehen, sobald er auf einen Button gelangt. Sie drücken auf die linke Maustaste, um den Button zu betätigen. Der Button verändert nun seinerseits das Aussehen. In dem einen Fall wird er durch einen schwarzen Kasten hinterlegt, in dem anderen Fall wird er etwas verdunkelt dargestellt.

Entweder gelangen Sie über einen Button zu einem anderen Bildschirm oder Sie vollziehen eine bestimmte Handlung, wie z.B. die Kündigung eines Trainers o.ä.. Im folgenden werden jene Buttons durch Großschreibung signalisiert. Ihre Bedienung lesen Sie dann jeweils hier nach. Entsprechend unserem Beispiel wird im folgenden von KÜNDIGUNG die Rede sein.

→ **Drag & Drop**

Durch das Drag & Drop können Sie ein Objekt (z.B. einen Spieler oder einen Termin) von einem Ort zum anderen bewegen. Sie können beispielsweise per → Drag & Drop einen Termin aus dem Kalender austragen und in den Mülleimer werfen (vgl. 4.3 Terminkalender) bzw. einen Spieler von der Ersatzbank auf das Spielfeld stellen, oder umgekehrt (vgl. Kapitel 2, Punkt 3.1.2 Mannschaftsaufstellung).

Hierzu "fahren" Sie zunächst mit der Maus auf das gewünschte Objekt (auf den gewünschten

Spieler bzw. den gewünschten Termin). Betätigen Sie dann die linke Maustaste, und halten Sie sie gedrückt. Nun fahren Sie mit der Maus auf den angestrebten Zielort (auf die angestrebte Position auf dem Spielfeld bzw. auf den Mülleimer). Der Mauszeiger verändert sein Aussehen, sobald Sie auf einem potentiellen Zielort angelangt sind. Während er auf dem Weg zum Zielort ist, also dort, wo Sie ihn noch nicht fallen lassen können, besitzt er das Aussehen eines Parkverbotsschildes. Auf einem potentiellen Zielort hat er entweder das Aussehen eines eingerahmten Spielers, eines Fragezeichens, wenn Sie einen Termin in den Mülleimer werfen oder eines Ausrufezeichens, wenn Sie einen Termin im Terminkalender planen möchten. Auf dem Zielort lassen Sie die Maustaste einfach wieder los. Das bewegte Objekt (der Spieler, der Termin) befindet sich nun auf einem neuen Platz.

→ **Eingabe-Slider bzw. Eingabe-Box**

Der Eingabe-Slider bzw. die Eingabe-Box dient Ihnen in den allermeisten Fällen dazu, Angaben z.B. über die Höhe eines Gehalts, die Dauer eines Trainingslagers o.ä. zu machen. Sie erkennen den Eingabe-Slider an einem horizontalen weißen Doppelpfeil. Wenn Sie auf die linke Pfeilspitze klicken, verringern Sie den Eingabebetrag um eine bestimmte Einheit (tausend DM, einen Tag o.ä.). Mit einem → Mausklick auf die rechte Pfeilspitze erhöhen Sie Ihre Eingabe entsprechend. Wie bei der → List-Box und der → Scroll-Bar haben Sie auch hier die Gelegenheit, sich in größeren Schritten fortzubewegen. Hierzu dient Ihnen ein kleiner weißer Ball. Wenn Sie ihn hin und her bewegen (linke Maustaste gedrückt halten), erhöhen bzw. verringern Sie Ihre Eingabe. Haben Sie Ihre Eingabe beendet, klicken Sie einfach neben den Eingabe-Slider oder betätigen Sie "Return" auf Ihrer Tastatur.

Wenn Sie direkt einen Betrag eingeben möchten, so können Sie dies auch mit Hilfe der Eingabe-Box tun. Sie befindet sich direkt über dem Eingabe-Slider (in der → Info-Box taucht die Eingabe-Box ohne Eingabe-Slider auf). Sie aktivieren die Eingabe-Box, indem Sie den Bereich über dem Eingabe-Slider einfach anklicken. Sie erscheint jetzt schwarz unterlegt. (In der → Info-Box ist die Eingabe-Box weiß unterlegt; Sie klicken sie für die Eingabe ebenfalls an.) Über die Tastatur können Sie nun den gewünschten Betrag eingeben. Haben Sie Ihre Eingabe beendet, klicken Sie einfach wieder neben die Eingabe-Box oder betätigen Sie "Return" auf Ihrer Tastatur.

→ **Texteingabe/ → Texteingabe-Box**

In einigen Fällen haben Sie die Gelegenheit zu Texteingaben, z.B. wenn Sie den Namen Ihrer Stadionzeitung bestimmen müssen oder Ihren eigenen Namen beim Spielstart angeben müssen. Die Texteingabe-Box erkennen Sie an einer unterlegten weißen Linie. Per → Mausklick auf den Bereich oberhalb dieser Linie aktivieren Sie die Texteingabe-Box. Sie erscheint jetzt schwarz unterlegt. Über die Tastatur können Sie nun Ihren Namen o. ä. angeben. Klicken Sie wieder neben die Texteingabe-Box, um die Eingabe zu beenden, oder betätigen Sie "Return" auf Ihrer Tastatur.

→ **Checkbox**

Die Checkbox steht bei Auswahlmöglichkeiten, bei denen Sie Ihre Entscheidung durch Ankreuzen treffen. Eine ausgefüllte Checkbox bedeutet, daß Sie die Möglichkeit an- bzw. ausgewählt haben, eine leere Checkbox das Gegenteil.

Sie betätigen die Checkbox ganz einfach, indem Sie mit der Maus auf die Checkbox "fahren" und dann die linke Maustaste bedienen. Entweder füllen Sie damit die Box aus, oder, wenn sie schon ausgefüllt sein sollte, machen Sie das "Kreuzchen" weg.

→ **Listbox**

Die Listbox dient dazu, eine Liste von Vereinen oder Spielern anzuzeigen, ohne alle Elemente

auf einmal auf dem Bildschirm aufführen zu müssen. Sie erkennen sie an dem vertikalen weißen Doppelpfeil, der neben dem Namen von Vereinen oder Spielern zu sehen ist. Es erscheinen zunächst immer nur sieben Vereine bzw. Spieler in der Listbox. Wenn Sie mit der linken Maustaste auf den Pfeil oben oder unten klicken, werden die weiteren Vereine oder Spieler oberhalb bzw. unterhalb der sieben angezeigten aufgeführt. Um sich innerhalb der Liste schneller zu bewegen, können Sie den kleinen weißen Ball bewegen (linke Maustaste dabei gedrückt halten). Der weiße Ball gibt Ihnen zusätzlich eine Orientierung, wo Sie sich innerhalb der Liste befinden. d.h. ob sich noch Elemente oberhalb oder unterhalb der angezeigten befinden.

→ **Scroll-Bar**

Die Scroll-Bar besitzt im Grunde die selbe Funktionalität wie eine List-Box. Sie finden Sie im gesamten Programm nur drei Mal: beim Terminkalender, bei der Benutzerführung und bei der Teamchef-Online-Hilfe.

Wenn Sie bei Ihrem Terminkalender auf die Pfeilspitze unten links klicken, wandert ihr Terminkalender um einen Tag zurück. Wenn Sie die Maustaste gedrückt halten, geschieht dies entsprechend schneller. Analog verfahren Sie mit der rechten Pfeilspitze. Um direkt einen Sprung in einen anderen Monat oder viele Tage weiter zu machen, bedienen Sie den kleinen viereckigen Kasten zwischen den beiden Pfeilspitzen. Gehen Sie hierzu mit der Maus auf den Kasten, und betätigen Sie die linke Maustaste. Halten Sie die Maustaste gedrückt, und fahren Sie mit der Maus auf die gewünschte Stelle innerhalb des Balkens (die einzelnen Termine werden oben rechts angegeben), und lassen Sie die Maustaste wieder los (→ Drag & Drop).

Bei der Benutzerführung und der Teamchef-Online-Hilfe funktioniert die Scroll-Bar analog. Sie betätigen sie mit Hilfe der beiden Pfeilspitzen oder des kleinen Kastens.

→ **Weißes Blatt**

Auf einem Weißen Blatt werden häufig Informationen für Sie dargeboten. Sie bedienen das Weiße Blatt mit Hilfe der Funktion → Blättern und/ oder → Combo-Box. Bitte lesen Sie ihre Funktionalität an den entsprechenden Stellen nach.

→ **Weißer Karte**

Die Weiße Karte stellt, ebenso wie das → Weiße Blatt, Informationen für Sie bereit. Sie bedienen die Weiße Karte wiederum mit Hilfe der Funktion → Blättern. Bitte lesen Sie ihre Funktionalität an der entsprechenden Stelle nach.

→ **Blättern**

Blättern können Sie auf dem → Weißen Blatt und auf der → Weißen Karte. Sie sehen rechts unten zwei Ziffern, die durch einen Schrägstrich getrennt sind (erscheinen keine Ziffern, so ist kein Blättern möglich). Die erste Ziffer zeigt an, auf welcher Seite Sie sich befinden. Die zweite signalisiert Ihnen, wieviele Seiten des → Weißen Blattes (der → Weißen Karte) Sie insgesamt einsehen können. Sie blättern, indem Sie mit der Maus an den rechten Rand des Blattes (der Karte) "fahren". Der Mauszeiger verändert nun sein Aussehen. Ganz rechts am Rand hat er die Gestalt eines Doppelpfeils. Wenn Sie jetzt die linke Maustaste betätigen, gelangen Sie auf die letzte Seite. Wenn Sie nicht ganz an den Rand gehen, erscheint an Stelle des Doppelpfeiles ein einfacher Pfeil. Betätigen Sie nun die linke Maustaste, blättern Sie seitenweise. Die Ziffern unten rechts zeigen Ihnen, auf welcher Seite Sie sich befinden. Wenn Sie etwas weiter geblättert haben, erscheinen oben links drei kleine Pünktchen. Sie signalisieren, daß Sie jetzt auch zurückblättern können. Wie beim Vorwärtsblättern gehen Sie an den Rand (diesmal links), bis der einfache bzw. der Doppelpfeil erscheint. Per → Mausclick

gelangen Sie auf die erste Seite oder blättern eine Seite zurück.

→ **Combo-Box/ → Combo-Box-Wechsel**

Ein weiteres wesentliches Element ist die sog. Combo-Box. Sie erkennen sie an einem kleinen Pfeil, dessen Spitze nach rechts zeigt. Daneben steht ein Begriff, der den derzeitigen Status der Einstellung anzeigt. Wenn Sie mit der linken Maustaste auf das Wort oder den Pfeil klicken, erscheint eine Box, in der weitere Begriffe aufgeführt sind. Sie gehen mit der Maus auf das Wort, das Sie als nächste Einstellung wünschen und betätigen die linke Maustaste (Combo-Box-Wechsel). Der Begriff steht fortan in der Combo-Box.

→ **Info-Box**

Die Info-Box informiert Sie an verschiedenen Stellen über bestimmte Sachverhalte, warnt Sie vor fehlerhaften Eingaben oder bestätigt Ihre Vorgaben. Lesen Sie sich aufmerksam die Meldung durch, und betätigen Sie anschließend die linke Maustaste, damit die Info-Box wieder verschwindet. In einem Fall können Sie innerhalb der Info-Box Eingaben tätigen, schlagen Sie hierfür die Ausführungen in Kapitel 3, Punkt 2 Fax nach, und vergleichen Sie die Funktionalität der → Eingabe-Box.

→ **Der Ball**

Das wichtigste im ganzen Spiel, um den sich alles dreht, ist der Ball. Haben Sie alle Einstellungen vorgenommen, und war jeder Mitspieler am Zug, dann können Sie auf den Ball klicken, damit es weitergeht. Der Computer berechnet nun die Einflüsse und Ereignisse des nächsten Tages (oben rechts wird angezeigt, was gerade berechnet wird). Das System hält nun an dem Tag an, an dem entweder ein Spiel Ihrer Mannschaft stattfindet oder Sie einen Termin geplant haben bzw. ein anderes Ereignis das System anhalten läßt (z.B. eine Fax-Nachricht).

Mithilfe der Escape-Taste (links oben auf Ihrer Tastatur) können Sie den Prüfungszyklus jederzeit unterbrechen. Die Prüfungsmeldungen erscheinen sofort in rot , und der Computer verläßt den Prüfungszyklus bei der nächsten Gelegenheit.

- Benutzerführung und Bilschirmelemente

4.5 Teamchef-Online-Hilfe

Den kompletten Inhalt dieses Handbuchs können Sie auch über die Teamchef-Online-Hilfe abrufen. Wenn Sie zu irgendeinem Thema Fragen haben, betätigen Sie einfach die F1-Taste auf Ihrer Tastatur, und die Online-Hilfe wird aktiviert.

Auf dem Bildschirm sehen Sie die Inhaltübersicht der Online-Hilfe. Die Gliederung folgt im wesentlichen der des Handbuchs. Per → Mausclick können Sie zu jedem angegebenen Punkt verzweigen. Sie bekommen hier die notwendigen Informationen zum angewählten Thema. Unterhalb des Textes werden weitere Unterpunkte zum Oberthema angegeben. Wiederum per → Mausclick gelangen Sie zu den entsprechenden Punkten.

Innerhalb des Textes wird oft auf die Info-Kästchen verwiesen. Wenn Sie auf den entsprechenden grünen Schriftzug klicken, erscheint ein weiteres Fenster, in dem Ihnen weitere Informationen dargeboten werden. Mit Hilfe der → Scroll-Bar können Sie den gesamten Text einsehen.

Die Fenster schließen Sie wie unter Windows üblich.

- Benutzerführung und Bildelemente

5 Spielstrategie

Ihr Erfolg als Teamchef wird im wesentlichen von Ihrer Spielstrategie bestimmt. Diese orientiert sich an Ihrer individuellen Teamchef-Karriere und an Ihrer Aufgabe als Manager eines Fußballklubs. Ihr Erfolg als Teamchef ist dabei unmittelbar an den Erfolg Ihres Vereins geknüpft.

- Strategie der individuellen Teamchef-Karriere
- Strategie beim Vereinsmanagement

5.1 Strategie der individuellen Teamchef-Karriere

Zu Spielbeginn fangen Sie bei einem 'kleinen' Verein an. Diesen gilt es, nach oben zu führen. Ihr Erfolg bemißt sich dabei an den Titeln, die Sie erringen, den wirtschaftlichen Verhältnissen und dem Image ihres Vereins bei Fans und Sponsoren.

Bei Ihrer Strategie gilt es immer abzuwägen, ob sich Ihre Teamchef-Karriere bei Ihrem derzeitigen Verein noch optimal verwirklichen läßt, oder ob es ratsamer wäre, den Verein zu wechseln, um Ihrem Ziel, Europas erfolgreichster Teamchef zu werden, näherzukommen. Ist der Verein wirtschaftlich gesund, beliebt bei Fans und Sponsoren und Ihre Mannschaft erfolgreich, müssen Sie nicht lange auf Angebote von anderen (besseren) Vereinen warten. Für Sie kommt es darauf an, Ihr individuelles Teamchef-Profil so zu verbessern, daß Sie jederzeit und auf jedem Computer Ihre persönlichen Erfolge feiern können. Verschiedene Erfolgsparameter Ihres Wirkens werden für Sie abgespeichert. Dies sind Ihr Spielbetriebsscore, also der Indikator Ihres sportlichen Erfolgs, der Finanzscore, d.h. Ihr wirtschaftliches Geschick und Ihr PR-Score in bezug auf Fans und Sponsoren. Dabei wird gleichzeitig Ihr relativer Erfolg bemessen, d.h. wie hoch Ihre Leistungen im Vergleich zu den Voraussetzungen, die Ihnen Ihr Klub bietet, zu bewerten sind. Zusätzlich wird ein sog. Titel-Score verwaltet. Haben Sie in Ihrer Karriere viele Titel gesammelt, müssen Sie sich über Ihre Zukunft keine Sorgen machen, da Sie mit einem hohen Titel-Score bei allen Vereinen unterkommen können. Die genannten Parameter sind in Ihrem Teamchef-Profil gespeichert, so daß Sie bei jeder Teamchef-Spielrunde auf Ihre bisherigen Erfolge zurückgreifen können, ohne wieder bei Null beginnen zu müssen.

- Spielstrategie

5.2 Strategie beim Vereinsmanagement

Zu Beginn Ihrer Karriere werden Sie einen kleinen Verein managen. Sie müssen den Verein durch geschicktes Management nach oben führen oder sich durch gute Leistungen für höhere Aufgaben bei anderen Vereinen empfehlen.

Bei der Führung eines Vereins sollten Sie darauf achten, daß sich der Klub kontinuierlich weiterentwickelt. Ein gleichmäßiges und stetiges Wachstum in allen Bereichen des Vereins ist gefragt. Ihre Maßnahmen müssen immer angemessenen sein, d.h. sie müssen der Klasse Ihrer Mannschaft entsprechen.

Als Teamchef orientieren Sie sich vornehmlich an drei Indikatoren, die Ihnen Aufschluß über den Entwicklungsstand Ihres Klubs geben. Es sind dies das Sponsoren-Image, das Fan-Image und der Stärke-Index Ihrer Mannschaft. Der Stärke-Index zeigt Ihnen die Klasse Ihrer Mannschaft an. Diese drei Indikatoren müssen Sie immer im Auge behalten. Ihre spezifische Funktionalität wird im folgenden erläutert.

5.2.1 Spielstrategie Finanzen

Der Finanz-Sektor gibt Ihnen Gelegenheit, die finanziellen Verhältnisse des Klubs zu ordnen. Im Normalfall gilt es für Sie, eine Mannschaft mit siebzehn Spielern im Kader zu finanzieren. Dieses gelingt Ihnen in der Regel dann, wenn Ihr Sponsoren-Image mindestens so hoch ist wie der Stärke-Index Ihres Teams. Voraussetzung ist dabei immer, daß der sportliche Erfolg Ihrer Mannschaft stimmt. Denn ein Großteil Ihrer finanziellen Mittel beziehen Sie neben den Sponsorengeldern aus dem Umsatz von Fernsehübertragungen. Ihr finanzieller Erfolg ist damit eng an Ihr sportliches Fortkommen geknüpft. In der Regel reicht Ihnen aber ein bescheidener sportlicher Erfolg, um finanziell über die Runden zu kommen.

