

FUSSBALL **manager**



Handbuch

**JOWOOD PRODUCTIONS SOFTWARE AG
TECHNOLOGIEPARK 4A
A-8786 ROTTENMANN**



Homepage JoWood: www.jowood.com
Homepage „Fussball Manager Fun“: www.fussballmanager-fun.de

© 2002 by Heartline Software GmbH, published by
JoWood Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria.

Software, Grafik, Musik, Texte, Namen und Handbuch sind urheberrechtlich geschützt. Software und Handbuch dürfen ohne vorherige schriftliche Genehmigung von JoWood Productions Software AG nicht kopiert, reproduziert oder übersetzt werden und weder ganz noch teilweise auf irgendein elektrisches Medium oder in maschinenlesbarer Form reduziert werden. Die meisten Hard- und Softwaremarken in diesem Handbuch sind eingetragene Marken und müssen als solche behandelt werden.

EPILEPSIE-WARNUNG

Es kann bei manchen Menschen zu Bewußtseinstörungen oder epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtblitzen ausgesetzt sind. Bestimmte Grafiken und Effekte in Computerspielen können bei diesen Menschen einen epileptischen Anfall oder eine Bewußtseinsstörung auslösen. Auch können bisher unbekannte Neigungen zur Epilepsie gefördert werden. Falls Sie oder jemand in Ihrer Familie Epileptiker ist, konsultieren Sie bitte Ihren Arzt, bevor Sie dieses Spiel benutzen. Sollten während des Spielens Symptome wie Schwindelgefühle, Wahrnehmungsstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Ohnmacht, Desorientierung oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, schalten Sie das Gerät SOFORT ab und konsultieren Sie einen Arzt, bevor Sie wieder weiterspielen.



Inhalt

1 EINLEITUNG	5
2 INSTALLATION	6
3 FEHLERBEHEBUNG	7
4 PROGRAMMSTART	8
5 WETTBEWERBE	12
5.1 Erste Liga	12
5.2 Zweite Liga	12
5.3 Regionalliga	12
5.4 Deutscher Pokal	12
5.5 Super-Pokal	13
5.6 Europäische Wettbewerbe	13
5.6.1 Champions Cup	13
5.6.2 UEFA-Cup	13
6 DIE AUSWAHLMENÜS	14
6.1 TEAM	14
6.1.1 EINSETZEN	14
6.1.2 FORMATION	17
6.1.3 TAKTIK	17
6.1.4 TRANSFERS	18
6.1.5 TRAINING	20
6.1.6 TRAININGSLAGER	21
6.2 STATISTIKEN	22
6.2.1 TABELLE	22
6.2.2 SPIELE	23
6.2.3 STÄRKEN	23
6.2.4 RANGLISTE	24
6.3. FINANZEN	24
6.3.1 BANK	24
6.3.2 WERBUNG	25
6.3.3 STADION	26
6.3.4 BILANZ	27
6.4 VERWALTUNG	27
6.4.1 LADEN	27
6.4.2 SPEICHERN	27
6.4.3 OPTIONEN	28
6.4.4 ENDE	28
7 SPIELERINFORMATIONEN	28
7.1 Spielerstärken	28
7.2 Besondere Talente	29
8 LIVE-SPIEL	31
8.1 Vor dem Spiel	31
8.2 Das Spiel	32
9 BESONDERE EREIGNISSE	35
10 DER EDITOR	35
10.1 Allgemeines	35
10.2 Vereine	35
10.3 Spielerdaten	36
Endbenutzer-Lizenzvertrag	39
11 CREDITS	42

1 | EINLEITUNG

Der „Fussballmanager Fun“ ist ein Sportsimulationsspiel. Sie übernehmen die Trainer- und Managerposition eines Teams Ihrer Wahl und müssen versuchen, Ihren Verein möglichst erfolg- und ruhmreich zu verwalten. Dabei gilt es, möglichst geschickt Spielerkäufe und Verkäufe zu tätigen, die richtige Trainingswahl zu treffen, Werbeverträge abzuschließen und schließlich die optimale Mannschaftsaufstellung zu finden, um Ihre Gegner zu bezwingen.

In der Konzeption des Spiels wurde besonders Wert darauf gelegt, dass sich das Spiel leicht und vor allem in fast allen Einstellungsmenüs eindeutig nachvollziehbar spielen lässt.

Es wurde beispielsweise komplett auf ein Kalendarium verzichtet. Jede Änderung, die Sie vornehmen, wird sofort wirksam. Es entspricht zwar nicht der Realität, dass ein Stadion von einem auf den anderen Tag komplett ausgebaut werden kann oder alle Aktivitäten auf dem Transfermarkt direkt greifen, aber es macht das Spiel sehr übersichtlich und lässt Sie im Laufe der Zeit leichter nachvollziehen, wie Sie Ihren Club am ehesten zum Erfolg führen.

Ihre Aktionsmöglichkeiten konzentrieren sich beim „Fussballmanager Fun“ auf die wesentlichen Bereiche, welche die größten Auswirkungen auf Ihren Verein haben. Ihr Team steht im Vordergrund, auf den Bau von Imbissbuden und Fanshops wurde bewusst verzichtet.

Nehmen Sie die Herausforderung an und machen Sie Ihren Lieblingsclub zu einem der führenden in Europa.

Während des Spiels finden Sie zahlreiche Erläuterungen. Es ist aber trotzdem sinnvoll, sich das folgende Handbuch einmal in Ruhe durchzulesen, da dort noch intensiver auf die Möglichkeiten eingegangen wird, die das Spiel bietet.

2 | INSTALLATION

Bevor Sie sich auf den „Fussballmanager Fun“ stürzen können, müssen Sie ihn auf Ihrer heimischen Festplatte installieren. Legen Sie dazu die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein und starten Sie das Installationsprogramm („Install.exe“) oder warten Sie, bis dieses vom Windows-System automatisch aufgerufen wird (falls diese Funktion nicht von Ihnen deaktiviert wurde).