Zusätzlich erhalten Sie im Bereich Finanzen noch viele weitere Möglichkeiten, um die wirtschaftliche Lage Ihres Vereins zu verbessern. Hier kommt es auf Ihre ökonomische Raffinesse an.

5.2.2 Spielstrategie Public Relations

Im Bereich Public Relations sorgen Sie für gute Image-Werte Ihres Vereins. Mit dem Sponsoren-Image bestimmen Sie die Höhe Ihrer Sponsoren-Gelder, mit dem Fan-Image beeinflussen Sie Ihren Zuschauerzuspruch bei Heimspielen.

Es ist relativ einfach, Ihre Werte hier zu verbessern. Dies gilt insbesondere für das Fan-Image. Ihre Maßnahmen sollten auch hier von Augenmaß und Fingerspitzengefühl getragen sein.

Sie dürfen davon ausgehen, daß die Ausgaben für Ihre Marketingmaßnahmen - vernünftige PR-Strategien vorausgesetzt - immer durch Ihre Zuschauereinnahmen gedeckt werden.

5.2.3 Spielstrategie Spielbetrieb

Im Spielbetriebssektor können Sie die Spielstärke Ihrer Spieler aktiv verbessern. Das Training ist so konzipiert, daß Sie das Leistungsvermögen eines jeden Spielers um zehn bis zwanzig Prozent verbessern können. Ihr Aufstieg nach oben kann sich also immer ein Stück weit durch gute Trainingseinstellungen vollziehen. Mit jedem Spielerpotential stoßen Sie aber einmal an Ihre Grenzen, und es hilft nur noch die Verpflichtung weiterer, besserer Spieler auf dem Transfermarkt.

Ihr Umfeld muß sich immer an dem Stärke-Index Ihres Teams orientieren. Eine relativ schwache Mannschaft kommt zunächst noch mit einer bescheidenen medizinischen Abteilung, einem geringen finanziellen Aufwand für die Jugendförderung und einem durchschnittlichen Trainingsumfeld aus. Verstärken Sie Ihr Team, so muß auch das Umfeld mitwachsen. Eine bessere medizinische Betreuung muß her und die Trainingsbedingungen müssen verbessert werden etc.. Langsam aber sicher wird Ihr Team auf diesem Wege zu einer europäischen Spitzenmannschaft heranwachsen.

5.2.4 Spielstrategie Stadion

Mit Ihren Zuschauereinnahmen sollten Sie in der Regel Ihre PR-Ausgaben und die Aufwendungen für die Stadionsicherheit bestreiten. (Alle anderen Ausgaben finanzieren Sie über die Sponsoreneinnahmen und Fernsehgelder.) Die Zuschauerzahlen werden, wie Sie bereits wissen, im wesentlichen vom Fan-Image beeinflusst. Wenn Ihr Fan-Image nun unaufhaltsam steigt, werden Sie eines Tages in die Situation kommen, daß Ihre Stadionkapazität dem Ansturm der Fans nicht mehr standhält. Für diesen Fall haben Sie im Stadion-Sektor die Möglichkeit, Ihr Stadion auszubauen. Wenn Sie nicht möchten, daß Ihr Fan-Image eines Tages nicht mehr finanzierbar ist oder Ihr Verein stagnieren soll, kommen Sie nicht umhin, Ihr Stadion den Anforderungen der Zeit anzupassen.

5.2.5 Spielstrategie Spielertransfer

Nachdem Sie bereits in allen anderen Sektoren durch strategische Leistungen die Situation Ihres Klubs auf verschiedene Weise verbessern konnten, haben Sie im Transferbereich die Möglichkeit, den Stärke-Index Ihrer Mannschaft zu verbessern und auf diese Weise zu den Spitzenmannschaften Europas vorzustoßen. Durch geschickte Verhandlungstaktiken können Sie auch in diesem Bereich viel Geld sparen, das Sie auf anderem Wege wieder für Ihren Verein investieren können. Achten Sie bei der Zusammenstellung Ihrer Mannschaft immer auf einen ausgewogenen Kader. Die Spielstärken der Spieler sollten nicht zu weit auseinanderliegen, damit das Gehaltsgefüge innerhalb des Teams und das Finanzgefüge des Klubs nicht durcheinandergeraten.

- Spielstrategie

1 Finanzen

Ein Fußballklub von heute muß wie ein modernes Wirtschaftsunternehmen geführt werden. Deswegen soll der Bereich Finanzen mit allen Finessen ausgestattet sein.

Der erste Bereich, das Sponsoring, ist Ihnen bereits bekannt. Hier versorgen Sie Ihren Verein mit lukrativen Werbeverträgen und sorgen so für die finanzielle Grundversorgung des Klubs.

Hinter dem Punkt AG und Fusion verbirgt sich dagegen etwas Neues. Hier haben Sie die Möglichkeit, Ihren Verein in eine Aktiengesellschaft umzuwandeln, und so den Anforderungen der Zeit Rechnung zu tragen. Ebenso können Sie erstmals mit einem Klub aus Ihrer Nachbarschaft fusionieren, um auch in den europäischen Ligen wettbewerbsfähig zu bleiben.

Desweiteren können Sie an der Börse spekulieren. Sollte Ihr Klub bereits als Aktiengesellschaft bestehen, taucht Ihre Aktie selbstverständlich auch an der Börse auf und kann gehandelt werden.

Bankgeschäfte wiederum gehören zur Alltagsroutine eines Teamchefs. Sie legen Festgelder an und nehmen Darlehen auf. Der Kontoauszug gibt Ihnen einen Überblick über Ihre finanzielle Situation.

Grundlage Ihrer finanziellen Aktivitäten ist eine solide Bilanz und Kalkulation. In mehreren Aktionsfeldern haben Sie Gelegenheit, Ihre Jahreskalkulation aufzustellen, den Jahresetat festzulegen und Ihre Bilanz einzusehen.

- Sponsoring
- AG und Fusion
- Börse
- Bankgeschäfte
- Bilanz und Kalkulation

1.1 Sponsoring

Der Bereich Sponsoring umfaßt vier Gebiete: 1) Information über Sponsorenverträge, 2) Verkauf eines Heimspiels, 3) Trikotwerbung und 4) Bandenwerbung

1.1.1 Info über Sponsorenverträge

Wer Ihr Trikotpartner ist, an wen Sie Ihre Banden im Stadion verkauft haben, erfahren Sie im Aktionsfeld "Info über Sponsorenverträge". Auf dem → Weißen Blatt sehen Sie Ihren derzeitigen Trikotpartner, die Höhe der monatlichen Zahlungen und das Datum des Vertragsendes. Ihre Bandenwerbepartner sehen Sie direkt darunter. Wie beim Trikotwerbepartner stehen die Informationen über die Vertragshöhe und das Vertragsende direkt neben dem Bandenwerbepartner. Zusätzlich wird die Anzahl der gemieteten Banden angegeben. Durch → Blättern können Sie sich Ihre Werbepartner anschauen. Unten ist die Zahl der noch freien Banden im Stadion angegeben.

1.1.2 Verkauf eines Heimspiels

Den Verkauf eines Heimspiels kennen Sie von Ihren Besuchen im Stadion oder vom Fernsehschirm, besonders bei Live-Übertragungen. Als Teamchef haben Sie selbstverständlich auch die Möglichkeit, auf diese Sponsoringmaßnahme zurückzugreifen (vgl. hierzu Info 1: Verkauf eines Heimspiels)

Der Vertragsabschluß mit einem Heimspielsponsor ist relativ einfach. Auf dem → Weißen Blatt sehen Sie den interessierten Sponsor. Oben steht sein Name, weiter unten die Höhe seines Angebots. Zudem wird das Datum und die Begegnung Ihres nächsten Heimspiels aufgeführt. Durch → Blättern können Sie nachschauen, wieviel Sponsoren Ihr nächstes Heimspiel kaufen möchten. Haben Sie den passenden Werbepartner gefunden, sollten Sie sein ANGEBOT ANNEHMEN. In der → Info-Box wird Ihr Vertragsabschluß noch einmal bestätigt.

1.1.3 Trikotwerbung

Die Trikotwerbung macht den Löwenanteil im Sponsoring aus. Sie wählen Ihren Partner genauso wie beim Heimspielsponsoring aus. Auf dem → Weißen Blatt erscheinen wiederum die interessierten Werbepartner. Sie können durch → Blättern alle Interessenten unter die Lupe nehmen. Beim passenden Sponsor betätigen Sie ANGEBOT ANNEHMEN.

1.1.4 Bandenwerbung

Die Bandenwerbung ist wohl die älteste Form des Sportsponsorings. Als Teamchef können Sie insgesamt 12 Banden im Stadion vermarkten. Das Prinzip hierfür ist das gleiche wie bei den anderen Sponsoringformen. Der einzige Unterschied besteht darin, daß die Werbefirmen jetzt zusätzlich die Anzahl der Banden, die sie mieten möchten, angeben. → Blättern Sie sich durch Ihre Angebote, und nehmen Sie die passenden Offerten an (ANGEBOT ANNEHMEN).

Die Höhe Ihrer Angebote hängt von Ihrem Sponsoren-Image ab (vgl. 2 Public Relations). Sie können davon ausgehen, daß Sie Ihre Mannschaft immer dann finanzieren können, wenn Ihr Sponsoren-Image dem Stärke-Index Ihres Teams entspricht. Voraussetzung hierfür ist, daß der sportliche Erfolg stimmt.

Beim Heimspielsponsoring sollten Sie immer erwägen, ob Sie durch Zuschauereinnahmen nicht größere Gewinne erwarten dürfen. Hier hängt es wesentlich davon ab, wie groß Ihr Fan-Image und Ihre Stadionkapazität sind, ob also nicht mehr zahlende Fans kommen würden, als Sie Geld von Ihrem Sponsor bekommen.

- Finanzen

1.2 AG und Fusion

1.2.1 Umwandlung Verein in AG

Die Umwandlung eines Fußballklubs in eine Aktiengesellschaft (AG) ist eine recht langwierige Angelegenheit. Um die Umwandlung in eine AG zu beantragen, gehen Sie auf [UMWANDLUNG IN AG](#).

Achtung! Die Umwandlung in eine Aktiengesellschaft ist nicht rückgängig zu machen.

Die → Info-Box informiert Sie zunächst darüber, ob Ihr Antrag angenommen werden kann. Die Vereinsversammlung (vgl. Kapitel 3, Punkt 3 [Vereinsversammlung](#)) am Ende des Spieljahres entscheidet, ob Ihrem Antrag zugestimmt wird. Vergleichen Sie hierzu bitte auch [Info 2: Fußballklubs als AG](#).

1.2.2 Grundkapital der AG

Dieses Aktionsfeld kommt nur zum Zuge, wenn die Vereinsversammlung entweder einer Umwandlung in eine Aktiengesellschaft oder aber der Erhöhung des bisherigen Grundkapitals bereits zugestimmt hat, und Sie als Teamchef nun alle notwendigen Maßnahmen bis zum Abschluß der Transaktion einleiten müssen (vgl. Info 2: [Fußballklubs als AG](#)). Sollte es also notwendig sein, das Grundkapital der AG festzulegen oder zu erhöhen, legen Sie per → Eingabe-Slider bzw. per → Eingabe-Box das Grundkapital der AG bzw. die Erhöhung fest (vgl. auch [Info 3: Das Grundkapital einer AG](#)). Anschließend müssen Sie noch die Aktienwerte Ihrer neugegründeten AG per → Eingabe-Slider bzw. per → Eingabe-Box bestimmen (vgl. auch Info 4: Die Aktien der AG).

1.2.3 Aktien der AG

Dieses Aktionsfeld wird ebenfalls erst dann aktiv, wenn Sie eine Aktiengesellschaft gegründet haben und das Grundkapital der AG bereits festgelegt wurde (vgl. 1.2.2 Grundkapital der AG und [Info 2: Fußballklubs als AG](#)). Sie bestimmen hier, wieviele Aktien Sie ausgeben möchten. Genauso haben Sie hier die Möglichkeit, bereits ausgegebene Aktien zurückzukaufen.

1.2.4 Fusion

Im Aktionsfeld "Fusion" können Sie eine Verschmelzung mit einem anderen Verein wiederum erst einmal nur beantragen. Es stehen Ihnen zunächst alle Vereine im Inland zur Verfügung (siehe die → List-Box in der Mitte des Bildschirms). In Klammern steht hinter dem Vereinsnamen die Entfernung, die zwischen dem → markierten und Ihrem Klub liegt. → Markieren Sie den Verein, der Ihnen für eine Fusion am geeignetsten erscheint. Bedenken Sie aber, daß Ihr Fusionsverein höchstens 25 Km entfernt liegen darf. Betätigen Sie anschließend FUSION. Ihr Fusionsangebot wird nun dem ausgewählten Verein unterbreitet.

Der Fusionsverein entscheidet dann seinerseits, ob er auf Ihr Fusionsangebot eingegangen möchte oder nicht. Sie werden in jedem Fall am Saisonende per Fax über seine Antwort benachrichtigt. Ist die Antwort positiv, kann die Fusion am Ende des Spieljahres durchgeführt werden.

Die Umwandlung in eine AG wird für Sie oftmals der letzte Schritt sein, Ihren Klub wettbewerbsfähig zu halten. Achten Sie daher darauf, daß Sie bei einer geplanten Umwandlung auch auf die Unterstützung Ihrer Sponsoren und Ihrer Fangemeinde zählen können. Ist dies nicht der Fall, fällt Ihr Vorschlag bei der Vereinsversammlung schnell durch.

Bedenken Sie auch, daß Sie am Ende eines jeden Spieljahres eine nicht unbeträchtliche

Summe für die Dividenden, also Gewinnanteile für Ihre Aktionäre, ausschütten müssen (vgl. Kapitel 3, Punkt 3 Vereinsversammlung). Ihr Kapital wird auf diese Weise langsam aber sicher schrumpfen, wenn Sie nicht entsprechende Gewinne machen.

Bedenken Sie bei einer Fusion, daß Sie nicht immer sicher sein können, daß Sie am Anfang der neuen Saison den frisch fusionierten Verein auch als Teamchef übernehmen werden: Nur der bessere Teamchef wird den neuen Verein weiter betreuen können.

Wenn Sie sich in eine AG umwandelt haben, entfällt für Sie die Möglichkeit einer Fusion.

- Finanzen

1.3 Börse

An der Börse werden Aktien von großen Unternehmen gehandelt (zur Bedeutung einer Aktie siehe [Info 4: Die Aktien der AG](#)). Sie haben die Möglichkeit, Aktien als Spekulationsobjekte zu nutzen und (auch kurzfristig) viel Geld mit ihnen zu verdienen. An der Börse können Sie Aktien kaufen oder verkaufen.

Kauf von Aktien

Möchten Sie Aktien kaufen, so wählen Sie zunächst eine der fünf europäischen Börsen in der → Combo-Box oben auf dem → Weißen Blatt aus. Es erscheinen alle Aktien, die an der ausgewählten Börse notiert sind in einer Tabelle. Möglicherweise müssen Sie → blättern, um alle Aktien der Börse einzusehen. Links sehen Sie den Namen der Aktie, rechts ihren aktuellen Kurs. → Markieren Sie diejenige Aktie, die Sie KAUFEN oder deren KURSVERLÄUFE Sie sich anzeigen lassen wollen. Haben Sie KURSVERLÄUFE gewählt, so erscheint eine Kurve, welche die Entwicklung der Aktie in den letzten 30 Tagen beschreibt. Oberhalb der Grafik ist noch einmal der Wert ihrer aktuellen Notierung angegeben. Per TABELLE können Sie wieder zur Gesamtübersicht der Börse zurückkehren. Um weitere Aktienwerte aus anderen Ländern einzusehen, wechseln Sie per → Combo-Box einfach die Börse.

Möchten Sie die → markierte Aktie kaufen, so geben Sie zunächst die gewünschte Stückzahl per → Eingabe-Slider bzw. per → Eingabe-Box links neben dem → Weißen Blatt ein. Sollte es sich um eine Aktie eines Fußballklubs handeln, könnte es der Fall sein, daß nicht mehr so viele Aktien verfügbar sind, wie Sie kaufen möchten. In diesem Fall ist die Eingabe der Anzahl entsprechend begrenzt. In allen anderen Fällen können Sie so viele Aktien kaufen, wie Sie wünschen bzw. wie Sie bezahlen können. Maximal aber 10.000! Nach der Angabe der Anzahl der Aktien betätigen Sie KAUFEN.

Depotbestand und Verkauf von Aktien

In der → Combo-Box (oben auf dem → Weißen Blatt) können Sie Ihren Depotbestand anwählen. Er zeigt Ihnen, welche Aktien Sie bereits gekauft haben. Neben dem Namen sehen Sie die Anzahl der Aktien, die Sie bereits besitzen, den aktuellen Kurs der Aktie und den Kaufkurs, d.h. wieviel Sie damals für den Kauf einer Aktie bezahlen mußten. Möchten Sie sich vor dem Verkauf über die Entwicklung einer Aktie genauer informieren, so → markieren Sie die gewünschte Aktie, und betätigen Sie wieder KURSVERLÄUFE. Zum Verkauf der Aktie geben Sie per → Eingabe-Slider bzw. per → Eingabe-Box die Anzahl ein, die Sie abstoßen möchten. Betätigen Sie anschließend VERKAUFEN.

- [Finanzen](#)

1.4 Bankgeschäfte

Bankgeschäfte gehören zu den alltäglichen Aufgaben eines Fußballmanagers. Sie sind das A und O eines wirtschaftlich soliden Fußballklubs. Das Serviceangebot einer Bank umfaßt drei Bereiche: 1) den Kontoauszug, 2) die Möglichkeit, Festgelder anzulegen und 3) Darlehen aufzunehmen. Zuvor allerdings müssen Sie Ihre individuelle Bankverbindung auswählen.

1.4.1 Bankverbindung

Auf der → Weißen Karte bieten Ihnen die verschiedenen Kreditinstitute Ihre Dienste an. Durch → Blättern können Sie alle Angebote in Ruhe studieren. Der Bank, die Ihnen am meisten zusagt, sollten Sie den Zuschlag geben. Betätigen Sie hierfür BESTÄTIGUNG. Die gewählte Bank erscheint im folgenden auf Ihren Kontoauszügen. Sollten Sie bereits eine Bankverbindung gewählt haben, erscheint diese immer als erste auf der → Weißen Karte. Zum Ändern Ihrer Bankverbindung → blättern Sie sich durch die weiteren Angebote und bestätigen jene Bankverbindung, die Sie fortan wünschen.

1.4.2 Kontoauszug

Auf der → Weißen Karte sehen Sie Ihren Kontoauszug. Er ist eine der wichtigsten Informationsquellen für Ihre finanziellen Überlegungen und dokumentiert alle laufenden Einnahmen und Ausgaben. Rechts oben steht der Name Ihrer Bankverbindung, links die Nummer Ihres aktuellen Kontoauszugs. Darunter erscheinen alle Veränderungen auf Ihrem Konto, die sich seit dem letzten Kontoauszug ereignet haben. Ganz links steht das Datum des Buchungstages, daneben ein Vermerk, in welchem Zusammenhang die Buchung erfolgte. Ganz rechts steht der Betrag, der auf Ihrem Konto verbucht wurde. Lastschriften, also Abzüge von Ihrem Konto, erscheinen in rot und werden mit einem S (für Soll) versehen. Gutschriften, also Einzahlungen auf Ihr Konto, erscheinen in schwarz und werden mit einem H (für Haben) gekennzeichnet. Durch → Blättern können Sie sich alle Buchungen im einzelnen anschauen. Am Ende des Kontoauszugs wird Ihr alter Kontostand zum Zeitpunkt des letzten Kontoauszugs und Ihr aktueller Kontostand vermerkt .

Befindet sich Ihr Konto im Soll, müssen Sie monatlich immense Überziehungszinsen bezahlen. In diesen Fällen ist es immer günstiger, ein Darlehen aufzunehmen und so das laufende Konto zu decken (vgl. 1.4.4 Darlehen). Beachten Sie aber, daß der Kontostand nicht der einzige Indikator der wirtschaftlichen Situation Ihres Vereins ist (vgl. hierzu 1.5 Bilanz und Kalkulation).

1.4.3 Festgelder

Im Aktionsfeld "Festgelder" haben Sie die Möglichkeit, Festgelder anzulegen oder sich über bereits bestehende zu informieren bzw. sie aufzulösen. Sie wählen zwischen beiden Möglichkeiten per → Combo-Box oben auf dem → Weißen Blatt.

Festgelder anlegen

Haben Sie "Festgelder anlegen" gewählt, erscheinen auf dem → Weißen Blatt die Angebote verschiedener Banken, bei denen Sie ein Festgeld anlegen können. Sie entscheiden selbst per → Eingabe-Slider bzw. per → Eingabe-Box über den Betrag und die Dauer Ihres Festgelds. Bei der Dauer können Sie zwischen ein und zwölf Monaten wählen, die Höhe können Sie frei bestimmen. Allerdings muß der angegebene Betrag immer von Ihrem laufenden Konto gedeckt sein. Die angebotenen Zinssätze werden von der jeweiligen Bank in Abhängigkeit von der Dauer Ihres Festgeldes individuell festgelegt. Per → Mausklick auf das Logo einer Bank wählen Sie ein Institut aus, dessen Angebot Sie annehmen möchten. Haben Sie alle Angaben gemacht,

betätigen Sie ANLEGEN.

Eigene Festgelder anschauen und auflösen

Wählen Sie in der → Combo-Box "bestehende Festgelder", so erhalten Sie die Gelegenheit, Ihre eigenen Festgelder einzusehen und ggf. aufzulösen. Auf dem → Weißen Blatt erhalten Sie Informationen über Zeitpunkt der Anlage, den Betrag und die Fälligkeit, d.h. wann das Festgeld wieder ausgezahlt wird. Durch → Blättern können Sie alle Festgelder nacheinander anschauen. Möchten Sie ein Festgeld auflösen, so wählen Sie per → Mausklick (auf das Logo der Bank) das gewünschte Festgeld aus und betätigen anschließend AUFLÖSEN.

1.4.4 Darlehen

Sie können Darlehen aufnehmen oder bestehende anschauen und bei Bedarf zurückzahlen. Per → Combo-Box auf dem → Weißen Blatt wählen Sie zwischen beiden Möglichkeiten.

Darlehen aufnehmen

Auf dem → Weißen Blatt sehen Sie wieder die Angebote der verschiedenen Banken. Diese informieren Sie über Ihre Kredit-Konditionen bei den verschiedenen Darlehen. Per → Eingabe-Slider bzw. per → Eingabe-Box geben Sie wieder die Dauer und den Betrag des gewünschten Darlehens an. Haben Sie alles erledigt und Ihre Bank ausgewählt (per → Mausklick auf das entsprechende Logo) betätigen Sie AUFNEHMEN. Ob Ihnen die Bank ein entsprechendes Darlehen überhaupt gewährt, hängt stark von Ihren Sicherheiten (Ihrem Vermögen) ab. (Vgl. hierzu aber auch 1.5.3 Bilanzübersicht).

Bestehende Darlehen anschauen und auflösen

Ihre eigenen Darlehen können Sie sich anschauen und evtl. zurückzahlen.
→ Markieren Sie hierfür das entsprechende Darlehen, geben Sie anschließend die Höhe des gewünschten Rückzahlungsbetrags (per → Eingabe-Slider bzw. per → Eingabe-Box) an und betätigen Sie RÜCKZAHLEN. Der Betrag wird von Ihrem Konto abgebucht.

- Finanzen

1.5 Bilanz und Kalkulation

Im Bereich Bilanz und Kalkulation erhalten Sie eine genaue Übersicht über die wirtschaftliche Situation Ihres Klubs. Sie erstellen eine Jahreskalkulation, überwachen Ihre Einnahmen und Ausgaben und lesen an der Bilanzübersicht Ihr Vereinsvermögen ab.

1.5.1 Jahreskalkulation

Hier legen Sie den Jahresetat Ihres Klubs fest und planen die Einnahmen und Ausgaben für die laufende Saison. Sie geben zunächst alle Einnahmen und Ausgaben an, die Sie für die neue Saison vorgesehen haben (per → Eingabe-Slider bzw. per → Eingabe-Box). Die Zuschauereinnahmen kalkulieren Sie gesondert. Gehen Sie hierzu auf GEPLANTE ZUSCHAUEREINNAHMEN, und geben Sie dann die Zuschauereinnahmen an, die Sie sich für einen Wettbewerb erhoffen (wiederum per → Eingabe-Slider bzw. per → Eingabe-Box). Angaben werden zu allen Wettbewerben gemacht, für die Ihr Team qualifiziert ist.

Über GEPLANTE EINNAHMEN/ AUSGABEN können Sie noch einmal Ihre Planungsgrößen variieren. Über KALKULATION gelangen Sie zur Übersicht der Jahreskalkulation. Hier werden zunächst alle geplanten Einnahmen auf dem → Weißen Blatt aufgeführt. Durch → Blättern können Sie dann Ihre kalkulierten Ausgaben betrachten. Interessant ist hierbei vor allem die sich aus den geplanten Einnahmen und Ausgaben ergebene Differenz. An ihr können Sie ablesen, ob Ihre Vorstellungen zu einem befriedigenden Ergebnis führen werden. Sollten Sie Bedenken haben, können Sie jederzeit über ZUSCHAUEREINNAHMEN und Einnahmen/ AUSGABEN noch Änderungen vornehmen.

1.5.2 Einnahmen und Ausgaben

Auf dem → Weißem Blatt werden die bisherigen Einnahmen und Ausgaben Ihres Klubs in der laufenden Saison angezeigt. Zunächst die Einnahmen, untergliedert in die Bereiche Zuschauereinnahmen, TV-Einnahmen, Sponsoreinnahmen, Zinsen/ Prämien (Zinseinnahmen für Festgelder und Punktprämien in den einzelnen Wettbewerben), Transfereinnahmen und Gesamteinnahmen. Anschließend die Ausgaben, entsprechend aufgeteilt in Gehälter (Spieler und Trainer), Kosten für Trainingslager, Jugendarbeit, PR-Ausgaben, Zinsen/ Prämien (Zinsaufwendungen für Darlehen und Sonderprämien für die Spieler), Personal (für Sicherheitskräfte und medizinisches Personal), Transferausgaben und schließlich die Gesamtausgaben. Direkt neben den Rubriken stehen Ihre tatsächlichen Einnahmen bzw. Ausgaben und ganz rechts Ihre kalkulierten Größen. Sie können hier ablesen, ob sich die wirtschaftliche Situation Ihres Klubs so entwickelt, wie Sie es geplant haben. Anhand der vorkalkulierten Werte (vgl. [Info 5: Kalkulation](#)) können Sie hier lang- und mittelfristig abschätzen, ob Sie Gewinn oder Verlust machen werden. Über die gegenwärtige Situation informiert Sie die Differenz zwischen Eingaben und Ausgaben.

1.5.3 Bilanzübersicht

Die Bilanz des Vereins bzw. der Aktiengesellschaft unterteilt sich in die Bereiche Vermögen und Verbindlichkeiten. Das Vermögen Ihres Klubs setzt sich aus dem Wert Ihrer Spieler, Ihrem Festgeldguthaben, dem Wert Ihres Aktienbesitzes, dem (möglichen) Guthaben aus Ihrem Kontostand und dem Wert Ihres Stadions zusammen. Ihre Verbindlichkeiten resultieren aus Ihren aufgenommenen Darlehen und ggf. aus dem Kontostand. Die Differenz zwischen Vermögen und Verbindlichkeiten zeigt Ihnen den tatsächlichen "Reichtum" Ihres Klubs an. Die Differenz sollte in jedem Falle positiv ausfallen, da von Ihrer Bilanz im wesentlichen die Vergabe Ihrer Lizenz am Spieljahresende abhängt. (vgl. Kapitel 3, Punkt 2 [Fax](#)).

- Finanzen

2 Public Relations

Gelegenheit, Ihr Image bei Fans und Sponsoren zu pflegen, haben Sie im Bereich Public Relations. Als Teamchef müssen Sie zwischen zwei Arten von Images unterscheiden: dem Fan-Image und dem Sponsoren-Image (zu den verschiedenen Images vgl. Info 6: Die Images). Auf drei Gebieten können Sie für Ihren Verein werbewirksam tätig werden und Ihre Beliebtheitswerte aktiv nach oben schrauben:

1) im Bereich Medienwirksamkeit, 2) im gesamten Bereich der Fanklubbetreuung und 3) im Bereich Rahmenprogramme.

- Medienwirksamkeit
- Fanklubbetreuung
- Rahmenprogramme

2.1 Medienwirksamkeit

Hier geht es darum, sich über verschiedene Medien ein gutes Image bei Fans und Sponsoren zu verschaffen. Unterschieden werden drei Arten der Medienwirksamkeit.

Plakatwerbung

Die erste Variante ist mit Sicherheit die traditionellste. Mit Hilfe von Plakaten werben Sie nach guter, alter Manier um den Besuch Ihres nächsten Heimspiels. Auf diese Weise können Sie effektiv den Zuschauerzuspruch beeinflussen.

Per → Eingabe-Slider bzw. per → Eingabe-Box geben Sie die Höhe der Auflage an, die Sie für angemessen halten.

Fernsehwerbung

Die zweite Variante der Medienwirksamkeit ist da schon wesentlich moderner. Es handelt sich um Fernsehwerbung. Sie selbst schalten bei Fernsehsendern Werbespots, um Ihren Klub in aller Munde zu bringen. Sie wählen hierzu

per → Combo-Box einen Fernsehsender aus und geben dann die Dauer des Spots per → Eingabe-Slider bzw. per → Eingabe-Box an. Oben lesen Sie die Kosten ab, die Sie pro Tag bezahlen müssen. Bei "Art des Spots" entscheiden Sie, ob Sie speziell für das nächste Heimspiel werben wollen oder statt dessen lieber einen Werbetrailer zusammen mit Ihren Sponsoren schalten möchten. Im ersten Fall wählen Sie per → Combo-Box "Sponsoren-Spot" aus, im anderen "Heimspieltrailer".

Beim Heimspieltrailer beeinflussen Sie direkt die Zuschauerzahlen beim nächsten Heimspiel. Wählen Sie "Sponsoren-Spot", können Sie Ihr Sponsoren-Image aufpolieren (vgl. [Info 6: Die Images](#)). Während Sie im Fernsehen werben, können Sie keine neuen Trailer in Auftrag geben. In dieser Zeit werden Sie über Ihre Werbemaßnahmen informiert.

VIP-Räume

Die VIP-Räume stellen einen Sonderfall innerhalb des Bereichs Medienwirksamkeit dar. Über das Anbieten der VIP-Räume können Sie nur indirekt zu mehr Medienpräsenz gelangen, da Sie aufgrund der entsprechenden Räumlichkeiten in den Genuß kommen, vermehrt Ausstrahlungsort von Sportsendungen zu werden, die nach einem Spitzenspiel live aus Ihren (VIP-)Räumen senden.

In erster Linie stellt das Anbieten der VIP-Räume einen Service für Ihre Sponsoren dar. Wenn Sie VIP-Räume in Ihrem Stadion besitzen (vgl. [4 Stadion](#)), sollten Sie diese in jedem Fall auch anbieten (per → Combo-Box), da Sie auf diese Weise viele Punkte bei Ihren Sponsoren gut machen können.

Die Kosten für jede PR-Maßnahme werden direkt neben der entsprechenden Rubrik angegeben. Bei den VIP-Räumen hängen die Kosten unmittelbar mit dem Standard der Ausstattung zusammen. Luxus-VIP-Räume verlangen auch Luxus-Preise!

- [Public Relations](#)

2.2 Fanklubbetreuung

Hier dreht sich alles um das Wichtigste eines Fußballklubs: die Fans! Sie können und sollen von Kopf bis Fuß versorgt werden.

Reisen zu Auswärtsspielen

Sie können sich entscheiden, ob Sie eine Reise der Fans zu den Auswärtsspielen Ihrer Mannschaft organisieren wollen (per → Combo-Box). Falls ja, müssen Sie per → Eingabe-Slider bzw. per → Eingabe-Box die Höhe des Zuschusses pro Reise angeben. Ein Zuschuß wirkt sich positiv auf Ihr Image bei den Fans aus.

Autogrammkarten-Service

Ob Sie einen Autogrammkarten-Service anbieten, bleibt ebenfalls Ihnen überlassen. Sicherlich vermerken die Fans es positiv, wenn Sie die Original-Unterschriften Ihrer Stars bekommen können. Auf der anderen Seite kostet ein solcher Service aber auch viel Geld. Legen Sie per → Eingabe-Slider bzw. per → Eingabe-Box die Höhe der monatlichen Aufwendungen selbst fest.

Souvenir-Verkauf

Der Verkauf von Souvenirs hingegen kann zu einem echten Geschäft werden. Geben Sie per → Eingabe-Slider bzw. per → Eingabe-Box den Betrag an, den Sie monatlich in den Souvenir-Verkauf investieren möchten. Der Erfolg der ganzen Sache hängt im wesentlichen von Ihrem Image bei den Fans und dem Erfolg Ihrer Mannschaft ab. Besitzen Sie viele Anhänger und eine gute Elf, werden auch Ihre Souvenirs reißenden Absatz finden. Der Kontoauszug (vgl. 1.4.2 Kontoauszug) informiert Sie über Gewinn und Absatz der Fanartikel.

Freikarten beim nächsten Heimspiel

Durch Freikarten für das nächste Heimspiel können Sie schnell ein paar Pluspunkte bei Ihren Fans einheimsen. Geben Sie per → Eingabe-Slider bzw. per → Eingabe-Box die Anzahl der Karten an, je mehr desto besser, jedoch nicht mehr als 20.000!

Stadionzeitung

Die Stadionzeitung ist in jedem Stadion ein Muß. Hier erfahren Ihre Fans kurz vor dem Spiel noch einmal das Wichtigste über Ihre Stars. Entscheiden Sie selbst, ob Sie eine Stadionzeitung drucken lassen möchten. Falls ja, geben Sie über den → Eingabe-Slider bzw. die → Eingabe-Box noch die Auflage an. Per → Texteingabe können Sie den Titel Ihrer Stadionzeitung bestimmen.

Achtung! Die Auflage der Stadionzeitung sollte sich am Fan.Image und nicht an der Stadionkapazität orientieren.

- Public Relations

2.3 Rahmenprogramme

Beim letzten Punkt schließlich sorgen Sie dafür, daß neben einem spannenden Fußballspiel noch mehr in Ihrem Stadion geboten wird. Die Rahmenprogramme werden nicht nur Ihre Fans, sondern auch Sie selbst erfreuen.

Gewinnspiele

Spendieren Sie für ein Gewinnspiel ein paar Preise: z. B. eine Urlaubsreise, ein Fahrzeug oder auch "nur" ein einfaches Bankkonto. Die Preise werden während der Halbzeitpause verlost.

Show

Bieten Sie während der Halbzeitpause eine Show an, die Ihre Fans faszinieren wird. Hier sind Sie allerdings massiv von Ihrer Stadionausrüstung abhängig. Die Art der Anzeigetafel entscheidet, welche (Video-)Clips Sie Ihren Fans bieten können.

Animateurarbeit

Per → Check-Box entscheiden Sie, ob Sie darüber hinaus oder stattdessen Animateurarbeiten mit den Fans vorsehen wollen. Sie wählen zwischen einem Auftritt von Cheerleadern und allgemeinen Animateurarbeiten. Ebenso sind Bälle, die Sie während der Halbzeitpause ins Publikum schießen, eine gern gesehene Abwechslung.