Wichtig!

Während Sie den „Fussballmanager Fun“ spielen, muss sich die CD immer in einem Ihrer CD-ROM-Laufwerke befinden! Entfernen Sie die CD erst, wenn Sie das Spiel beendet haben!

Danach geben Sie bitte Ihre auf der Antwortkarte befindliche individuelle Registrierungsnummer sowie Ihren Namen und Vornamen ein.

Nach dem Klick auf den „Installieren“-Button können Sie im folgenden Fenster das Zielverzeichnis der „Fussballmanager Fun“-Installation sowie weitere Optionen angeben.

Da der „Fussballmanager Fun“ ein DirectX®-Spiel ist, benötigen Sie dieses Softwarepaket von Microsoft. Falls DirectX® 8.0 (oder eine neuere Version) noch nicht auf Ihrem System installiert ist, lassen Sie die entsprechende Option angekreuzt, damit es installiert wird. Alle Datei-Optionen sind in der Regel aktiv und dienen nur dazu, bei Bedarf einzelne „Fussballmanager Fun“-Programmteile nachträglich zu erneuern. Unter „Icon-Verknüpfung“ können Sie noch angeben, ob der „Fussballmanager Fun“ ein Icon auf dem Desktop und/oder einen Eintrag in der Start-Leiste erzeugen soll.

Nachdem Sie auf „Start“ geklickt haben, wird die Installation durchgeführt. Das Programm benötigt ca. 450 Megabyte an Festplattenkapazität (... die aber sehr gut investiert sind ...!).



3 | Fehlerbehebung

Der „Fussballmanager Fun“ wurde intensiv über mehrere Monate getestet; gleichwohl kann es bei der Komplexität dieser Fußball-Simulation in manchen Fällen zu Unregelmäßigkeiten kommen.

TECHNISCHE HILFE UND KUNDENDIENST

Sie haben technische Probleme beim Installieren der Software oder stecken mitten im Spiel fest und wissen nicht weiter?

www.jowood.com/support

4 | PROGRAMMSTART



Nach abgeschlossener Installation kann es losgehen. Am Eingangsbildschirm werden Sie gefragt, ob Sie ein neues Spiel beginnen, das zuletzt gespielte fortsetzen oder einen anderen Spielstand laden möchten. Darüber hinaus können Sie auch den Editor besuchen, wo Sie sämtliche Spieler- und Vereinsdaten nach Belieben verändern können. Die Auswahl treffen Sie per Linksklick auf den gewünschten Knopf.

An einen anderen Rechner anmelden:

Hier können Sie Ihren Rechner mit einem anderen Computer (Server) im lokalen Netzwerk verbinden.

Achtung!

Wir haben den Netzwerkmodus so komfortabel wie möglich gestaltet. Nichtsdestotrotz erfordert diese Option ein gewisses Grundwissen über die Netzwerkfunktionen Ihres Computers. Ziehen Sie bitte bei Bedarf einen erfahrenen Anwender aus Ihrem Bekanntenkreis o.ä. heran.

Möchten Sie mit mehreren Mitspielern im Netzbetrieb spielen, gehen Sie bitte wie folgt vor:

1. Ein Rechner muss immer als Server fungieren. Starten Sie auf diesem Computer das Spiel wie im Offline-Betrieb gewohnt. Geben Sie dabei genau die Anzahl der Mitspieler ein, die im späteren Netzwerk-Modus dabei sein sollen (mindestens zwei). Alle anderen Optionen („Verein/Liga wählen“ etc.) können wie üblich gewählt werden.

2. Sobald sich der Server im Hauptmenü befindet, schalten Sie bitte so lange weiter (nächster Mitspieler), bis der Verein erreicht ist, welcher auf dem Server „gemaagt“ wird. Über den Menüpunkt „Optionen“ aktivieren Sie nun den Eintrag „Mitspieler an anderen Computern erlauben“ und teilen den anderen Managern Ihre dort angegebene „IP-Adresse“ (z.B. 192.168.0.1) mit.
3. Der Server ist nun ordnungsgemäß eingerichtet und bereit, sich mit anderen Rechnern (Clients) zu verbinden.

Die anderen Manager (Clients) verbinden sich nun mit dem Server folgendermaßen:

1. Starten Sie das Programm und wählen Sie „An einen anderen Rechner anmelden“ im ersten Startschirm.
2. Geben Sie unter „Verbinden mit Server“ die o.g. IP-Adresse des Servers ein.
3. Klicken Sie auf den obersten Button „Verbinden mit Server“. Ist die Netzwerkverbindung in Ordnung, lädt der Client nun die Liste der Mitspieler vom Server. Aus diesen Vereinen kann der neue Client-Manager ein Team auswählen, das noch nicht vergeben ist. Nach der Teamwahl lädt der Client die erforderlichen Spieldaten vom Server (dies kann einige Sekunden dauern).

Besonderheiten im Netzbetrieb:



Im Netzwerk-Modus kann erst dann auf das nächste Spiel weitergeschaltet werden, wenn alle an dem Spieltag teilnehmenden Vereine das Menü verlassen haben.

Wenn Manager in unterschiedlichen Ligen spielen, kommt es manchmal

vor, dass durch die jeweiligen Spielpläne bedingt ein Verein zwei oder mehr Spiele hat, ohne dass die anderen an der Reihe sind. Da die Manager mit Spielpause trotzdem alle Menüfunktionen nutzen können und gleichzeitig Berechnungen im Hintergrund stattfinden, kann es in seltenen Fällen zu „veralteten“ Daten kommen.

Ein Beispiel hierfür ist die Tabelle, die nicht wie im Offline-Modus ständig aktualisiert wird.

Die Spieldaten werden im Netzwerk-Modus allein vom Server verwaltet. Speichern Sie also den Spielstand nur auf diesem Rechner ab. Das Speichern auf den Clients ist überflüssig.