Stände im Stadion

Ob Sie mit gastronomischen Ständen für das leibliche Wohl Ihrer Besucher sorgen möchten, sollte keiner großen Überlegung bedürfen. In jedem Stadion sollte dieser Service zu finden sein. Entscheiden Sie sich per → Combo-Box.

Die Kosten für die Rahmenprogramme sind direkt neben der entsprechenden Rubrik angegeben.

- Public Relations

3 Spielbetrieb

Das Herzstück einer jeden Fußballsimulation ist der Spielbetriebssektor. Hier sind Sie als Teamchef in Ihrem Element. Sie betreuen Ihre Mannschaft, bereiten Sie in der Mannschaftssitzung auf das nächste Spiel vor, organisieren den gesamten Trainingsbetrieb, stellen zur Ihrer Unterstützung Trainer ein, sind verantwortlich für die medizinische Abteilung wie für die Jugendabteilung, sie vergeben Sonderprämien für wichtige Spiele und lassen sich über die Situation Ihres Vereins und Ihren nächsten Gegner im Info Verein informieren.

- Mannschaftssitzung
- Trainingsbetrieb
- Trainer
- Sonderprämien
- Medizinische Abteilung
- Jugendabteilung
- Info Verein

3.1 Mannschaftssitzung

Unmittelbar vor jedem Spiel müssen Sie Ihr Team individuell auf den nächsten Gegner einstellen. Sie haben dazu Gelegenheit in den Aktionsfeldern "Spieltaktik" und "Mannschaftsaufstellung".

3.1.1 Spieltaktik

Hier geben Sie die taktische Marschroute für das nächste Spiel vor. Sie bestimmen die allgemeine Taktik, mit der Sie Ihr Team zum Erfolg führen wollen. Sie legen das Spielsystem, die Angriffsschwerpunkte, die Deckungstaktik, Ihre Abseits- und Pressingtaktik sowie das Spiel Ihres Liberos fest.

Abseitsfalle

Wenn Sie die Abseitsfalle anwenden (Entscheidung per → Combo-Box), müssen Sie die Höhe der Linie festlegen, ab der auf Abseits gespielt werden soll. Hierzu erscheint oben auf dem Spielfeld eine entsprechende Markierung (zwei kleine weiße Pfeile an den Spielfeldrändern). Per → Drag & Drop können Sie die Abseitslinie zwischen Mittellinie und eigenem Sechzehnmeterraum hin und her verschieben.

Spielsystem

Mit dem Spielsystem bestimmen Sie die Grundaufstellung Ihrer Mannschaft. Sie haben die Wahl zwischen sechs Standardaufstellungen. Haben Sie Ihre Grundaufstellung per → Combo-Box gewählt, finden Sie oben auf dem angezeigten Spielfeld noch die Gelegenheit, diese Aufstellung zu variieren oder aber ein gänzlich neues Spielsystem zu entwerfen. Zunächst finden Sie die Grundaufstellung vor, die in der → Combo-Box gewählt wurde. Per → Drag & Drop können Sie die einzelnen Punkte innerhalb des Spielfeldes hin und her verschieben, solange, bis Sie meinen, daß die Räume optimal besetzt worden sind.

Deckungstaktik

Bei der Deckungstaktik haben Sie die Wahl zwischen Mann- und Raumdeckung. Wählen Sie per → Combo-Box die geeignete Deckungstaktik aus, und achten Sie darauf, daß sie mit den anderen Einstellungen harmoniert.

Angriffsschwerpunkte

Hier entscheiden Sie, auf welche Weise Ihre Angriffe vorgetragen werden sollen. Sie wählen zwischen den Varianten Flügelspiel und Direktspiel als eher offensive Angriffsformen, Ballhalten und Konterspiel als eher defensive Angriffsvarianten und schließlich Kick and Rush als wohl ursprünglichste Angriffsvariante. Sie haben die Möglichkeit, Schwerpunkte zu setzen.

Bestimmen Sie per → Eingabe-Slider bzw.

per → Eingabe-Box, wie häufig die einzelnen Angriffe nach der einen oder anderen Variante vorgetragen werden sollen. Ihre Angaben erfolgen in Prozent, d.h. die Summe aller Angaben darf nicht größer als hundert sein.

Spiel mit Libero

Hier legen Sie (per → Combo-Box) die individuelle Taktik Ihres Liberos fest bzw. entscheiden, ohne Libero zu spielen. Spielen Sie mit einem Libero, so kann dieser entweder als eine Art "Ausputzer" agieren und vornehmlich versuchen, seinen Laden hinten sauber zu halten und mit langen Bällen die Abwehr zu entlasten, oder er kann seine Position so interpretieren, daß er als eine Art "Freier Mann" sowohl die Abwehr organisiert als auch Impulse nach vorne setzt. Haben Sie vier etatmäßige Abwehrspieler nominiert, so können Sie statt mit traditionellem Libero die

Viererabwehrkette ausprobieren.

Beachten Sie aber bitte, daß diese Option nur in Verbindung mit einer der sechs Grundspielsysteme wirksam ist: Haben Sie nämlich eine eigene Raumaufteilung vorgesehen, so wird mit der Option "Spielen mit Libero" wieder die alte Grundaufstellung aktiv.

Pressing

Das Pressing gehört zu den offensiven Deckungstaktiken. Überlegen Sie selbst, ob Sie die attraktive Spieltaktik anwenden wollen oder nicht. Ihre Entscheidung treffen Sie per → Combo-Box .

Über MANNSCHAFTSAUFSTELLUNG gelangen Sie in das Aktionsfeld, in dem Sie Ihre erste Elf und die dazugehörigen "Ergänzungsspieler" nominieren können.

3.1.2 Mannschaftsaufstellung

Hier stellen Sie Ihre Mannschaft auf, bestimmen die Auswechselspieler und verbannen die restlichen Spieler aus Ihrem Kader auf die Tribüne.

Rechts sehen Sie das Spielfeld, auf dem Ihre Spieler gemäß Ihrer Spieltaktikwahl verteilt sind. Die Fotos Ihrer Spieler sind in einem kleinen Kasten zu sehen, der mit einem grauen Balken unterlegt ist. Sollte ein Kasten leer sein, so bedeutet dies, daß diese Position noch mit einem Spieler von Ihnen versehen werden muß. Die Zahl unten links in dem grauen Balken zeigt die Rückennummer des Spielers an. Bei einem Abwehrspieler ist sie rot gefärbt, bei einem Mittelfeldspieler grün und bei Stürmern blau. Torhüter werden in schwarz gekennzeichnet. Die Zahl rechts im grauen Balken gibt die individuelle Spielstärke des Spielers wieder. Sie hängt wesentlich davon ab, wie sehr die spezifischen Stärken eines Spielers auf der jeweiligen Position zum Tragen kommen. Per → Mausklick auf das Spielerfoto erhalten Sie in aller Kürze die wichtigsten Informationen über Ihre nominierten Spieler: seinen Namen (und sein Alter), seine Nationalität, die angestammte Position und die bisherigen Einsätze und Tore (zu allen weiteren Spielerinfos vgl. 3.2.3 Trainingsbericht).

Links vom Spielfeld sehen Sie Ihre Auswechselbank. Fünf Ergänzungsspieler können nominiert werden. Wiederum links hiervon steht die → List-Box mit Ihren Spielern im Kader, die weder aufgestellt worden sind noch auf der Bank Platz nehmen dürfen. Per → Drag & Drop können Sie nun die Aufstellung Ihrer Mannschaft beliebig variieren.

Über SPIELTAKTIK können Sie noch einmal Ihre Taktik überprüfen.

- Spielbetrieb

3.2 Trainingsbetrieb

Im Trainingsbetrieb leiten Sie das Training der Mannschaft, buchen für sie Trainingslager, studieren die Trainingsberichte Ihrer Spieler und laden ggf. interessante Spieler zu einem Probetraining ein.

3.2.1 Training

Das Training steht voll und ganz unter Ihrer Kontrolle. Sie geben den Wochenumfang vor, also wieviele Stunden pro Woche trainiert werden soll, und bestimmen die Trainingsinhalte, also was im einzelnen trainiert werden soll. Sie müssen hierbei zwischen den drei klassischen Kategorien von Kondition, Technik und Taktik unterscheiden. Was Sie bei Ihrem Trainingsplan im einzelnen beachten müssen, entnehmen Sie bitte [Info 7: Training](#).

Wochenumfang

Per → Eingabe-Slider bzw. per → Eingabe-Box geben Sie an, wieviele Stunden pro Woche auf das Taktiktraining verwendet werden soll, wieviele Stunden Konditionstraining absolviert werden müssen und wieviele Stunden die Technik Ihrer Spieler geschult werden soll. Es können nur maximal 15 Stunden pro Woche trainiert werden (vgl. hierzu aber wieder [Info 7: Training](#)).

Konditionstraining

Dieser Bereich wird gleichermaßen von Ihren Feldspielern und Torhütern trainiert.

Per → Check-Box kreuzen Sie an, welche der einzelnen Gebiete, Ausdauer, Kraft, Schnelligkeit und Beweglichkeit, trainiert werden sollen.

Taktiktraining

Hier trainieren Ihre Feldspieler und Torleute getrennt voneinander. Die Feldspieler üben die Mann- und Raumdeckung, studieren Standardsituationen ein, pauken die Abseitsfalle und üben den Doppelpaß und das Kurzpaßspiel sowie das Distanz- bzw. Steilpaßspiel. Ihre Schwerpunkte wählen Sie wieder per → Check-Box. Bei den Torwarten müssen Sie nur zwischen dem Stellungsspiel bzw. der Strafraumbeherrschung, dem Stellen der Mauer und der Strafstoßtaktik unterscheiden (per → Check-Box).

Techniktraining

Unter dem Punkt Technik trainieren Ihre Feldspieler die Ballannahme, das Dribbling, Passen und Flanken, den Torschuß, das Kopfballspiel und das Tackling. Die Torhüter fangen und fausten den Ball, springen und hechten und werfen bzw. schlagen ab. Ihre Wahl treffen Sie wieder per → Check-Box.

3.2.2 Trainingslager

Um ein Trainingslager zu suchen, können Sie a) eine Agentur beauftragen, b) ein Sonderangebot der Agentur annehmen oder c) selbst aktiv werden und ein passendes Quartier für Ihre Mannschaft suchen. Alle Alternativen stehen Ihnen über die

→ Combo-Box zur Verfügung. Bevor Sie sich allerdings auf die Suche nach einem Trainingslager begeben, müssen Sie das Datum, wann das Trainingslager beginnen soll, und seine Dauer per → Eingabe-Slider bzw. per → Eingabe-Box angeben. Vor jeder Buchung wird geprüft, ob sich in dem angegebenen Zeitraum ein Spiel Ihrer Mannschaft befindet. Sollte dieses nämlich der Fall sein, kann Ihr Trainingslager nicht gebucht werden. (Sie erhalten für diesen Fall eine entsprechende Meldung über die

→ Info-Box.) Sie sollten dann den Zeitraum Ihres Trainingslagers neu wählen. Steht einem Trainingslager nichts derartiges im Wege, wird das Trainingslager gebucht und der Termin in

Ihrem Terminkalender (vgl. Kapitel 1, Punkt 4.3 Terminkalender) notiert. Entsprechend befinden Sie sich mit Ihrer Mannschaft in dem gebuchten Zeitraum an Ihrem Trainingslagerort. Signalisiert wird dies im Aktionsfeld "Training" durch den Hinweis "Training im Trainingslager".

Aktive Suche

Wenn Sie in der → Combo-Box "Aktive Suche" ausgewählt haben, dann erhalten Sie die Möglichkeit, alle Trainingslager inner- und außerhalb Europas zu begutachten. Jedes Trainingslager erscheint separat auf dem → Weißen Blatt. Links oben wird das Land angegeben, darunter der Ort und die Art des Trainingslagers (vgl. hierzu Info 11: Trainingslager). Ebenso wird über die Unterkunft, das Klima und die Kosten (pro Tag für die gesamte Mannschaft!) des Trainingslagers informiert. Ein Foto aus dem Trainingslagerort vermittelt die entsprechende Urlaubsstimmung. Durch → Blättern können Sie alle Trainingslager nacheinander anschauen. Haben Sie das passende Trainingsdomizil gefunden, dann betätigen Sie BUCHEN. Die → Info-Box informiert Sie abschließend über das Zustandekommen der Buchung .

Agentur

Wollen Sie Ihr Trainingslager von einer Agentur suchen zu lassen, erscheint auf dem → Weißen Blatt ein Fragebogen, auf dem Sie Ihre Wünsche eintragen können.

Per → Check-Box geben Sie den Schwerpunkt des bevorstehenden Trainingslagers und die gewünschte Unterkunft an und entscheiden, ob Sie ein Trainingslager im In- oder Ausland wünschen. Haben Sie alle Angaben gemacht, betätigen Sie SUCHEN. Die Agentur sucht nun für Sie die geeignetsten Trainingslager nach Ihren Angaben aus und unterbreitet Ihnen auf dem → Weißen Blatt mehrere Vorschläge, wo Sie Ihr Trainingslager durchführen können. Durch → Blättern können Sie alle in Ruhe ansehen und dann das richtige BUCHEN.

Angebote

Wenn Sie per → Combo-Box Angebote auswählen, so kann es sein, daß Sie ein Schnäppchen machen und verbilligt in den Genuß eines Trainingslager kommen. Auf dem → Weißen Blatt wird ggf. ein Trainingslager angeboten, daß Sie zu günstigen Konditionen buchen können.

Agenturergebnisse

Falls Sie bereits ein oder mehrere Trainingslager von Agentur haben suchen lassen, können diese jederzeit durch die Option "Agenturergebnisse" (Auswahl in der → Combo-Box) abgerufen werden. Ohne Zeitdruck können Sie sich in Ruhe Ihr Trainingslager aussuchen.

Achtung! Sie können immer nur ein Trainingslager buchen. Erst wenn Sie Ihr gebuchtes Trainingslager absolviert haben, können Sie das nächste planen. In Ihrem Budget sollten zumindest zwei Trainingslager vorgesehen sein. Eines zur Saisonvorbereitung und eines zum Rückrundenstart.

3.2.3 Trainingsbericht

Der Trainingsbericht gibt Ihnen die wichtigsten Informationen über die Verfassung Ihrer Spieler. Sie erfahren hier alles über ihre Trainingswerte und Statistiken. Ebenso wird hier eine Einschätzung Ihres Chef-Trainers über Ihre Trainingseinstellungen im Trainingsbericht gegeben.

Links sehen Sie die → List-Box mit Ihren Spielern. Per → Combo-Box auf dem → Weißen Blatt wählen Sie zwischen den drei genannten Optionen. Je nach dem, welche Einstellung Sie gewählt haben, erscheinen auf dem → Weißen Blatt entsprechende

Informationen über den in der → List-Box → markierten Spieler.

Trainingswerte

Haben Sie in der → Combo-Box "Trainingswerte" ausgewählt, so erhalten Sie alle Stärkemerkmale Ihrer Spieler auf einen Blick. Oben wird der in der → List-Box → markierte Spieler angezeigt. Sie haben per → Combo-Box die Auswahl zwischen einer Gesamtübersicht aller aktuellen Spielerstärken oder einem Tendenzverlauf eines ausgewählten Stärkeattributs.

Wollen Sie alle Spielerstärken auf einen Blick ("Übersicht" in der → Combo-Box), so erscheinen Balkendiagramme mit entsprechenden Farbunterscheidungen für die einzelnen Stärkeattribute des Spielers. Sie sehen hier die besonderen Stärken und Schwächen der einzelnen Spieler, die bei der Aufstellung besondere Berücksichtigung finden sollten (vgl. 3.1.2 Mannschaftsaufstellung).

Um die Entwicklung einzelner Spielereigenschaften zu beobachten, müssen Sie in der → Combo-Box "Tendenzen" anwählen. In der → Check-Box "kreuzen" Sie dann das Stärkemerkmale an, dessen zeitliche Veränderung Sie unten anhand einer Kurve näher begutachten möchten. Angezeigt werden die Werte der letzten dreißig Wochen. Links unterhalb des Koordinatensystems können Sie den aktuellen Stärkewert Ihres Spielers ablesen.

Trainingsbericht

Im Trainingsbericht gibt Ihnen Ihr Chef-Trainer jeweils am Dienstag eine Einschätzung über Ihre Trainingseinstellungen. Ist er der Meinung, daß Sie zu viel trainieren, teilt er Ihnen dieses in seinem Trainingsbericht mit. Genauso bestärkt er Sie aber auch in Ihren Trainingsplänen, wenn Ihre Spieler optimal trainiert werden.

Spielerstatistik

In der Spielerstatistik erhalten Sie Informationen über die Einsätze, erzielten Tore, die Gelben, Gelbroten und Roten Karten eines Spielers aus allen Wettbewerben der laufenden Saison. Dazu werden seine Laufbahn-Stationen und seine persönlichen Erfolge, die er in seiner Laufbahn schon errungen hat, angezeigt. Per → Markierung in der → List-Box wählen Sie wieder den Spieler, über den Sie Informationen wünschen.

Achtung! Wenn Sie keinen Chef-Trainer unter Vertrag haben, müssen Sie auf alle Informationen aus dem Trainingsbericht verzichten!

3.2.4 Probetraining

Beim Probetraining bekommen Sie Gelegenheit, einen Spieler, der Ihnen für eine Verpflichtung interessant erscheint, näher unter die Lupe zu nehmen. Links unten in der → List-Box sehen Sie alle Spieler, die in einem Land auf der Transferliste stehen. Per → Combo-Box oberhalb der Transferliste können Sie das Land auswählen, deren Transferlistenspieler Sie interessieren. Per → Markierung wählen Sie den Spieler aus, den Sie zu einem Probetraining einladen möchten. Er erscheint oben auf der → Weißen Karte. Wenn Sie EINLADUNG betätigen, laden Sie ihn zu einem Probetraining ein. Der Spieler informiert Sie per → Info-Box über seine Bedingungen, für die er an einem Probetraining teilnimmt. Die Höhe der Entschädigung richtet sich sowohl nach der Entfernung, die der Spieler wegen des Probetrainings zurücklegen muß als auch nach seiner Klasse.

Bedenken Sie, daß Sie immer nur einen Spieler zum Probetraining einladen können. Möchten Sie mehrere Spieler einladen, so müssen Sie dies nacheinander tun. Über die Ergebnisse des Probetrainings informiert Sie Ihr Co-Trainer per Fax (vgl. Kapitel 3, Punkt 2 Fax). Je nach dem, über welche Fähigkeiten Ihr Co-Trainer verfügt, fällt die Genauigkeit des Probetrainingsberichts aus. Haben Sie keinen Co-Trainer unter Vertrag, entfällt für Sie die Möglichkeit eines Probetrainings.

- Spielbetrieb

3.3 Trainer

Als Teamchef können Sie sich sowohl einen Chef-Trainer als auch einen Co-Trainer zur Seite stellen. Welche Trainer Sie verpflichten, ist für den Erfolg Ihrer Mannschaft von entscheidender Bedeutung. Engagieren Sie einen Meistertrainer, wird dies entsprechenden Einfluß auf die Trainings- und Wettkampfleistungen Ihrer Spieler haben (vgl. auch [Info 9: Der Trainer](#)).

3.3.1 Info Trainer

Hier erhalten Sie einen Überblick über die Trainer, die bei Ihnen unter Vertrag stehen. Auf dem → Weißen Blatt sehen Sie zunächst Ihren Chef-Trainer. Neben seinen persönlichen Daten, wie Name und Nationalität, werden Sie über seine Fähigkeiten, seine bisherige Laufbahn und Erfolge informiert. Durch → Blättern können Sie Ihren Co-Trainer begutachten. Sie erhalten die gleichen Informationen über ihn. Möchten Sie einen Ihrer Trainer "feuern", so betätigen KÜNDIGUNG. Genauso können Sie Ihrem Trainer den Rücken stärken und seinen Vertrag vorzeitig verlängern. Sie geben hierzu zunächst per → Eingabe-Slider bzw. per → Eingabe-Box die Höhe seines Jahresgehalts und die neue Vertragsdauer an und betätigen anschließend VERTRAG VERLÄNGERN.

Achtung! Eine Vertragsverlängerung ist nur möglich, wenn der Vertrag des Trainers im selben Jahr ausläuft.

3.3.2 Einstellen der Trainer

Haben Sie nur einen bzw. im Moment gar keinen Trainer verpflichtet, so haben Sie hier die Möglichkeit dies nachzuholen. Auf dem → Weißen Blatt sehen Sie alle "arbeitslosen" Fußballlehrer aus dem Inland. Durch → Blättern können Sie sich von den Stärken eines jeden Trainers überzeugen. Sie erhalten wiederum die Informationen über seine Person, seine Fähigkeiten, seine Laufbahnstationen und Erfolge. Haben Sie den richtigen Coach für Ihr Team gefunden, so geben Sie ihm einen Vertrag als Chef-Trainer oder Co-Trainer. Geben Sie zunächst das Jahresgehalt und die Vertragsdauer per → Eingabe-Slider bzw. per → Eingabe-Box links neben dem → Weißen Blatt an, und betätigen Sie anschließend CHEF-TRAINER, wenn Sie den Fußballlehrer als verantwortlichen Übungsleiter engagieren möchten, bzw. CO-TRAINER, wenn Sie ihn nur als Assistenten vorsehen. Nicht jeder Trainer wird jedoch bei Ihnen nur als Co-Trainer arbeiten wollen. Besonders erfahrene Trainer werden für diesen Job nicht zur Verfügung stehen. Der Trainer wird per → Info-Box mit Ihnen über den angebotenen Vertrag verhandeln, ggf. wird er Ihnen seine eigenen Vorstellungen unterbreiten. Sie haben die Möglichkeit, diese anzunehmen oder abzulehnen. Kommt der Vertrag nicht zustande, können Sie mit ihm die nächsten vier Wochen nicht mehr verhandeln.

3.3.3 Trainervermittlung über Agentur

Möchten Sie einen Fußballlehrer aus dem Ausland engagieren oder sich ganz einfach die Arbeit einer langwierigen Trainersuche abnehmen lassen, so können Sie wiederum eine Agentur beauftragen. Sie geben nur noch die gewünschte Herkunft (aus dem Inland oder aus dem Ausland) und die erforderliche Qualität des Trainers per → Check-Box auf dem → Weißen Blatt an und betätigen SUCHE BEGINNEN. Die Agentur wird Ihnen - allerdings nicht ganz kostenlos - einige Trainervorschläge unterbreiten. Durch → Blättern analysieren Sie jedes Angebot (die Angaben zum Trainer sind die gleichen wie bei "Einstellen der Trainer") und unterbreiten dem besten Interessenten ein Vertragsangebot als Chef- oder Co-Trainer. Geben Sie zunächst wieder das Jahresgehalt und die Vertragsdauer per →

Eingabe-Slider bzw. per

→ Eingabe-Box an, und betätigen Sie CHEF-TRAINER bzw. CO-TRAINER. Die Vertragsverhandlungen verlaufen , wie beim "Einstellen der Trainer".

- Spielbetrieb

3.4 Sonderprämien

Das nächste Spiel ist immer das schwerste! Um Ihre Mannschaft daher noch einmal so richtig zu motivieren, können Sie ihr eine Sonderprämie in Aussicht stellen. Auf dem Bildschirm sehen Sie die Partie und den Wettbewerb Ihres nächsten Spiels. Per

→ Eingabe-Slider bzw. per → Eingabe-Box können Sie die Höhe der Prämie festlegen. Sie wird für jeden Spieler einzeln ausgeschüttet. In der → Combo-Box unterhalb der → Eingabe-Box können Sie angeben, ob die Sonderprämie auch bei einem Unentschieden gezahlt werden soll oder nur bei einem Sieg.

Die Höhe Ihrer Sonderprämie richtet sich - wie so oft - nach der Stärke Ihres Teams. Eine Spitzenmannschaft wird über eine geringe Prämie lachen und sich nicht veranlaßt fühlen, deswegen mehr zu kämpfen. Andersherum erfüllt oft - gerade bei schwächeren Mannschaften - eine kleine Prämie ihren Zweck, und Ihre Spieler setzen sich noch einmal so richtig ein.

- Spielbetrieb

3.5 Medizinische Abteilung

In der medizinischen Abteilung sorgen Sie für die Gesundheit Ihrer Spieler. Sie stellen einen Mannschaftsarzt ein und sorgen für die körperliche Versorgung Ihrer Mannschaft ebenso wie für die psychologische Betreuung.

3.5.1 Medizinischer Bericht

Im medizinischen Bericht erhalten Sie alle Informationen über die verletzten Spieler in Ihrem Kader. Auf dem → Weißen Blatt sehen Sie alle Spieler in Ihrem Team, die im Moment nicht einsatzbereit sind. Sie erhalten Angaben über die Art und den Tag der Verletzung sowie den Termin der voraussichtlichen Genesung. Falls mehr als vier Spieler in Ihrem Team verletzt sein sollten, können Sie diese durch → Blättern anschauen.

3.5.2 Personalplanung

In der Personalplanung stellen Sie Ärzte, Physiotherapeuten und Psychologen zum Wohle Ihrer Mannschaft ein. Ebenso können Sie hier bereits angestellten Mitarbeitern kündigen. (Zur Personalplanung vergleichen Sie bitte [Info 10: Medizinisches Personal](#)).

Auf der oberen Hälfte des → Weißen Blattes sehen Sie alle Interessenten, die Sie für Ihre medizinische Abteilung engagieren können. Darunter sehen Sie Ihr bereits angestelltes medizinisches Personal. Angegeben wird der Name und das geforderte bzw. vereinbarte Jahresgehalt des Arztes, Physiotherapeuten oder Psychologen.

Ganz oben auf dem → Weißen Blatt befindet sich eine → Combo-Box, mit der Sie zwischen den einzelnen Berufsgruppen wählen.

Zum Einstellen eines medizinischen Mitarbeiters müssen Sie einen Interessenten aus der ausgewählten Rubrik auf dem → Weißen Blatt → markieren. Links unten neben dem → Weißen Blatt erscheint dann die Option EINSTELLEN. Betätigen Sie diese, wird der ausgewählte Mitarbeiter sofort in Ihren Betreuerstab übernommen.

Zum Kündigen eines Mitarbeiters gehen Sie ähnlich vor. Sie → markieren den jeweiligen Kandidaten in der Rubrik "angestelltes medizinisches Personal" und betätigen KÜNDIGEN. Das bestehende Arbeitsverhältnis wird fristlos aufgelöst. Allerdings ist auch in diesem Fall eine saftige Entschädigungszahlung fällig, zumeist in Höhe eines halben Jahresgehalts.

- [Spielbetrieb](#)

3.6 Jugendabteilung

Zu Beginn einer neuen Saison ernten Sie die Früchte Ihrer Jugendarbeit: Entweder, indem Sie einen talentierten Nachwuchsspieler in Ihrem Profikader begrüßen dürfen, oder, indem Sie durch den nationalen Fußballverband für Ihre Jugendförderung ausgezeichnet werden (vgl. Kapitel 3, Punkt 2 Fax).

3.6.1 Jugendtrainer einstellen

Im Aktionsfeld "Jugendtrainer einstellen" haben Sie die Möglichkeit, einen Jugendtrainer zu verpflichten. Auf dem → Weißen Blatt sehen Sie die Trainer, die für den Posten eines Jugendtrainers bei Ihrem Verein in Betracht kommen. Durch → Blättern erhalten Sie über jeden Trainer das bekannte Trainerprofil (vgl. 3.3.2 Einstellen der Trainer). Haben Sie den richtigen Trainer für Ihre Talentschmiede gefunden, geben Sie zunächst wieder sein Jahresgehalt und die Vertragsdauer per → Eingabe-Slider bzw. per → Eingabe-Box an und betätigen Sie anschließend JUGENDTRAINER. Die Vertragsverhandlungen verlaufen wieder wie bei "Einstellen der Trainer".

3.6.2 Entlassung des Jugendtrainers

Wenn Sie bereits einen Jugendtrainer unter Vertrag haben, können Sie ihm entweder kündigen oder seinen Vertrag vorzeitig verlängern. Im ersten Fall betätigen Sie kurzerhand ENTLASSEN. Im zweiten unterbreiten Sie ihm zunächst per → Eingabe-Slider bzw. per → Eingabe-Box ein neues Angebot, und betätigen anschließend VERTRAG VERLÄNGERN.

3.6.3 Budget Jugendtraining

Hier geben Sie das Budget an, das Sie Ihrer gesamten Jugendabteilung pro Jahr zur Verfügung stellen wollen. Von diesem Geld werden alle Ausgaben für Ihre Jugendmannschaften bestritten, mit Ausnahme des Trainergehalts und der Internatskosten. Geben Sie hierzu per → Eingabe-Slider bzw. per → Eingabe-Box die Höhe des Budgets an, und betätigen Sie anschließend BUDGET VERGEBEN.

3.6.4 Jugendinternat

Die wirksamste Maßnahme, seinen eigenen Nachwuchs zu fördern, ist die Gründung eines Jugendinternats. Um ein Jugendinternat zu gründen, geben Sie zunächst den Namen Ihres vereinseigenen Internats oben per → Texteingabe an. Anschließend legen Sie fest, wieviele Schüler das Internat aufnehmen kann. Sie geben hierzu bei Internatsplätze die Anzahl per → Eingabe-Slider bzw. per → Eingabe-Box an. Unter dem Punkt "Internatserweiterung" entscheiden Sie über die Gestaltung Ihrer Fußballschule. Im Sportbereich können Sie Ihren Schülern verschiedene Schwimmhallen (per → Combo-Box), Tennis-, Squash- und Badmintonplätze oder Billardtische und Tischtennisplatten (per → Check-Box) zur Verfügung stellen. Im Kulturbereich haben Sie die Möglichkeit, ein hauseigenes Kino und eine hauseigene Bibliothek einzurichten (Eingabe ebenfalls per → Check-Box).

Die monatlichen Kosten des Jugendinternats werden links angegeben. Sie beziehen sich nur auf die Unterhaltung Ihres Internats, also nicht auf verschiedene Bauvorhaben. Wenn Sie Ihre Planungen abgeschlossen haben, betätigen Sie GRÜNDUNG.

Achtung! Im folgenden haben Sie nicht mehr die Möglichkeit, Ihr Interant wieder zu schließen.

3.6.5 Info Jugendarbeit

Hier erhalten Sie einen kompletten Überblick über Ihre Jugendarbeit. Zunächst wird auf dem → Weißen Blatt der finanzielle Aufwand zusammengestellt, den Ihre Jugendabteilung pro Jahr ausmacht. Er setzt sich aus dem Budget für die Jugendabteilung (vgl. 3.6.3 Budget Jugendtraining), dem Gehalt für den Jugendtrainer (vgl. 3.6.1 Jugendtrainer einstellen) und den Kosten für das Jugendinternat (falls vorhanden) zusammen (vgl. 3.6.4 Jugendinternat). Darunter wird der Name Ihres Jugendtrainers und abschließend Informationen über Ihr Jugendinternat angeführt.

Am Ende eines jeden Jahres prämiert jeder Landesverband die beste Jugendarbeit in seinem Land und honoriert diese mit einer hohen Jugendprämie! Ihr Fußballinternat darf fortan den Namen Leistungsschule tragen.

Um Preisträger werden zu können (und talentierte Nachwuchsspieler zu fördern), richten Sie Ihre Jugendabteilung so ein, daß sie in das gesamte Umfeld des Klubs paßt. Eine aufgeblähte Jugendabteilung in einem kleinen oder mittleren Verein wird Ihnen wenig bringen. Sie erhöhen zwar die Effektivität Ihrer Jugendförderung, aber dies wird sich am Ende nicht auszahlen.

- Spielbetrieb

3.7 Info Verein

Im Aktionsfeld "Info Verein" bekommen Sie die wichtigsten Daten Ihres Klubs und Ihres nächsten Gegeners auf einen Blick. Im einzelnen können Sie per → Combo-Box auf dem → Weißen Blatt zwischen vier Optionen auswählen: 1) Verein allgemein, 2) Vereinsstatistik, 3) Informationen zum Kader und 4) Infos nächster Gegner.

Verein allgemein

Hier erhalten Sie einen Überblick über Ihren Klub. Als allgemeine Angaben erhalten Sie die Information über die Rechtsform Ihres Klubs (AG oder Verein; vgl. 1.2 AG und Fusion) und erfahren die Einwohnerzahl der Stadt (diese ist für die Höhe der Zuschauerzahlen von entscheidender Bedeutung, vgl. auch 4.5 Eintrittspreise).

Darüber hinaus werden Sie über etwaige Planungen Ihres Klubs unterrichtet. Es wird der Tag der Gründung der AG angegeben und das Datum der letzten Kapitalerhöhung. Haben Sie eine Umwandlung in eine AG geplant oder eine Kapitalerhöhung beantragt, so wird dieses ebenfalls angegeben, genauso wie eine geplante Fusion.

Weiter unten finden Sie die entscheidenden Größen für den Erfolg Ihres Klubs. Auf einen Blick sehen Sie den Stärke-Index, Ihr Fan-Image und Ihr Sponsoren-Image. Direkt darunter können Sie Ihr derzeitiges Abschneiden in den verschiedenen Wettbewerben verfolgen.

Vereinsstatistik

Hier erhalten Sie Informationen über Ihre eigenen Fans: ihre Begeisterungsfähigkeit und Treue sowie Ihre Gewaltbereitschaft (vgl. auch 4.4 Sicherheitskräfte). Wenn Sie derzeit mit einer Strafe durch den Verband belegt worden sind (z.B. ein Spiel unter Ausschluß der Öffentlichkeit bestreiten müssen), so wird dieses hier ebenfalls angezeigt (vgl. auch Kapitel 3, Punkt 2 Fax). Darüberhinaus erhalten Sie eine Übersicht über die Erfolge des Vereins.

Informationen zum Kader

Hier erhalten Sie eine Gesamtübersicht über Ihren Kader. Angegeben werden die aktuelle Spielstärke von jedem Spieler sowie dessen Alter und Position. Darüber hinaus können Sie sich hier über eventuelle Verletzungen oder Sperren informieren. Ebenso sehen Sie hier schnell, ob einer Ihrer Spieler auf der Transferliste steht

Infos nächster Gegner

Hier erhalten Sie alle Informationen über Ihren nächsten Gegner. Sie erfahren alles über die nächste Partie, orientieren sich über die aktuelle Spielstärke, das derzeitige Abschneiden in den laufenden Wettbewerben und die Stadionkapazität des Gegners. Zudem wird die Entfernung zwischen beiden Vereinen angegeben. Abschließend werden noch einige Information über die gegnerischen Fans gegeben

- Spielbetrieb

4 Stadion

Die Zuschauereinnahmen sind für einen Fußballklub nach wie vor eine der wichtigsten Einnahmequellen, wenngleich ihre dominierende Bedeutung ein klein wenig abgenommen hat. Als Teamchef sollten sie aber weiterhin auf die Ausstattung Ihres Stadions besonderen Wert legen. Der Stadionbereich bietet Ihnen hierzu alle Möglichkeiten. Hier sorgen Sie für Sicherheit und Komfort im Stadion. Sie können Ihr Stadion aus- oder umbauen, wenn alle Kapazitäten erschöpft sind, sogar den Neubau eines Stadions in Auftrag geben. Hier werden die Eintrittspreise Ihrer Heimspiele festgelegt sowie Sicherheitskräfte für den ordnungsgemäßen Ablauf der Heimspiele engagiert.