Die Zusammenfassung nach dem Spiel kann auf den Clients mit einer zeitlichen Verzögerung erfolgen, da evtl. die Spiele auf dem Server noch nicht alle beendet sind, während sich der Client bereits im Menü befindet.

Verlässt ein Client das Spiel nicht ordnungsgemäß (d.h. nicht durch „Verwaltung/Ende“, sondern beispielsweise durch das Ausschalten des Rechners), kommt es zu Problemen im Netzwerkbetrieb. Starten Sie in diesem Fall den Server und alle Clients neu.

Falls Sie ein neues Spiel beginnen möchten, können Sie nun alle nötigen Voreinstellungen tätigen. Hierbei benutzen Sie die beiden Pfeil-Knöpfe mit Hilfe der linken Maustaste zur Navigation. Somit können Sie bereits getroffene Entscheidungen auch wieder rückgängig machen.

Folgende Einstellungen sind vorzunehmen:



Manager:

Wählen Sie mit Hilfe der Pfeil-Symbole nach „oben“ oder „unten“, wie viele Manager am Spiel teilnehmen sollen.

Level:

Hier wird der Schwierigkeitsgrad des Spiels eingestellt. Neueinsteiger sollten zum Kennenlernen am besten einen niedrigen Level wählen. Aber selbst Profis werden mit dem höchsten Schwierigkeitsgrad eine harte Nuss zu knacken haben.

Name:

Geben Sie den Namen des Managers ein. Anschließend können Sie sich ein Portrait aussuchen.

Land:

Bestimmen Sie das Land, in dem Ihr Team spielen soll. Hier können Sie zwischen Deutschland, England, Frankreich, Italien, den Niederlanden und Österreich wählen.

Verein:

Entscheiden Sie, welchen Verein Sie spielen wollen. Außerdem können Sie sich aussuchen, ob originale Stadiongrößen und Stärken der Vereine verwendet werden sollen oder nicht, indem Sie per Linksklick auf das entsprechende Feld das „Häkchen“ aktivieren oder deaktivieren. Bei den „echten“ Daten sollten Sie aber berücksichtigen, dass Sie bei der Wahl mancher Vereine benachteiligt starten werden.

Liga:

Markieren Sie die Liga, in der Ihr Spielstand starten soll.

Haben Sie die letzte Einstellung vorgenommen, erscheint eine Sicherheitsabfrage, die Sie per Linksklick auf „Ja“ bestätigen, wenn alles Ihren Wünschen entspricht. Und schon kann das Spiel beginnen.

5 | WETTBEWERBE

Wenn Sie beim Spielen die Ausgangskonfigurationsdatei verwenden, sind die Wettbewerbe, in denen Sie spielen können, im Großen und Ganzen an die Regelungen angelehnt, die für die Saison 2001/2002 gelten.

Hinweis!

Sie können auch andere, vorhandene Konfigurationen spielen oder sich mit Hilfe des Editors eine eigene Wettbewerbsstruktur basteln. Diese Möglichkeit wird im vorletzten Abschnitt des Handbuchs („Konfiguration/Der Editor“) näher erläutert.

In der Ausgangskonfiguration spielen Sie mit folgenden Wettbewerben:

5.1 Erste Liga



Die Bundesliga besteht aus 18 Vereinen. Jeder spielt zweimal gegen jeden, einmal zuhause und einmal auswärts. Für einen Sieg gibt es drei Punkte, für ein Unentschieden einen Punkt und für eine Niederlage keinen Punkt. Aus der Gesamtpunktzahl eines jeden Vereins errechnet sich die Tabelle. Sind zwei Clubs punktgleich, entscheidet die Tordifferenz, wer den besseren Platz belegt. Die drei letztplatzierten Vereine steigen am Ende der Saison in die zweite Liga ab; der Erstplatzierte ist Deutscher Meister.

5.2 Zweite Liga



In der zweiten Liga wird ebenfalls mit 18 Vereinen gespielt. Das Punktesystem ist mit dem der ersten Liga identisch. Die drei bestplatzierten Clubs steigen in die erste Liga auf, die vier letzten hingegen fallen in die Regionalliga zurück.

5.3 Regionalliga



Es gibt zwei Regionalligen mit jeweils 18 Vereinen. Die beiden Erstplatzierten beider Regionalligen steigen in die zweite Liga auf, die vier Letzten beider Ligen müssen in die Oberliga absteigen. Die Punktregelung ist ebenfalls die gleiche wie die der ersten Liga.

5.4 Deutscher Pokal



Der deutsche Pokal startet mit 64 Mannschaften. Es nehmen alle Erst- und Zweitligisten am Pokal teil. Die restlichen Teilnehmer sind die bestplatzierten Regionalligisten. Es wird so lange im K.O.-Modus gespielt, bis der Pokalsieger feststeht. Der Sieger qualifiziert sich automatisch für den UEFA-Cup.

5.5 Super-Pokal



Der Supercup ist ein Turnier, an dem die besten Vereine der Vorsaison teilnehmen. Die Zuschauereinnahmen werden zwischen den jeweiligen Kontrahenten geteilt. In der Vorrunde werden hier zwei Sieger ausgespielt. Teilnehmer sind der Zweit-, Dritt-, Viert- und Fünftplatzierte aus der Abschlusstabelle der Vorsaison. Die beiden treffen im Halbfinale auf den Meister bzw. auf den Pokalsieger der Vorsaison. Nach dem Endspiel erhält der Gewinner eine Siegesprämie.