- Stadionprofil
- Umbaumaßnahmen
- Neubaumaßnahmen
- Sicherheitskräfte
- Eintrittspreise

4.1 Stadionprofil

Im Aktionsfeld "Stadionprofil" haben Sie Gelegenheit, Ihr Stadion in allen Einzelheiten zu begutachten. Oben auf dem → Weißen Blatt sehen Sie den Grundriß Ihres Stadions. Unterschieden wird zwischen einem "reinem" Fußballstadion und einem Fußballstadion mit integrierter Leichtathletikbahn.

Unter der Überschrift Fassungsvermögen finden Sie die Angaben über den Zuschauerbereich. Es beginnt mit der Angabe des gesamten Fassungsvermögens des Stadions. Hierzu zählen die Anzahl der Steh- und Sitzplätze. Die Anzahl der Logen wird getrennt von der Stadionkapazität berechnet. Die Angaben in den Klammern unmittelbar hinter den eigentlichen Zuschauerzahlen geben die maximale Grenze an, bis zu der das Stadion ausgebaut werden kann.

Die VIP-Räume befinden sich in den Katakomben eines Stadions. Hier halten sich die "sehr wichtigen Personen" während der Halbzeitpause und nach dem Spiel auf. In Ihrem Stadion sollten VIP-Räume nicht fehlen, insbesondere dann nicht, wenn Sie auf ein gutes Verhältnis mit Ihren Sponsoren und Geldgebern angewiesen sind. Es gibt drei Arten von VIP-Räumen: die Standard-VIP-Räume, den gehobenen Standard und Luxus-VIP-Räume.

Die Überdachung ist ein weiteres Merkmal Ihres Stadions. Im Idealfall sind die gesamten Zuschauerränge überdacht. Es besteht jedoch auch die Möglichkeit, nur Teile des Stadions zu überdachen: die Haupttribüne, die Gegengerade, die Kurve bzw. Gegenkurve.

Die Anzeigetafel ist ebenfalls ein fester Bestandteil eines jeden Stadions. Als Teamchef können Sie auswählen zwischen 1) der Ergebnisanzeigetafel, 2) der integrierten Ergebnis- und Werbeanzeigetafel und 3) der digitalen Anzeigetafel. Je nach dem, welche Anzeigetafel in Ihrem Stadion installiert ist, wird eine der drei Tafeln angezeigt (Zur Bedeutung der verschiedenen Anzeigetafeln siehe 2.3 Rahmenprogramme). Sponsoren freuen sich immer über eine Anzeigetafel, die auch für Ihre Werbezwecke zur Verfügung stehen kann.

Last but not least sind die Sicherheitseinrichtungen im Stadion zu nennen. Sie dienen zum Schutz von Zuschauern, Spielern und Schiedsrichtern - im heutigen Fußballgeschäft leider eine notwendige Begleiterscheinung. Berücksichtigung finden die wichtigsten Schutzmaßnahmen im Stadioninnern: die Spielfeldumfriedung, der Spielerschutz im Eingangsbereich, Durchwurfnetze und der allgemeine Ordnungsdienst durch die Sicherheitskräfte. Von Ihrem Sicherheitsstandard im Stadion hängt es im wesentlichen ab, ob es zu gewalttätigen Ausschreitungen kommt. Diese schaden nicht nur dem Sport, sondern reißen auch große Löcher in Ihr Budget. Bei Ausschreitungen kann es neben saftigen Geldstrafen nämlich auch noch zu Spielen unter Ausschluß der Öffentlichkeit, zu sog. "Geisterspielen", kommen (vgl. hierzu Kapitel 3, Punkt 2 Fax). Obendrein leidet Ihr Image bei Fans und Sponsoren. Also "safety first", nicht nur zum Wohle des Sports.

Als letzte Angabe beim Stadionprofil finden Sie den Wert des Stadions. Er bemißt sich nach Größe und Ausstattung des Stadions. Bedeutung gewinnt er allerdings nur beim Bau eines neuen Stadions. Hier kann er bei der Berechnung der Kosten eines Neubaus berücksichtigt werden (vgl. 4.3 Neubaumaßnahmen).

Per → Combo-Box können Sie sich die laufenden Baumaßnahmen in Ihrem Stadion ansehen. Links sehen Sie die in Auftrag gegebene Baumaßnahme und rechts daneben den Zeitpunkt ihrer voraussichtlichen Fertigstellung. Welche Umbaumaßnahmen im einzelnen möglich sind,

entnehmen sie dem folgenden Abschnitt.

- Stadion

4.2 Umbaumaßnahmen

Im Bereich Umbaumaßnahmen können Sie Größe und Ausstattung Ihres Stadions verändern. Sie können neue Vorhaben bauen oder die bestehende Ausstattung ändern.

Rechts oben sehen Sie die → Weiße Karte, auf der die Angebote der verschiedenen Baufirmen stehen. Links sehen Sie den Grundriß Ihres Stadions. Direkt unter der Weißen Karte stehen die Umbaumaßnahmen. Per → Combo-Box können Sie zwischen folgenden Umbaumaßnahmen wählen:

- **Logen**
- **Erweiterung der Sitzplätze**
- **Erweiterung der Stehplätze**
- **Umwandlung von Sitz- in Stehplätze**
- **Umwandlung von Steh- in Sitzplätze**
- **VIP-Räume**
- **Überdachung**
- **Anzeigetafel**
- **Spielerschutz**
- **Spielfeldumfriedung**
- **Durchwurfnetze**

Haben Sie gewünschte Umbaumaßnahme in der → Combo-Box gewählt, müssen Sie noch einige Angaben machen. In den meisten Fällen geben Sie per → Eingabe-Slider bzw. per → Eingabe-Box die Anzahl der zu bauenden Steh-, Sitz- oder Logenplätzen, die um- bzw. ausgebaut werden sollen, ein. Bei den VIP-Räumen, der Stadionüberdachung, der Anzeigetafel und den Sicherheitseinrichtungen müssen Sie per → Combo-Box noch die Ausführung festlegen. Auf der → Weißen Karte sehen Sie die Angebote unterschiedlicher (inländischer) Baufirmen. Durch → Blättern können Sie sich in aller Ruhe alle Angebote anschauen. Erscheint das richtige Angebot für Sie auf der → Weißen Karte, dann betätigen Sie AUFTRAG. (Bei den Durchwurfnetzen müssen Sie keine Baufirma beauftragen.)

Sie haben diejenige Baufirma ausgewählt, welche auf der → Weißen Karte zu sehen ist. Entsprechend gelten ihre Konditionen.

Sobald die Arbeiten beendet sind, werden Sie per Fax benachrichtigt (vgl. Kapitel 3, Punkt 2 Fax). Eine Übersicht über die laufenden Baumaßnahmen erhalten Sie im Stadionprofil. (Vgl. 4.1 Stadionprofil).

Bitte beachten Sie, daß Sie nicht beliebig viele Umbaumaßnahmen gleichzeitig in Auftrag geben können. So sind alle Maßnahmen, welche die Zuschauerränge (inklusive Überdachung) betreffen, nur nacheinander durchzuführen. Der Bau von VIP-Räumen, Anzeigetafeln und allen weiteren Maßnahmen ist hiervon jedoch nicht betroffen. Sollten bestimmte Maßnahmen aufgrund anderer Stadionarbeiten gesperrt sein, werden Sie per → Info-Box hierüber benachrichtigt. Haben Sie einen Stadionneubau geplant, so können Sie solange keine weiteren Umbaumaßnahmen mehr in Auftrag geben, bis das neue Stadion fertig ist.

Während der Umbauarbeiten im Stadion kann es vorkommen, daß Sie nicht alle Eintrittskarten verkaufen dürfen, sodaß einige Zuschauerränge leer bleiben.

Die anbietenden Firmen unterscheiden sich zum Teil recht stark in Struktur ihres Angebots. Es bleibt Ihrer eigenen Entscheidung überlassen, ob Sie lieber längere Bauzeiten in Kauf nehmen, dafür aber Geld sparen, oder Ihnen eine schnelle Fertigstellung mehr Wert ist. Zeit ist in jedem Falle Geld.

Denken Sie auch hier daran, daß Ihr Stadion in der selben Geschwindigkeit wie Ihre Mannschaft und Ihre Images wachsen sollte. Eines Tages reicht Ihre Stadionkapazität für Ihr Fan-Image nicht mehr aus, und Sie schreiben rote Zahlen. Dieses zählt nicht nur für die reine Stadionkapazität, sondern auch für Service-Maßnahmen wie Überdachung, VIP-Räume, Logen etc.

- Stadion

4.3 Neubaumaßnahmen

Sollte Ihr Stadion immer häufiger aus allen Nähten platzen und den Anforderungen der neuen Gegebenheiten nicht mehr gewachsen sein, hilft nur noch der Schritt, ein neues Stadion zu bauen. Auf dem → Weißen Blatt werden Ihnen verschiedene Modelle angeboten. Durch → Blättern können Sie alle nacheinander begutachten. Oben rechts sehen Sie wiederum den Grundriß Ihres neuen Stadions. Alle anderen Angaben zum Stadion kennen Sie bereits aus dem Stadionprofil. Neu ist hier die Art, wie man eine Baufirma auswählen kann.

Per → Combo-Box können Sie zwischen den anbietenden Unternehmen wählen. Darunter stehen die Daten des Angebots: der Preis des neuen Stadions, direkt darunter der Wert Ihres alten Stadions. Zieht man den Wert Ihres Stadions vom Preis für den Neubau ab, erhält man den zu zahlenden Neubaupreis, da das alte Stadion in Zahlung genommen werden kann.

Nach Auswahl eines Modells betätigen Sie AUFTRAG ERTEILEN. In der → Info-Box erscheint abschließend eine Meldung, daß der Neubau in Auftrag gegeben worden ist und für wann die Beendigung der Arbeiten in Aussicht gestellt werden. Ist das Stadion fix und fertig, werden Sie über Fax benachrichtigt. Haben Sie derzeit noch Umbaumaßnahmen in Ihrem alten Stadion in Auftrag gegeben, müssen Sie den Neubau solange aufschieben, bis diese abgeschlossen sind.

- Stadion

4.4 Sicherheitskräfte

Im Aktionsfeld "Sicherheitskräfte" treffen Sie die maßgeblichen Entscheidungen über die Sicherheit in Ihrem Stadion. Sie haben die Möglichkeit, eigene Sicherheitskräfte für Ihre Heimspiel zu engagieren. Über den → Eingabe-Slider bzw. die → Eingabe-Box geben Sie die Anzahl der Sicherheitskräfte ein, die Sie für das nächste Heimspiel anfordern.

Sie sollten die Anzahl der Sicherheitskräfte von der erwarteten Zuschauerzahl, von den sicherheitstechnischen Einrichtungen im Stadion und von der Gewaltbereitschaft Ihrer eigenen und der gegnerischen Fans abhängig machen. Informationen hierüber finden Sie im Aktionsfeld "Info Verein".

- Stadion

4.5 Eintrittspreise

Hier legen Sie die Preise für den Besuch Ihrer Heimspiel fest. Sie verfügen über die regulären Eintrittspreise während der Saison und über die Topzuschläge bei Schlagerspielen.

Die Saison-Eintrittspreise legen Sie für Sitzplatz-, Stehplatz- und Logenkarten (per → Eingabe-Slider bzw. die → Eingabe-Box) fest. (Sollte eine Kategorie nicht in Ihrem Stadion vorhanden sein (reines Sitzplatzstadion), wird der Preis hierfür automatisch auf Null gesetzt.) Drei Mal pro Saison dürfen Sie die Preise neu festlegen. Betätigen Sie hierfür PREISE FESTLEGEN. Sie erhalten in der → Info-Box eine Meldung darüber, wieviele Änderungen in der laufenden Saison noch getätigt werden können.

Topzuschläge und Preisreduzierungen gelten nur für das nächste Heimspiel. Sie geben für beide Fälle eine prozentuale Veränderung zu den regulären Saison- Eintrittspreisen an, d.h. für einen Topzuschlag (per → Eingabe-Slider bzw. die → Eingabe-Box) einen Wert über Hundert an und für eine Reduzierung einen Wert unter Hundert. Alle Preise werden für ein Heimspiel entsprechend geändert. Sie können einen Topzuschlag oder eine Preisreduzierung wiederum nur drei Mal pro Saison durchführen. Wie bei den Saison-Eintrittspreisen führen Sie eine Änderung durch, indem Sie ÄNDERUNG FESTLEGEN betätigen.

Ihre Eintrittspreise sollten Sie nicht zu hoch ansetzen. Mit etwas Geschick werden Sie im Laufe der ersten beiden Saisons Ihren optimalen Eintrittspreis herausfinden. Achten Sie darauf, wie Ihre Sitz- und Stehplatzstruktur beschaffen ist. Wenn Sie ein reines Sitzplatzstadion besitzen, dürfen die Sitzplatzpreise nicht so hoch sein, wie sonst üblich. Bei Topspielen lohnen sich häufig saftige Zuschläge. Ihre Fans nehmen es Ihnen in keinem Fall übel. Angebot und Nachfrage bestimmen den Preis. Die Nachfrage nach Karten richtet sich in erster Linie nach Ihrem eigenen Fan-Image und der Attraktivität des Gegners bzw. des Spiels (Halbfinale etc.). Der Erfolg beim Verkauf der Logen-Karten hängt wesentlich von Ihrem Sponsoren- Image ab, während der übrige Kartenverkauf vom Fan-Image bestimmt wird. Bedenken Sie, daß Sie bei allen Heimspielen jeweils die Hälfte der Zuschauereinnahmen als Stadionmiete an die Stadt abführen müssen. Dieses gilt auch dann, wenn Sie bereits ein neues Stadion gebaut haben. Jeweils die Hälfte (im K.O.-Modus sogar drei Viertel) der Einnahmen werden abgezogen. Nicht betroffen sind hiervon die Einnahmen, die Sie aus der Vermietung der Logen erzielen. Diese Gelder fließen zu hundert Prozent in Ihre Kassen.

- Stadion

5 Spielertransfer

Der Spielertransfer gehört zu einem der wichtigsten Aufgabenbereiche eines Teamchefs. Denken Sie daran, wieviel von einem geglückten, mehr noch von einem mißglückten Transfer abhängen kann. Eine verfehlte Einkaufspolitik kann Ihrem Verein unter Umständen nicht nur den Titel kosten, sondern Sie auch an den Rand des Ruins führen.

Der Bereich Spielertransfer ist in vier Punkte untergegliedert. Auf der Transferliste können Sie zum einen eine Übersicht über die Transferlisten aller fünf Länder erhalten und zum anderen ihre eigenen Spieler auf die Transferliste setzen. Im Bereich Spielerkauf und Spielerleihe haben Sie alle Möglichkeiten, sich ihr eigenes "Dream-Team" zusammenzustellen. Sie können Spieler über die Transferliste, von einem anderen Verein oder mit Hilfe einer Agentur verpflichten. Unter der Rubrik Verträge finden Sie alle Informationen über die Spieler, die bei Ihnen unter Vertrag stehen. Neuverpflichtungen für die kommende Saison werden hier ebenso aufgeführt, wie alle Informationen über die laufenden Transfergeschäfte Ihres Vereins. Unter dem Punkt Sponsorenzuschuß können Sie nachsehen, ob sich ein potenter Sponsor findet, der Sie bei dem einen oder anderen Transfer unterstützt.

- Transferliste
- Spielerkauf und Spielerleihe
- Verträge
- Sponsorenzuschuß

5.1 Transferliste

5.1.1 Übersicht Transferliste

Dieses Aktionsfeld ist ausschließlich zu Ihrer Information gedacht. Sie bekommen hier einen detaillierten Überblick über alle Spieler, die in den fünf verwalteten Ländern zum Verkauf stehen. Unten links in der → List-Box stehen alle Transferlisten-Spieler eines Landes. Per → Combo-Box direkt über der → List-Box können Sie das Land auswählen, deren Transferliste Sie einsehen möchten. Der in der → List-Box → markierte Spieler erscheint oben auf der → Weißen Karte.

5.1.2 Transferliste eigener Verein

Hier erhalten Sie die Möglichkeit, Ihre eigenen Spieler über die Transferliste zum Verkauf anzubieten. Zwar erhalten Sie auch Angebote für Ihre Kicker, die nicht auf der Transferliste stehen, aber Spieler, die Sie auf die Transferliste gesetzt haben, werden ungleich häufiger mit Angeboten bedacht. Der Nachteil hierbei ist, daß Spieler, die auf der Transferliste stehen, nicht spielberechtigt sind, d.h. im Aktionsfeld "Mannschaftsaufstellung" nicht zur Verfügung stehen. Links in der → List-Box sehen Sie Ihre Spieler im Kader. Sie haben einen festen Vertrag mit Ihnen, sind weder verletzt, noch auf der Transferliste. Die rechte → List-Box zeigt Ihre Spieler, die Sie bereits auf die Transferliste gesetzt haben. Per → Drag & Drop können Sie Ihre Spieler zwischen Kader und Transferliste hin und her verschieben. Der jeweils → markierte Spieler erscheint oben auf der → Weißen Karte.

- Spielertransfer

5.2 Spielerkauf und Spielerleihe

Es führen drei Wege zum Transfer Ihres neuen Spielers:

- 1) der über die Transferliste,
- 2) der über einen anderen Verein und
- 3) der über die Agentur.

5.2.1 Spielerkauf und Spielerleihe über die Transferliste

Der traditionellste Weg, einen neuen Spieler zu verpflichten, ist der über die Transferliste. Man schaut nach, welche Spieler auf der Transferliste zum Verkauf angeboten werden und macht dem Spieler, der einem am meisten zusagt, ein Vertragsangebot, bzw. wenn man ihn nur ausleihen möchte, bietet man ihm einen Leihvertrag an.

Die Erfolgsaussichten bei einem Spielerkauf über die Transferliste sind ausgesprochen gut. Die Auswahl an erstklassigen Kickern ist allerdings begrenzt.

Rechts unten in der → List-Box sehen Sie alle Spieler eines Landes, die auf der Transferliste stehen. Per → Combo-Box, die oberhalb der Transferliste ist, wählen Sie das Land aus, dessen Transferliste Sie einsehen möchten. Die → Weiße Karte oben rechts zeigt Ihnen alle notwendigen Informationen über den Transfer-Spieler.

Per → Markierung wählen Sie die Spieler von der Transferliste aus. Mit Hilfe des → Eingabe-Sliders bzw. der → Eingabe-Box geben Sie das Jahresgehalt, die Vertragsdauer und die Ablösesumme für den neuen Spieler an. Links neben der → Weißen Karte finden Sie die Optionen VERTRAGSANGEBOT und LEIHVERTRAG. Wenn Sie eine der beiden Optionen betätigen, erhält derjenige Spieler, der oben auf der → Weißen Karte zu sehen ist, ein entsprechendes Vertragsangebot von Ihnen.

Der Spieler wird Ihnen per → Info-Box mitteilen, ob er mit Ihrem Angebot zufrieden ist oder nicht. Erzielen Sie Einigkeit mit ihm, wird ein Vorvertrag abgeschlossen. Ob der Transfer dann tatsächlich zustande kommt, hängt von den anschließenden Verhandlungen über die Ablösesumme ab. Der Verein, bei dem Ihr neuer Spieler zur Zeit unter Vertrag steht oder zuletzt gestanden hat, wird Sie per Fax von seiner Verhandlungsposition in Kenntnis setzen. Zu dem Weg eines Spielertransfers und seinen verschiedenen Transfermodalitäten vergleichen Sie bitte [Info 11: Der Transfer!](#)

5.2.1 Spielerkauf und Spielerleihe von einem Verein

Beim Spielerkauf und der Spielerleihe von einem Verein haben Sie die totale Auswahl an allen Spielern, die zur Zeit in den fünf verwalteten Ländern aktiv sind. Unten rechts stehen diesmal zwei → List-Boxen. In der linken, der → Vereins-List-Box, stehen die Erstligavereine aus einem der fünf verwalteten Ländern. In der rechten, der → Spieler-List-Box, stehen die Spieler des in der → Vereins-List-Box → markierten Klubs. Das Land wählen Sie mit Hilfe der → Combo-Box oberhalb der → Vereins-List-Box aus. Den gewünschten Verein und den entsprechenden Spieler wählen Sie per → Markierung in der jeweiligen → List-Box. Dem ausgewählten Spieler unterbreiten Sie dann wieder wie oben beschrieben einen Leihvertrag oder ein normales Vertragsangebot.

5.2.3 Spielerkauf und Spielerleihe über Agentur

Der bequemste, aber auch teuerste Weg, einen Spieler zu verpflichten, ist der über die Agentur.

Hier können Sie gezielt den Spieler suchen lassen, der Ihnen für Ihr Team vorschwebt. Geben Sie hierzu auf dem → Weißen Blatt die Kriterien an, nach denen Ihr neuer Spieler gesucht werden soll.

Geben Sie zunächst an, in welchem Land der Spieler gesucht werden soll (per → Combo-Box). Dazu geben Sie an, auf welcher Position der Spieler eingesetzt werden soll, jeweils per → Combo-Box und, welche besonderen Stärkemerkmale er aufweisen soll und schließlich welche Klasse er besitzen soll. Haben Sie alle Angaben gemacht, betätigen Sie SUCHE BEGINNEN.

Erfolgreiche Suche

Findet die Agentur einen Spieler, der auf Ihre Angaben paßt, erhalten Sie alle Informationen über ihn auf dem → Weißen Blatt: seine persönlichen Daten ebenso, wie alle relevanten Informationen über seinen aktuellen Vertragszustand (vgl. Info 12: Vertragszustände und Ablösesumme) und interessante Angaben zu seiner Spielstärke. Als besonderen Service der Agentur erfahren Sie auch etwas über seine bisherige Laufbahn: die Vereine, bei denen er gespielt hat und die Erfolge, die er in seiner Karriere schon errungen hat!

Findet die Agentur gleich mehrere Spieler, so können Sie sich diese durch → Blättern ebenfalls ansehen. Unterbreiten Sie dem Spieler ein Vertragsangebot, der Ihnen am geeignetsten erscheint, Ihr Team zu verstärken. Der Mechanismus funktioniert wiederum über VERTRAGSANGEBOT mit den entsprechenden Angaben zum Jahresgehalt, Vertragsdauer und Ablösesumme (per → Eingabe-Slider bzw. per → Eingabe-Box).

- Spielertransfer

5.3 Verträge

Eine Übersicht über alle Spieler, die bei Ihnen unter Vertrag stehen, erhalten Sie im Aktionsfeld "Verträge". Hier haben Sie die Möglichkeit, für die neue Saison zu planen und die Verträge Ihrer Spieler zu verlängern oder ungeliebten Spielern zu kündigen (vgl. hierzu [Info 12: Vertragszustände und Ablösesumme](#)). Sie erhalten Infos über Ihre eigenen Spieler, die Neuverpflichtungen für die kommende Saison, bisherige Abgänge und über alle Spieler, mit denen Sie in Transfer- oder Leihverhandlungen stehen.

In der → List-Box unten links stehen alle Spieler, die für die laufende Saison bei Ihnen einen Vertrag haben. Der jeweils → markierte Spieler erscheint mit seinen wichtigsten Daten rechts oben auf der → Weißen Karte. Wenn der Spieler nicht geliehen ist, können Sie ihm eine Vertragsverlängerung anbieten oder ihm kurzerhand kündigen.

Wenn Sie den Vertrag verlängern wollen, so geben Sie zuvor die Konditionen (Jahresgehalt und Vertragsdauer) per → Eingabe-Slider bzw. per → Eingabe-Box an. (Voreingestellt sind immer schon die Bedingungen, zu denen sein derzeitiger Vertrag läuft.) Betätigen Sie anschließend VERTRAG VERLÄNGERN. Möchten Sie dem → markierten Spieler kündigen, so betätigen Sie einfach KÜNDIGUNG.

Per → Combo-Box oberhalb der → List-Box können Sie von der Option "Eigene Spieler" zu der Übersicht über Ihre "Neuverpflichtungen" wechseln oder eine Aufstellung aller Spieler, mit denen Sie in "Transferverhandlungen" stehen, anwählen. Zusätzlich besteht die Möglichkeit, alle Spieler, mit denen Sie in "Leihverhandlungen" stehen oder in der laufenden Saison als Abgänge zu verzeichnen sind, aufzuführen zu lassen. Je nach dem, welche Einstellung Sie gewählt haben, erscheinen in der → List-Box die entsprechenden Spieler. Per → Markierung können Sie denjenigen Spieler auswählen, über den Sie weitere Informationen wünschen. Er erscheint oben auf der → Weißen Karte.

Beachten Sie, daß eine Kündigung immer mit einer saftigen Abfindungszahlung verbunden ist. Ebenso gehen Ihnen durch die Kündigung immense Ablösesummen durch die Lappen (vgl. [Info 12: Vertragszustände und Ablösesumme](#)). Eine Vertragsverlängerung ist immer nur dann möglich, wenn der Vertrag des Spielers im selben Spieljahr ausläuft.

- [Spielertransfer](#)

5.4 Sponsorenzuschuß

Wenn Sie über einen potenten Sponsorenpool verfügen (also ein gutes Sponsoren-Image besitzen), können Sie von Zeit zu Zeit mit einer Finanzspritze für Ihre Transfer rechnen. Schauen Sie nach dem einen oder anderen Transfer mal nach, ob sich ein Sponsor findet, der Ihre Neuverpflichtung finanziell unterstützt..

Bedenken Sie, daß Ihr Sponsoren-Image zunächst ein wenig sinkt, sobald Sie den Sponsorenzuschuß angenommen haben. Und da Sie nur drei Zuschüsse pro Saison annehmen dürfen, ist es ratsam, den Zuschuß nicht willkürlich zu wählen, sondern genau zu überlegen, bei welchem Transfer und zu welcher Zeit die Annahme eines Zuschusses am sinnvollsten erscheint.

Entscheidend ist hier das Verhältnis von sponsoren-Image und Stärke-Index. Ist Ihr Sponsoren-Image größer als der Stärke-Index, stehen die Chancen für einen Zuschuß gut. Ansonsten bestehen kaum Aussichten.

- Spielertransfer

6 Wettbewerbe

Als Teamchef ist es Ihre Pflicht, über das aktuelle Geschehen auf Europas Fußballplätzen informiert zu sein. Im Bereich Wettbewerb erhalten Sie alle Informationen über die laufenden Wettbewerbe und können den nächsten Spieltag oder die Tabelle einsehen.

- Informationen über Wettbewerbe
- Spieltag/Tabelle

6.1 Informationen über die laufenden Wettbewerbe

Hier erhalten Sie alle Informationen über die Teilnehmerzahl und den Modus der Wettbewerbe in Europa. Oben auf dem → Weißen Blatt befinden sich zwei → Combo-Boxen. In der oberen wählen Sie den Verband aus, dessen Wettbewerbe Sie einsehen möchten. In der zweiten → Combo-Box wählen Sie anschließend den Wettbewerb aus, für den Sie sich interessieren.

Auf der ersten Seite des → Weißen Blattes finden Sie zunächst Angaben zum Teilnehmerfeld, zum Wettbewerbsmodus (zu den verschiedenen Modi vgl. [Info 13: Wettbewerbsmodus](#)) und zur Qualifikation. Zusätzlich wird die Anzahl der sog. Qualifikationsstufen angegeben (zur Bedeutung des begriffs Qualifikationsstufe vgl. [Info 15: Qualifikationstufe](#)). In einigen Fällen wird die Anzahl der Absteiger angegeben.

Durch → Blättern bekommen Sie eine genaue Beschreibung der einzelnen Qualifikationsstufen: die Teilnehmerzahl, den Spielmodus (vgl. [Info 14: Spielmodus](#)) und die Spielwertung, die in Einzelfällen recht kompliziert sein kann (vgl. [Info 16: Spielwertung](#)). Die Rangfolge gibt an, nach welchen Kriterien die Tabelle sortiert wird. Ganz unten können Sie nachschauen, ob für einen Wettbewerb Punktprämien ausgeschüttet werden.

- [Wettbewerbe](#)

6.2 Spieltag/ Tabelle

Im Aktionsfeld "Spieltag/ Tabelle" werden Sie über den aktuellen Stand in den verschiedenen Wettbewerben auf dem Laufenden gehalten. Oben in der ersten → Combo-Box können Sie zwischen drei Optionen wählen: 1) Nächster Spieltag, 2) Tabelle und 3) Koeffiziententabelle.

Nächster Spieltag

Hier können Sie sich über Ihre nächsten Spiele oder die Ergebnisse der vergangenen Runden informieren. Durch → Blättern können Sie jeden Spieltag unter die Lupe nehmen. Mit einer weiteren → Combo-Box können Sie nun zwischen den verschiedenen Fußballverbänden hin und her schalten. In einer dritten → Combo-Box bestimmen Sie den Wettbewerb des Verbandes, der angezeigt werden soll. Ganz nach Belieben können Sie sich auf diese Weise über alle Wettberbe informieren.

Tabelle

Haben Sie "Tabelle" gewählt, erhalten Sie entweder eine Übersicht über alle Mannschaften, die noch im Wettbewerb sind (bei Pokalmodus) oder das ganz normale Klassement eines Wettbewerbs.

Sie können neben der Gesamttabelle auch noch die Heim- und die Auswärtstabelle einsehen. Hierzu können Sie wiederum per → Combo-Box die Angabe wechseln. Der grundsätzliche Aufbau der Tabelle ist dabei immer derselbe. Zunächst wird die Anzahl der Spiele angegeben, die bereits absolviert wurden. Es folgen die Anzahl der gewonnenen (g), der unentschiedenen (u) und verlorenenen (v) Spiele einer Mannschaft. Dann werden die Torve und schließlich die Punkte angegeben. Abstiegsplätze werden rot gekennzeichnet, Plätze, die für die nächste Qualifikationsstufe oder einen anderen Wettbewerb qualifizieren, sind grau und der Meisterschaftsrang blau eingefärbt.

Mit Hilfe der → Combo-Boxen können Sie wieder zwischen allen Wettbewerben in Europa hin und her schalten.

Koeffiziententabelle

Die Koeffiziententabelle ist eine Rangliste aller europäischen Fußballklubs. Unterschieden wird zwischen einer Vereins- und einer Länderrangliste. Sie können beide Tabellen wiederum per → Combo-Box einsehen. Die genaue Bedeutung der Koeffiziententabelle entnehmen Sie [Info 17: Koeffiziententabelle](#).

- [Wettbewerbe](#)

7 Manager

Hier planen Sie Ihre eigene Karriere als Teamchef. Sie verwalten den aktuellen Spielstand. Ein neuer Manager kann sich in der aktuellen Spielrunde anmelden, oder Sie selbst können Ihre Laufbahn beenden bzw. unterbrechen. Sie können hier Ihren Vertrag kündigen oder sich mit einem neuen Vertrag über die Agentur ausstatten. Zudem können Sie hier **Teamchef** beenden und sich Infos über **Teamchef** geben lassen.

- [Neuer Manager](#)
- [Managerlaufbahn beenden](#)
- [Vertrag über Agentur](#)
- [Vertrag kündigen](#)
- [Teamchef beenden](#)
- [Infos Teamchef](#)

7.1 Neuer Manager

Wenn noch nicht drei Teamchefs in der Spielrunde aktiv sind, haben Sie hier die Gelegenheit, einen neuen Manager in Ihrem Kreis aufzunehmen. In der → Texteingabe-Box geben Sie hierzu den Namen des neuen Mitspielers ein und betätigen anschließend MANAGER ERZEUGEN. Der neue Teamchef wird jetzt im System angemeldet.

Wenn bereits ein Teamchef-Profil des neuen Mitspielers besteht, können Sie dies oben in der → List-Box auswählen. → Markieren Sie das entsprechende Profil. Der Profilname erscheint jetzt unten in der → Texteingabe-Box. Betätigen Sie abschließend wieder MANAGER ERZEUGEN.

Sollten Sie Ihr Teamchef-Profil lediglich auf Diskette gespeichert haben, müssen Sie zunächst das Profil importieren (vgl. Kapitel 1, Punkt 2.2 Setup-Programm), bevor der Teamchef ins Spielgeschehen eingreifen kann.

- Manager

7.2 Managerlaufbahn beenden

Wenn Sie aus der aktuellen Spielrunde ausscheiden möchten, müssen Sie vorübergehend Ihre Teamchef-Laufbahn beenden. Wählen Sie links in der → Check-Box den entsprechenden Mitspieler aus (per → Mausclick) und betätigen Sie anschließend AUSSCHEIDEN DES MANAGERS.

Ihre Managerlaufbahn können Sie aber zu jeder Zeit und an jedem Ort fortsetzen. Sie können in jede **Teamchef**-Runde einsteigen und mit Ihrem spezifischen, individuellen Profil Ihre Karriere weiter verfolgen (vgl. Sie hierzu Kapitel 1, Punkt 2.2 Setup-Programm).

- Manager

7.3 Vertrag über Agentur

Wenn Sie zu Spielbeginn (vgl. Kapitel 1, Punkt 2 Spielstart) einen Verein suchen müssen oder im Laufe Ihrer Karriere einmal ohne Arbeitgeber da stehen, können Sie sich ein neues Betätigungsfeld vermitteln lassen. Sie wählen hierzu zunächst in der → Check-Box den Verband aus, in dem Sie tätig werden möchten. Bei der Kategorie geben Sie die Klasse an, die Ihr neuer Verein besitzen sollte. Sie können zwischen Weltklasse, internationaler Klasse und nationaler Klasse (per → Check-Box) wählen. Ob Sie allerdings einen Vertrag bei einem Verein der gewünschten Kategorie bekommen können, hängt von Ihrer eigenen Teamchef-Qualität ab. Betätigen Sie abschließend VEREIN SUCHE. Per → Info-Box können Sie dann einen Vertrag mit Ihrem neuen Verein abschließen.

- Manager

7.4 Vertrag kündigen

Wenn Sie den Eindruck haben, daß Sie bei Ihrem derzeitigen Verein nicht weiter kommen, müssen Sie Ihren Vertrag kündigen. Sie betätigen hierzu einfach den → Button VERTRAG KÜNDIGEN, und schon sind Sie wieder ein freier Teamchef. Sie können Ihre Karriere nun bei einem anderen Verein fortsetzen, vielleicht im Ausland oder bei einem besser platzierten Klub im Inland (vgl. 7.3 Vertrag über Agentur).

- Manager

7.5 Teamchef beenden

In diesem Aktionsfeld können Sie Ihr Spiel beenden. Sie brauchen den Spielstand in keiner Weise abzuspeichern. Alle Einstellungen werden permanent gesichert, und Sie setzen beim nächsten Spielstart das Spiel an der selben Stelle fort, an der Sie es jetzt beenden. Vielen Dank für Ihr Interesse und bis bald!

- Manager

7.6 Infos Teamchef

Hier erhalten Sie einige Informationen über **Teamchef** und seine Urheber. An dieser Stelle möchten wir uns ganz herzlich auch bei Ihnen für Ihr Vertrauen bedanken. Ohne Sie wäre **Teamchef** nicht einmal die Hälfte wert!

- Manager

1 Das Spiel

Die Wahrheit des Fußballspiels ist relativ einfach: "Der Ball muß ins Tor!" Da Sie als Teamchef die Schuhe nicht mehr selbst schnüren können, müssen Sie Ihre Mannschaft so einstellen, daß sie auf dem grünen Rasen das umsetzt, was Sie gerne sehen möchten und dabei vor allem Tore schießt! Am besten immer eins mehr als der Gegner.

- Spielankündigung
- Spieldarstellung
- Auswechslung Spieltaktik
- Halbzeitpause
- Ende des Spiels
- Ehrungen

1.1 Spielankündigung

Bevor es jedoch richtig los geht, werden die Paarungen des aktuellen Spieltags, so wie es heute üblich ist, gebührend angekündigt.

1.1.1 Alle Spielbegegnungen auf einen Blick

Wenn Sie zu mehreren Anwendern spielen, erhalten Sie zunächst eine Übersicht über alle Partien, die nachfolgend original übertragen werden. Per → Mausklick gelangen Sie anschließend zu dem Bildschirm, in dem die Begegnung angegeben wird, die zuerst gezeigt wird.