5.6 Europäische Wettbewerbe

Jedes Team kann innerhalb einer Saison nur an einem europäischen Wettbewerb teilnehmen. Qualifiziert es sich für mehrere Wettbewerbe, nimmt es nur am höherwertigen Wettbewerb teil. Dafür rückt dann ein anderes Team in den freigewordenen Wettbewerb nach. Wer auf der europäischen Fußballbühne mit von der Partie ist, schafft sich ein sehr lukratives Zusatzgeschäft. Hier warten gute Einnahmequellen. Auch das Ansehen eines Vereins, im Hinblick auf Sponsorenverträge, wird dadurch erhöht.

5.6.1 Champions Cup



Der Champions Cup beginnt mit einer Qualifikationsrunde. Hier treffen 32 Teams aufeinander und ermitteln in Hin- und Rückspiel 16 Sieger. Diese treffen dann in der ersten Runde auf 16 weitere Teams, die in acht Gruppen mit jeweils vier Mannschaften aufgeteilt werden. Jeder spielt dort gegen jeden aus seiner Gruppe, sowohl ein Hin- als auch ein Rückspiel. Die beiden Erstplatzierten jeder Gruppe qualifizieren sich für die zweite Runde, die nun wiederum in vier Gruppen à vier Teams acht Sieger ausspielt.

Danach gibt es ein Viertelfinale, ein Halbfinale und ein Endspiel. Der Sieger qualifiziert sich automatisch für den Champions Cup der nächsten Saison. Die beiden Erstplatzierten aus der ersten Liga gelangen automatisch in die erste Hauptrunde. Der Dritte und der Vierte müssen sich über die Qualifikationsrunde in die Hauptrunde durchschlagen.

5.6.2 UEFA-Cup



Im UEFA-Cup gibt es zunächst drei Qualifikationsrunden. Diese Runden beginnen mit 24 Teams. In Runde Zwei sind es noch zwölf, und die drei Gewinner aus Runde Drei haben sich dann für die erste Hauptrunde qualifiziert. Dort spielen 64 Mannschaften in sechs Runden im K.O.-System gegeneinander, bis der Sieger ermittelt ist. Dieser qualifiziert sich automatisch auch für den UEFA-Cup der nächsten Saison. Der Fünfte und Sechste der ersten Liga gelangen ebenfalls automatisch in die erste Hauptrunde, so wie der Pokalsieger. Der Siebente und der Achte nehmen an der Qualifikation teil.

6 | DIE AUSWAHLMENÜS

Auf der unteren Bildschirmleiste befinden sich sämtliche Auswahlmenüs. Bewegen Sie den Mauszeiger in diesen Bereich, so öffnen sich die Menüfelder der gewählten Kategorie (Team; Statistiken; Finanzen; Verwaltung). Führen Sie den Mauszeiger auf das gewünschte Feld, und Sie gelangen nach Linksklick in das gewünschte Menü.

6.1 TEAM

Dieser Menübereich umfasst Ihre komplette Mannschaftsarbeit. Hier können Sie Ihre Mannschaftsaufstellung vornehmen, taktische Anweisungen geben, das Training festlegen, auf dem Transfermarkt tätig werden und jederzeit statistische Daten zu den Spielern prüfen.

6.1.1 EINSETZEN

Der Menüpunkt „Einsetzen“ wird wohl Ihr meistbesuchter Bildschirm sein, denn hier können Sie alle Einstellungen vornehmen, um sich Ihrem kommenden Gegner zu stellen.

Hier können Sie die elf Spieler nominieren, die bei Ihrem nächsten Spiel die Anfangsformation bilden sollen. Sie legen die Reservespieler fest, geben taktische Anweisungen und können die Mannschaftsaufstellung des nächsten Gegners unter die Lupe nehmen.

Der Bildschirm ist in zwei Bereiche aufgeteilt. Im großen Kasten treffen Sie die Spielerauswahl; der kleinere, als Spielfeld dargestellte, kann für die Einstellung der Spielformation genutzt werden.

Dem Bereich der Spielerauswahl sind zahlreiche Informationen über Ihre Kicker zu entnehmen. Er wird gruppiert nach den Spielern, die in der Anfangsformation stehen, denen, die auf der Auswechselbank auf ihren Einsatz warten, und denen, die auf der Tribüne Platz nehmen müssen (also im nächsten Spiel nicht zum Zuge kommen werden).

Ihr gesamter Kader besteht immer aus zwanzig Spielern. Wenn Sie einen Spieler verkaufen, wird Ihre Mannschaft mit einem unerfahrenen Jugendspieler ergänzt, der den Kader wieder auffüllt. Zu jedem Spieler werden Ihnen folgende Informationen aufgelistet: Rückennummer, Position, Name, Stärke, Anzahl der Spiele, vorhandene Talente, Fitness und Moral. Bei der Wahl Ihrer Aufstellung sollten Sie immer darauf achten, dass Spieler am besten auf den Positionen spielen, die sie erlernt haben. Das heißt, ein

Abwehrspieler spielt auf einer defensiven Position stärker, als würde er im Sturm eingesetzt.

Die Stärke des Spielers wird durch die Sternchen-Symbole angezeigt. Sechs Sterne ist die höchste Wertung und entspricht der Stärke 6,0. Sind Sterne zwar angezeigt, aber nicht ausgefüllt, bedeutet dies, dass der Spieler durch entsprechendes Training noch steigerungsfähig ist. Befindet sich ein Spieler auf einer für ihn ungünstigen Position (s.o.), so wird Ihnen dies durch graue anstatt goldene Sternchen verdeutlicht. Dabei entspricht die Anzahl der grauen Sternchen dem Stärkeverlust des Spielers auf dieser Position. Die verbleibende Anzahl goldener Sternchen ist demnach seine aktuelle Spielstärke.



Die goldenen Sterne repräsentieren die aktuelle Stärke des Spielers.

Die grauen Sterne zeigen den Wert, den der Spieler schlechter spielt, weil er nicht an seiner Lieblingsposition aufgestellt ist.

Die leeren Sterne zeigen, wie weit der Spieler durch Training noch verbessert werden kann.

Die Anzahl der Spiele informiert Sie, wie viele Spiele ein Spieler in seiner Karriere noch absolvieren kann. In gewisser Weise kann man an diesem Wert das Alter der Spieler feststellen – allerdings mit dem Unterschied, dass Sie genau berechnen können, wann ein Spieler seine Laufbahn beenden wird. Trennen Sie sich also besser rechtzeitig von einem Spieler, bevor Sie gar kein Geld mehr für ihn erhalten. Allerdings können Sie für einen Spieler, den Sie unter keinen Umständen verlieren möchten, eine Karriereverlängerung erkaufen. Dabei sollten Sie darauf achten, dass Kosten und Nutzen für Sie in einem angemessenen Verhältnis zueinander stehen.

In Form verschiedener Symbole sehen Sie auf der Spielerliste die besonderen Talente Ihrer Mannen. Dies können sowohl positive als auch negative Eigenschaften sein (negative Eigenschaften sind rot dargestellt). Halten Sie den Mauszeiger einige Sekunden über ein Talent, so wird Ihnen dessen Name angezeigt. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf ein Attribut, so erscheint ein Menü mit allen verfügbaren Talenten eines Spielers, über welches Sie die jeweils aktiven Talente eines Spielers ändern können und so von Spiel zu Spiel individuell auf den jeweiligen Gegner abstimmen können. Diese Methode funktioniert auch in den meisten anderen Bildschirmen, die Attributsymbole enthalten.

Die Fitness zeigt Ihnen, ob es Zeit wird, einem Spieler mal eine Pause zu gönnen. Weist der rote Pfeil nach unten, ist der Spieler in der schlechtesten Verfassung, und ist nicht mehr in der Lage, hundertprozentige Leistung zu bringen. Ganz rechts können Sie sich einen Überblick über die Moral sämtlicher Spieler Ihrer Truppe verschaffen.

Wenn Sie einen Wechsel vornehmen möchten, klicken Sie die beiden Spieler, die Sie gegeneinander austauschen möchten, nacheinander mit der linken Maustaste an. Dadurch werden deren Positionen getauscht. Sie können einen Wechsel auch durchführen, indem Sie einen gewünschten Spieler bei gedrückter linker Maustaste auf eine andere Position verschieben und die Maustaste dort wieder loslassen. Jede Veränderung, die Sie vornehmen, macht sich sofort auf die Gesamtstärke Ihrer elf eingesetzten Spieler, die im oberen Bereich des Spielfeldes angezeigt wird, bemerkbar. Dort können Sie auch die Stärke Ihres nächsten Gegners ablesen.

Der Rechtsklick auf einem Spielernamen bringt Sie in ein weiteres Menü (siehe SPIELERINFORMATIONEN), in dem Sie zusätzliche Daten über den betreffenden Spieler erhalten.

Auf dem kleinen Spielfeld legen Sie die genaue Spielposition der eingesetzten Spieler fest. Dies geschieht entweder durch „Ziehen“ und „Fallenlassen“ der Trikotsymbole, oder indem Sie zunächst den gewünschten Spieler per Linksklick aktivieren und anschließend die neue Position festlegen (ebenfalls per Linksklick).

Um einen detaillierten Überblick Ihrer Formation zu erhalten, klicken Sie auf den Schalter „Formation“ oder nutzen Sie das gleichnamige Auswahlm Menü. Hier können bis zu drei verschiedene Formationen gespeichert werden. Sie können jedes der drei kleinen vorhandenen Spielfelder per Linksklick aktivieren. Das aktive Feld wird dabei mit einem goldenen Rahmen versehen. Dementsprechend wird die Formation der Mannschaft verändert. Sollten Sie im Bildschirm „Einsetzen“ die Aufstellungs-Automatik aktiviert haben, so wird vom Computer zudem noch die Aufstellung an die gewählte Formation angepasst. Im großen Spielfeld können Sie, genau wie vorher bereits erläutert, Änderungen vornehmen, welche sich auch auf das aktive kleine Feld auswirken, so dass Sie auf diesem Wege Formationen dauerhaft verändern können. Per Linksklick auf den mittleren Schalter wechseln Sie von Ihrem Team zu dem Ihres nächsten Gegners.

Der rechte Schalter „Standard“ setzt die momentan aktive Formation auf ihre ursprünglich voreingestellten Standardwerte zurück.

Nutzen Sie das Wissen über die Aufstellung des Gegners und richten Sie Ihr Team danach aus. Vielleicht entdecken Sie Schwachstellen, die Ihnen zum Sieg verhelfen können.

Mit Hilfe des linken Schalters „Einsetzen“ gelangen Sie zurück in das Übersichts Menü. Dort können Sie per Linksklick auf den Schalter „Automatik“ den Computer eine Mannschaftsaufstellung für Sie ermitteln lassen (die sicher nicht immer die optimale ist).

6.1.2 FORMATION



Sie gelangen hier auf direktem Wege in das Formations-Menü, das bereits unter 6.1.1 EINSETZEN beschrieben wurde.

6.1.3 TAKTIK



Hier können sämtliche taktische Anweisungen gegeben werden, die es für das nächste Spiel umzusetzen gilt. Per Linksklick können Sie alle Grundeinstellungen verändern. Sollen Ihre Kicker auf Abseits spielen oder nicht, möchten Sie durch „Schwalben“ Freistöße oder Elfmeter provozieren, wählen Sie dies in den entsprechen-

den Feldern aus.

Außerdem bestimmen Sie, mit wie viel Einsatz Ihr Team zur Sache gehen soll. Erhöhter Einsatz vergrößert zwar das Verletzungsrisiko und die Gefahr, mehr Gelbe und Rote Karten zu erhalten, gibt Ihrem Team aber auch etwas mehr Power für das Spiel.

Schließlich entscheiden Sie noch, ob Sie lieber Manndeckung oder Raumdeckung spielen, ob Sie lieber offensiv oder defensiv ausgerichtet sein wollen, und ob sich Ihre Jungs mehr auf das gepflegte Kurzpassspiel einstellen sollen oder lieber das öffnende Spiel über lange, hohe Pässe zu praktizieren haben. Im rechten unteren Feld entscheiden Sie, ob das Spielgeschehen sehr zentral oder über die Flügel weiter außen ablaufen soll.

Bei der Auswahl der einzelnen taktischen Anweisungen sollten Sie immer die Fähigkeiten Ihrer Spieler im Auge behalten und auch beachten, wo der nächste Gegner seine Stärken und Schwächen zu haben scheint.

Im oberen Kasten sind die elf Spieler Ihrer aktuellen Anfangsformation aufgelistet. Bestimmen Sie hier per Linksklick auf die entsprechenden Symbole den Eckschützen, den Freistoßschützen, den Elfmeterschützen und den Kapitän.

Die Wahl Ihrer Taktik sollten Sie stets nach den Stärken und Schwächen Ihrer Spieler ausrichten. Haben Sie beispielsweise eine gute Offensivabteilung im Team, sollten Sie Ihr Spielsystem auch danach ausrichten. Außerdem ist immer zu berücksichtigen, wer der nächste Gegner ist und mit welcher Taktik Sie ihn am ehesten zu bezwingen gedenken.

6.1.4 TRANSFERS

Im linken Bereich des Bildschirms ist Ihre Spielerliste angezeigt, im rechten oberen Bereich befinden sich die Spieler, die Sie vom Transfermarkt verpflichten können. (bild)

Sie können Spieler ausschließlich austauschen. Das bedeutet, wenn Sie einen Spieler kaufen möchten, müssen Sie auch gleichzeitig einen Spieler aus Ihrem Kader verkaufen. Dies ist erforderlich, da Sie niemals mehr oder weniger als zwanzig Spieler haben dürfen.

Aktivieren Sie einen Spieler, den Sie kaufen möchten, per Linksklick und wählen Sie anschließend den Spieler, der aus Ihrem Team verkauft werden soll. Anschließend erscheint der Verhandlungs-Bildschirm. Bevor Sie hier auf „Verhandlung“ klicken, sollten Sie sich alle angezeigten Informationen in Ruhe zu Gemüte führen. Sobald Sie nämlich den Button betätigen, läuft die Zeit gegen Sie. Sie haben nun 30 Sekunden Zeit, zu einer Einigung mit dem Spieler zu kommen. Sie können jetzt Ihr Angebot erhöhen, und der auserwählte Spieler kann Ihrem Angebot mit seinen Forderungen entgegenkommen. Der Transfer erfolgt nur, wenn Sie sich innerhalb der 30 Sekunden mit dem Spieler einigten konnten.

Wenn Sie einen Ihrer Spieler abstoßen möchten, ohne eine Neuverpflichtung zu tätigen, wird Ihr Team automatisch mit einem Jugendspieler ergänzt.



Eine weitere Möglichkeit, an neues Spielermaterial zu gelangen, ist die Suche mit Hilfe eines „Scouts“. Dies kostet zwar etwas Geld, kann Ihnen dafür aber auch das ein oder andere Schnäppchen bringen.

Den Scout, der für Sie tätig werden soll, wählen Sie über die beiden Pfeile rechts unten aus. Wenn Sie den passenden Scout gefunden haben, bestätigen Sie Ihre Wahl per Linksklick auf „Suchen“.

Nun müssen Sie Ihren Späher in ein beliebiges Gebiet der Welt entsenden. Sie werden bald feststellen, dass jeder Scout sich in bestimmten Gebieten besser auskennt als in anderen und somit auch besser oder schlechter für Sie tätig sein wird. Gute Scouts werden für Sie eher die Top-Spieler finden, während die etwas schlechteren (aber auch preiswerteren) etwas schlechtere Spieler an Land ziehen werden.

Wählen Sie das Zielgebiet, in dem Ihr Späher tätig werden soll, per Linksklick. Im anschließend erscheinenden Bildschirm werden Sie nun Zeuge der Bemühungen ihres Vertragspartners. Achten Sie hierbei immer auf den waagrecht ansteigenden Balken. Auch hier läuft die Zeit gegen Sie. Ihr Scout ist nicht ewig für Sie unterwegs. Sobald er einen transferwilligen Spieler gefunden hat, können Sie diesen verpflichten, oder aber den Scout weitersuchen lassen. Bei letzterer Entscheidung gehen Sie allerdings immer das Risiko ein, am Ende mit leeren Händen dazustehen und nichts als Kosten verursacht zu haben. Andererseits kann Ihnen der Scout eventuell einen noch geeigneteren Spieler präsentieren, für den sich das Risiko gelohnt hätte. Spätestens wenn der „Zeitbalken“ die 100%-Marke erreicht hat, ist die Expedition des Scouts beendet.

Der weitere Ablauf bis zur Verpflichtung des Spielers wird genauso gehandhabt wie bei einem Kauf über den Transfermarkt. Nach einer Bestätigungsabfrage gelangen Sie wieder in das Menü „Transfers“, in dem nun allerdings im rechten unteren Bereich der vom Scout gefundene Spieler angezeigt wird. Aktivieren Sie diesen Spieler und einen Spieler, den Sie verkaufen möchten, per Linksklick und führen Sie die folgende Verhandlungsrunde auf die gleiche Weise wie beim bereits beschriebenen Transfer über den Transfermarkt.

6.1.5 TRAINING

Den normalen Trainingsablauf beeinflussen Sie beim „Fussballmanager Fun“ nicht. Stattdessen kümmern Sie sich hier um das sehr wichtige Einzeltraining. Sie können für jeden Spieler Ihrer Mannschaft Sondertraining anordnen, um diesem besonderen Fähigkeiten zu vermitteln oder seinen allgemeinen Stärke-Wert zu erhöhen.

Wählen Sie zunächst über die Spielerauswahl, welcher Spieler trainiert werden soll. Jetzt müssen Sie entscheiden, an welchem Talent der Spieler zu arbeiten hat.

Die Symbole der erlernbaren Talente werden rechts angezeigt und können mit Hilfe der Pfeil-Symbole verschoben werden. In der Anzeige rechts unten sehen Sie, wie viele Punkte der Spieler bereits durch Training erreicht hat und wie viele er insgesamt benötigt, um das Talent zu besitzen.

Wenn Sie eine Auswahl getroffen haben, klicken Sie mit der linken Maustaste auf „Trainieren“.



Nun erscheint der Trainingsschirm. Hier sammelt der Spieler während des Trainings Punkte. Das Training beginnt nach Linksklick auf den Schalter „Start Training“. Wenn Sie vorher den Schalter „Automatisches Trainingsende“ aktivieren, wird der Computer das Trainingsende für Sie bestimmen; ansonsten entscheiden Sie, wann der Spieler unter die Dusche darf.

Während des Trainings sammelt der Spieler Punkte. Dies geschieht bis zum Trainingsende. Achten Sie immer auf das „Thermometer“ im linken Bildschirmabschnitt. Wenn der Balken in den kritischen Bereich gerät, kann dies zum Trainingsabbruch mit verheerenden Auswirkungen führen, mit der schlimmsten Konsequenz, dass der Spieler sich verletzt oder gar an Stärke einbüßt.



Je länger Sie allerdings trainieren, desto mehr Punkte sammelt Ihr Kicker. Nach dem Training können Sie über die Spielerübersicht erkennen, wie viel Prozent des Talents der Spieler erlernt hat. Haben Sie alle nötigen Punkte gesammelt, kann der Spieler das neu erlernte Talent einsetzen.

Wählen Sie einen Spieler per Linksklick über den Talentfeldern aus, können Sie die Talente, die aktuell zum Einsatz kommen sollen, im Kontextmenü verändern. Jeder Spieler kann zwar zahlreiche Talente besitzen, aber maximal drei während des Spiels zum Einsatz kommen lassen.

Sie haben auch die Möglichkeit, das Training zu automatisieren. Wird der Schalter „Automatik“ per Linksklick aktiviert, wird der Computer sich selbstständig um das Sondertraining kümmern. Er wird in der Regel nicht mehr als sechs Spielern gleichzeitig Sondertraining auferlegen und niemals mehr als 10% Ihres vorhandenen Vermögens dafür aufwenden.

Beachten Sie, dass das Trainieren der einzelnen Attribute unterschiedliche Kosten verursacht und dass unterschiedliche Punktzahlen bis zur Vollendung der Fähigkeit benötigt werden.

Trainieren Sie die Talente nicht wahllos, sondern prüfen Sie genau, für welche Spieler welche Talente am besten geeignet sein könnten. Es muss lange nicht jeder Spieler ein guter Elfmeterschütze werden oder einen Torriecher haben.

6.1.6 TRAININGSLAGER

Der Besuch eines Trainingslagers gibt Ihnen über das normale Training hinaus die Möglichkeit, die komplette Mannschaft zu verbessern. Allerdings ist nicht vorauszusehen, welche Spieler sich während des Trainingslagers verbessern werden. Während des Besuchs werden die Bereiche „Moral“, „Erholung“ und „Stärke“ beeinflusst.



Besondere Fähigkeiten können hier nicht gefördert werden.

Mit Hilfe der beiden Pfeilsymbole erhalten Sie alle nötigen Informationen zu den Trainingslagern, die zur Wahl stehen. Die Balken oben rechts zeigen Ihnen an, in welchem Bereich die Trainingsschwerpunkte gesetzt werden; darunter sehen Sie, was der Besuch kostet.

Nachdem Sie Ihre Auswahl bestätigt haben, findet das Trainingslager statt. Während sich nun die drei Balken permanent in Bewegung befinden, müssen Sie den richtigen Zeitpunkt finden, das Trainingslager zu beenden. Je länger Sie warten, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass sich die Balken zu stark rückwärts bewegen und der Trainingseffekt negativ beeinflusst wird; andererseits haben Sie dann eine größere Chance, dass Spieler an Stärke hinzugewinnen.

Haben Sie das Trainingslager nach Linksklick auf den entsprechenden Schalter beendet, werden Sie über sämtliche Auswirkungen informiert.

6.2 STATISTIKEN

Hier erhalten Sie alle Informationen über Stärken der Vereine, Spielergebnisse, Tabellen sowie einen Überblick über die Rangliste.

6.2.1 TABELLE

Über diesen Menüpunkt können Sie die Tabellen sämtlicher Ligen jedes beliebigen Spieltages einsehen. Mit Hilfe des Schalters links unten kann zwischen Heim-, Auswärts- und Gesamttabelle ausgewählt werden. Nach Linksklick auf den Schalter rechts unten tippt der Computer die Abschlusstabelle.



Platz	Vereinname	S	N	P	Punkte	Tore	Tordiff.	Tendenz
1. (1)	Burghausen	2	0	0	6	9	3	+ 6
2. (6)	Siegen	2	0	0	6	4	2	+ 2
3. (4)	Trier	2	0	0	6	3	1	+ 2
4. (18)	Jena	2	1	0	4	3	1	+ 1
5. (17)	Karlsruhe	2	1	0	3	4	3	+ 1
6. (16)	Hamm	2	1	0	3	3	2	+ 1
7. (9)	Pfaffendorf	2	1	0	3	3	3	0
8. (15)	Marxheim	2	1	0	3	3	3	0
9. (7)	Erfurt	2	1	0	3	2	3	0
10. (18)	Augsburg	2	1	0	3	5	6	- 1
11. (3)	Frankfurt	2	1	0	3	3	4	- 1
12. (5)	Aalen	2	1	0	3	2	4	- 2
13. (11)	Schweinfurt	2	0	2	2	2	2	0
14. (10)	Taunusstein	2	0	1	1	3	4	- 1
15. (12)	Regensburg	2	0	1	1	2	3	- 1
16. (8)	Darmstadt	2	0	1	0	1	2	- 1
17. (14)	Offenbach	2	0	2	0	0	3	- 3
18. (15)	Elversberg	2	0	2	0	1	5	- 4

6.2.2 SPIELE

Heimverein	Stärke	Gastverein	Stärke	Ergebnis
Burghausen	17.0	Frankfurt	11.0	4 : 1
Siegen	27.0	Taunusstein	14.0	3 : 2
Pfaffendorf	10.0	Augsburg	12.5	1 : 0
Erfurt	16.0	Marxheim	11.0	1 : 2
Aalen	28.0	Hamm	6.0	0 : 3
Darmstadt	27.5	Trier	23.0	0 : 1
Jena	20.5	Offenbach	17.0	1 : 0
Karlsruhe	13.5	Elversberg	16.0	4 : 1
Regensburg	18.0	Schweinfurt	17.5	1 : 1

Hier sind die Spielpaarungen und Ergebnisse aller Wettbewerbe abrufbar. Der Schalter links unten ermöglicht Ihnen, sich ausschließlich die Spiele Ihres eigenen Teams anzeigen zu lassen. Zusätzlich zu den Paarungen werden Ihnen die Tabellenpositionen und Stärken der Mann-

schaften angezeigt.

6.2.3 STÄRKEN

Nr.	Vereinname	Stärke	Spieler	Sp./Go.	Gehalt (Gesamt)	Gehalt / Spieler
1.	Darmstadt	48.5	20	2.31	168.500 €	8.425 €
2.	Aalen	37.0	20	1.9	130.600 €	6.530 €
3.	Siegen	37.0	20	1.9	178.200 €	8.910 €
4.	Frankfurt	36.5	20	1.8	158.500 €	7.925 €
5.	Trier	36.0	20	1.8	182.300 €	9.115 €
6.	Offenbach	35.0	20	1.8	143.000 €	7.150 €
7.	Karlsruhe	30.0	20	1.5	108.500 €	5.425 €
8.	Marxheim	28.5	20	1.5	112.400 €	5.620 €
9.	Jena	28.5	20	1.5	148.800 €	7.440 €
10.	Erfurt	27.5	20	1.4	75.200 €	3.760 €
11.	Hamm	27.5	20	1.4	272.000 €	13.600 €
12.	Burghausen	27.5	20	1.4	135.200 €	6.775 €
13.	Elversberg	25.0	20	1.3	112.600 €	5.630 €
14.	Schweinfurt	24.0	20	1.2	102.000 €	5.100 €
15.	Augsburg	22.5	20	1.1	80.800 €	4.040 €
16.	Regensburg	22.0	20	1.1	76.700 €	3.835 €
17.	Taunusstein	21.5	20	1.1	125.700 €	6.285 €
18.	Pfaffendorf	18.0	20	0.9	49.000 €	2.450 €

Das Menü „Stärken“ informiert Sie über die Spielstärken aller Mannschaften. Außerdem können Sie sich einen Überblick über das Gehaltsgefüge und den Zuschauerschnitt sämtlicher Clubs verschaffen.

Bedenken Sie, dass die angezeigten Spielstärken nur die Grundstärken der einzelnen Spieler widerspiegeln. Moral, Erschöpfung und vor allem die erlernten Fähigkeiten können die Stärke eines Spielers stark beeinflussen. Mit Hilfe des Schalters rechts unten wählen Sie zwischen der Gesamtstärke aller Spieler oder nur der elf eingesetzten Spieler aus.

6.2.4 RANGLISTE

Wenn Sie sich einen Überblick über den Erfolg Ihres Teams verschaffen möchten, können Sie sich drei verschiedene Ranglisten anschauen.



Die „aktuelle Rangliste“ dient übrigens nicht nur rein statistischen Zwecken, sondern ist auch ein wichtiger Indikator für Ihr Ansehen bei Fans und Werbetreibenden.

Das heißt, eine gute Ranglistenplatzierung verschafft Ihnen lukrative Angebote im Sponsoring-Bereich und lässt mehr Zuschauer in Ihr Stadion strömen.

Der Tabellenplatz, den Sie in der Rangliste einnehmen, errechnet sich aus der Punktzahl, die Sie in Ihren zehn letzten Spielen erreicht haben. Punkte erhält Ihre Mannschaft für Siege, Unentschieden oder Niederlagen immer im Verhältnis der Spielstärke der eigenen Mannschaft zu der des Gegners. Das bedeutet, dass Sie mehr Punkte für einen Sieg gegen einen starken Gegner erhalten, als wenn der Gegner ein relativ schwacher ist. Somit erhalten die Mannschaften der europäischen Spitzenklasse automatisch mehr Punkte als die der unteren Klassen. Die „ewige Rangliste“ hat ausschließlich statistischen Charakter und schreibt die Punkte sämtlicher Teams fortlaufend weiter.

6.3. FINANZEN

6.3.1 BANK



Sollten Sie wider Erwarten einmal Fremdkapital in Anspruch nehmen, müssen Sie bei der Bank einen Kredit aufnehmen. Dazu wählen Sie mit Hilfe der beiden Auswahllisten den Betrag und die Laufzeit des abzuschließenden Vertrages. Der dazugehörige Zinssatz wird Ihnen ständig angezeigt.

Haben Sie alles zu Ihrer Zufriedenheit eingestellt, aktivieren Sie den Schalter „Beantragen“ per Linksklick.



Der obere Bildschirmabschnitt gibt Ihnen eine Übersicht über alle derzeit laufenden Kredite.

Beachten Sie, dass Sie für jeden Kredit Zinsen zahlen müssen. Nutzen Sie diese