1.1.2 Spielbegegnung

Hier sehen Sie die Ankündigung Ihrer nächsten Begegnung. Per → Mausklick geht's wieder weiter. Diesmal direkt ins Stadion.

1.1.3 Heimspielsponsor

Wenn Sie Ihr Heimspiel an einen Sponsor verkauft haben (vgl. Kapitel 2, Punkt 1.1.2 Verkauf eines Heimspiels), gebührt es natürlich Ihrem Geldgeber, die Partie anzukündigen. Per → Mausklick geht's dann zur Spielbegegnung.

1.1.4 Endspiel

Stehen Sie mit Ihrer Mannschaft in einem Endspiel, wird Ihr Spiel natürlich auf besondere Art und Weise angekündigt. Während die Nationalhymnen abgespielt werden, werden Ihnen noch einmal die Mannschaftsaufstellungen beider Teams vorgeführt. Per → Mausklick beenden Sie die Ouvertüre.

- Das Spiel

1.2 Spieldarstellung

Sie sind jetzt mitten im Geschehen. Sie hören im Hintergrund die Kulisse, beide Mannschaften laufen ins Stadion ein.

Bei Heimspielen sehen Sie oben links Ihr Trikot (bei Auswärtsspielen rechts). Daneben ist ein kleiner roter oder blauer Punkt angegeben. Daran erkennen Sie, in welchen Trikots Sie spielen. Bei Heimspielen spielen Sie zunächst von links nach rechts.

Links und rechts neben dem Spielfeld sind die Mannschaftsaufstellungen beider Teams angegeben. Hier werden alle wichtigen Informationen über die Spieler während des Spiels vermerkt: Schießt ein Spieler ein Tor, wird dies mit einem Ball direkt unter seinem Namen signalisiert. Erhält ein Spieler eine gelbe Karte, wird dies ebenfalls vermerkt. Bei einer Roten bzw. Gelbroten Karte muß der Spieler vom Platz, auch dies wird an dieser Stelle festgehalten, ebenso wie eine Verletzung.

Auf der Anzeigetafel sind die Begegnungen und der aktuelle Zwischenstand angegeben, oben rechts sehen Sie die Spielminute. Wenn Sie über eine digitale Anzeigetafel verfügen, werden Wiederholungen der Tore und Torchancen in Form von digitalen Videos auf der Anzeigetafel abgespielt. Ebenso bei Auswechslungen, Gelben bzw. Roten Karten und Verletzungen.

Das Spiel verfolgen Sie aus der Vogelperspektive. Sie haben so einen optimalen Überblick über das Geschehen auf dem Feld. Sie erkennen die taktische Aufstellung Ihrer Spieler wieder und beobachten die taktische Marschrouten Ihres Gegners. Um die Taktik des Gegners zu durchkreuzen, auszuwechseln oder taktische Änderungen vorzunehmen klicken Sie einfach auf Ihr Trikot. Sie gelangen jetzt zur Spieltaktik und zur Auswechslung.

Falls Sie die Spieldarstellung ausgeschaltet haben (vgl. Kapitel 1, Punkt 4.2 Name und Datum), erscheinen die Begegnung und ein Prozentbalken, der Ihnen den Fortgang des Spiels signalisiert. Nach 90 Minuten werden Sie lediglich über Ihr Ergebnis informiert.

- Das Spiel

1.3 Spieltaktik und Auswechslung

Zunächst gelangen Sie in das Aktionsfeld "Spieltaktik". Dieses ist Ihnen bereits aus dem Spielbetriebssektor bekannt (vgl. Kapitel 2, Punkt 3.1.1 Spieltaktik). Über AUSWECHSLUNG gelangen Sie von hier aus ins Aktionsfeld "Auswechslung".

Wie Ihnen es schon aus der Mannschaftsaufstellung bekannt ist, können Sie hier Ihre Kicker von der Bank auf den Platz schicken und umgekehrt (per → Drag & Drop). Bedenken Sie aber, daß Sie nur drei Auswechslungsmöglichkeiten besitzen. Jede Bewegung eines Spielers von der Bank auf's Feld wird als eine Auswechslung gezählt.

Beliebig oft können Sie Ihre Spieler auf dem Feld hin und her bewegen (per → Drag & Drop). Sie erhalten über die Spieler wieder die altbekannten Informationen (vgl. Kapitel 2, Punkt 3.1.2 Mannschaftsaufstellung). Falls Sie unsicher sind, auf welche Mannschaft sich die Angaben im Bildschirm beziehen, können Sie oben rechts nachschauen, dort ist der Name des betreffenden Teams angegeben. Über ZURÜCK ZUM SPIEL kommen Sie wieder zum Spiel und die Partie wird fortgesetzt; erst einmal bis zur Halbzeitpause.

- Das Spiel

1.4 Halbzeitpause

In der Halbzeitpause erfahren Sie zunächst, wieviele Zuschauer im Stadion sind. Falls Rahmenprogramm geplant sind (vgl. Kapitel 2, Punkt 2.3 Rahmenprogramme), werden diese in der Halbzeitpause durchgeführt. Je nach Art der Anzeigetafel ist auch die Qualität der Darbietung der Rahmenprogramme unterschiedlich. Haben Sie nur eine einfache Ergebnisanzeigetafel in Ihrem Stadion, kommen Sie nur in den Genuß von musikalischer Unterhaltung. Alle anderen Rahmenprogramme können Sie nicht anbieten bzw. nicht anschauen. Per → Mausclick beginnt die zweite Halbzeit.

- Das Spiel

1.5 Ende des Spiels

Ein Spiel dauert neunzig Minuten. Es sei denn, es wird nachgespielt, es folgt eine Verlängerung oder ein Elfmeterschießen. Der Referee führt Sie sicher durch alle Modusunterscheidungen. Nach dem Ende des Spiels folgt das Spiel des nächsten Anwenders, sofern Sie zu mehreren spielen. Der Ablauf ist der gleiche wie zuvor.

- Das Spiel

1.6 Ehrungen

Nach dem Gewinn eines Pokalfinals folgt die Ehrungszeremonie für Ihr Team. Gleichzeitig steigt mit jedem Titel Ihr Ansehen bei den Vereinen in Europa. Wenn Sie eine stattliche Zahl von Titeln gesammelt haben, werden sich alle Top-Klubs um Sie reißen. Sie werden sich fortan Ihren Arbeitgeber selbst aussuchen können. Auch wenn es bei dem einen oder anderen Verein mal nicht so läuft, werden Sie sich um Ihre Zukunft keine Sorgen mehr machen müssen. Der Ruhm, den Sie mit jedem Titel erringen, ist unvergänglich.

Nach dem Spiel ist vor dem Spiel. Der Computer berechnet nach dem Match alle Einflüsse, und Sie setzen entweder beim nächsten Spieltag oder bei Ihrem nächsten Termin, den Sie geplant haben, wieder ein.

- Das Spiel

2 Fax

Ihr Hauptkommunikationsmittel ist das Fax. Hierüber werden Sie über alle wichtigen Vorgänge innerhalb und außerhalb Ihres Klubs informiert. Ohne das Faxgerät könnten Sie als Teamchef gar nicht mehr agieren.

Wenn ein Fax für Sie vorliegt, so ist dies nicht zu übersehen. In allen Aktionsfeldern (und Verzweigungsebenen) klingelt Ihr Fax unaufhörlich. Sie klicken einfach auf das Faxsymbol (dieses erscheint an der Stelle des Terminkalendersymbols), und Ihre Faxnachricht erscheint auf dem Bildschirm.

Oben rechts sehen Sie den Absender des Faxes. Darunter den Empfänger. In der Regel ist dies der Verein, für den Sie tätig sind, teilweise ist das Fax aber auch an Sie persönlich gerichtet. In der Mitte sehen Sie die Nachricht, über die Sie informiert werden sollen.

Lesen Sie sich aufmerksam den Text durch, und klicken Sie anschließend neben den Text, damit das Fax wieder verschwindet. Entweder müssen Sie nun noch das Fax mit Hilfe einer → Info-Box beantworten (vgl. 2.2 Vereinsfax), oder es folgt ein weiteres Fax. Ihre Faxnachrichten müssen Sie in jedem Falle beantworten bzw. zur Kenntnis nehmen. Ansonsten geht das Spiel nicht weiter.

- Managerfax
- Vereinsfax

2.1 Managerfax

Wenn ein Fax persönlich/ vertraulich an Sie gerichtet ist, geht es um´s Ganze. Entweder werden Sie gefeuert, oder es wird Ihnen ein neuer Vertrag von einem anderen Verein angeboten.

Im ersten Fall sind Sie fristlos gekündigt und können sich unverzüglich auf die Suche nach einem neuen Verein machen. Im zweiten Fall können Sie sich entscheiden, ob Sie das Angebot annehmen möchten oder bei Ihrem alten Arbeitgeber bleiben wollen. Nach einem → Mausklick erscheint die → Info-Box, in der Sie sich entscheiden können. Bei JA nehmen Sie das Angebot an, und der Verein für Ihre Übernahme vorbereitet. Sagen Sie NEIN, bleibt alles beim alten.

- Fax

2.2 Vereinsfax

Stadion

Wenn die Umbau- bzw. Neubaumaßnahmen in Ihrem Stadion abgeschlossen sind, erhalten Sie Nachricht über Fax.

Probetraining

Die Ergebnisse Ihres Probetraining (vg. Kapitel 2, Punkt 3.2.4 Probetraining) erhalten Sie ebenfalls über Fax. An keiner anderen Stelle können Sie präzisere Informationen über einen Spieler erhalten, der nicht bei Ihnen unter Vertrag steht.

Vertragsmitteilungen

Wenn die Verträge Ihrer Spieler oder Trainer auslaufen, werden Sie rechtzeitig über Fax benachrichtigt. Sie haben dann die Möglichkeit, die Verträge mit den Spielern oder Trainern zu verlängern, ehe ein anderer Verein sie Ihnen wegschnappt.

Geldgeschäfte

Bei Fälligkeit eines Darlehens (Sie müssen das Darlehen zurückzahlen) oder bei Fälligkeit eines Festgeldes (Ihr fest angelegtes Geld wird Ihnen ausgezahlt) informiert Sie Ihre Bank, damit Sie anschließend die entsprechenden Maßnahmen ergreifen können.

Sponsoren

Das Vertragsende mit einem Ihrer Sponsoren wird Ihnen per Fax bekannt gegeben.

Fusion

Die Fusionsverhandlungen führen Sie im wesentlichen per Fax. Wenn Sie einem Verein ein Fusionsangebot unterbreitet haben, antwortet er Ihnen am Saisonende über Fax. Sind sich beide Seiten vertragseinig, kommt es zum Spieljahresende zur Fusion. Per Fax werden Sie dann darüber benachrichtigt, ob Sie den neuen Fusionsverein weiter führen dürfen oder ob Sie Ihren Hut als Teamchef nehmen müssen.

Transfer

Wenn Sie einen Spieler verpflichten oder verkaufen möchten, müssen Sie in den allermeisten Fällen noch über eine Ablösesumme bzw. Leihgebühr verhandeln. Über Fax bekommen Sie immer eine Antwort auf Ihre Angebote bzw. Ablöseforderungen, oder Sie erhalten von Vereinen selber ein Angebot für einen Ihrer Spieler bzw. eine Forderung einer Ablösesumme. Bei einigen Verhandlungen haben Sie über eine → Info-Box die Möglichkeit, Ihre Forderungen an den Verein zu richten. Sie müssen hierzu die entsprechende → Eingabe-Box anklicken und Ihre Vorstellen eingeben. Platzt ein Transfer oder muß die Ablösesumme vom Verband festgelegt werden, erhalten Sie wiederum Nachricht per Fax.

Fernsehgelder

Für das Erreichen einer Qualifikationsstufe (vgl. Kapitel 2, Punkt 6 Wettbewerbe) schütten die Fernsehanstalten Gelder aus. Sie werden nach dem ersten Spiel innerhalb einer Qualifikationstufe über die Höhe der Vergütung per Fax unterrichtet.

Punktprämien

In wenigen europäischen Wettbewerben werden für den Gewinn eines Spiels bzw. für den Gewinn eines Punktes Prämien ausgeschüttet. Wenn dies auch bei Ihnen der Fall sein sollte, werden Sie sofort nach Spielende per Fax über die Höhe der Prämien informiert.

Jugend

Über Fax werden Sie darüber benachrichtigt, wenn zu Beginn einer neuen Saison ein Nachwuchsspieler in Ihren Kader nachrückt. Auf die gleiche Weise bekommen Sie Nachricht, wenn Sie aufgrund Ihrer überragenden Jugendförderung vom Verband ausgezeichnet werden und eine Prämie für die geleistete Arbeit einstreichen können.

Urteile des Sportgerichts

Über alle Urteile des Sportgerichts werden Sie ebenfalls über das Fax in Kenntnis gesetzt. Die Mitteilungen des Sportgerichts beziehen sich entweder auf Strafen Ihrer Spieler (Rote Karte, Gelbrote Karte oder vierte, achte, zwölfte, etc. gelbe Karte) oder auf Vergehen des Klubs, wenn es zuvor zu Ausschreitungen in Ihrem Stadion gekommen ist.

Die Strafen gelten immer nur für den betreffenden Wettbewerb, in dem ein Spieler straffällig wurde. Das Strafmaß wird in Spieltagen angegeben.

Die Strafen für Ihren Verein können unterschiedlicher Art sein. Entweder Sie kommen mit einer Geldstrafe davon, oder Sie müssen das nächste Heimspiel unter Ausschluß der Öffentlichkeit, d.h. ohne Zuschauer durchführen.

Verletzungen

Wenn sich einer Ihrer Kicker verletzt, sei es im Spiel, sei es im Training, werden Sie ebenfalls per Fax darüber benachrichtigt. Wie schwer es den einen oder anderen erwischt hat, lesen Sie dann im "Medizinischen Bericht" nach (vgl. Kapitel 2, Punkt 3.5.1 Medizinischer Bericht).

Lizenz

Zu Beginn der Rückserie überprüft der Verband die finanzielle Situation Ihres Klubs. Ergeben sich Unregelmäßigkeiten und weisen Ihre Kassen Löcher auf, droht Ihnen ein Lizenzentzug. Das Fax unterrichtet Sie über alle notwendigen Schritte, die Sie ggf. einleiten müssen. Wird Ihrem Verein die Lizenz entzogen, verlieren Sie automatisch Ihren Job.

- Fax

3 Vereinsversammlung

Die Vereinsversammlung findet immer am Ende eines Spieljahres statt. Zunächst wird Ihnen die Geschäftsentwicklung Ihres Klubs vorgelegt. Anschließend müssen Sie sich dem Votum Ihrer Mitglieder bzw. Aktionäre stellen. Je nach dem, wie erfolgreich Sie im vergangenen Jahr gearbeitet haben, werden Sie in Ihrem Amt bestätigt oder kurzerhand von Ihren Aufgaben entbunden. Haben Sie diese Klippe schadlos überstanden, kommt es nachfolgend zu Abstimmungen über verschiedene zustimmungspflichtige Vorhaben Ihres Klubs: die Umwandlung in eine AG, die Festlegung der Dividendenhöhe (vgl. Kapitel 2, Punkt 1.2 AG und Fusion) oder die Erhöhung des Grundkapitals.

Per → Mausklick beenden Sie die Vereinsversammlung.

4 Verbandssitzungen

Jahr für Jahr treten in Europa die Fußballfunktionäre zusammen, um über die Attraktivität des Fußballs zu beraten. Heraus kommen dabei größere oder kleinere Revolutionen der Wettbewerbe in Europas Fußballigen.

In jedem der verwalteten fünf Länder stimmen die Funktionäre über Änderungen der Wettbewerbe in Ihrem Land ab. Teilweise werden nur kleinere Änderungen in der Spielwertung beschlossen, wenn z.B. die Entscheidung durch Sudden Death o.ä. eingeführt wird. Teilweise wird aber auch der gesamte Wettbewerbsmodus geändert, und der Nationale Meister wird in Zukunft in einer Meisterrunde ausgespielt.

Zusätzlich tagt der europäische Fußballverband und beschließt Änderungen seiner Wettbewerbsstrukturen. Hier kann es sogar der Fall sein, daß ganz neue Wettbewerbe eingeführt werden.

Im Zuge der europäischen Integration wird eine einheitliche Europa-Liga nicht mehr lange auf sich warten lassen. Hier spielen die besten Teams Europas Ihren Meister aus. Die Top-Teams werden dann nicht mehr in den Nationalligen antreten, sondern sich nur noch auf europäischer Ebene messen. Neben einer Europa-Meisterschaftsrunde wird dann auch ein eigener Europa-Pokal und ein Europa-Super-Pokal ausgetragen.

Vorläufer dieser Super-Liga wird zuvor eine Euroliga sein, die alle europäischen Teil-Wettbewerbe ersetzt und einen Vorgeschmack auf die einheitliche Europa-Liga bietet. Hier spielen noch alle Mannschaften in den Nationalligen und nur noch die besten treten noch auf internationaler Ebene an.

Per → Mausclick beenden Sie alle Verbandssitzungen.

5 Ende der Teamchef-Karriere

Nach elf Saisons ist das Spiel aus! Zum Abschluß erhalten Sie als Rückblick auf Ihre Teamchef-Karriere eine Aufstellung der wichtigsten Daten Ihrer Laufbahn. Ihre Teamchef-Stationen werden noch einmal nacheinander aufgeführt, dazu Ihre Erfolge. Wir hoffen, Sie waren erfolgreich, und es hat Spaß gemacht!

Denken Sie daran, daß für Sie persönlich noch längst nicht Schluß sein muß! Mit Hilfe Ihres persönlichen Teamchef-Profiles können Sie jederzeit mit Ihrer Erfahrung und Ihren Erfolgen bei allen anderen Spielrunden einsteigen oder ein neues Spiel beginnen, ohne noch einmal "von vorne" anfangen zu müssen.

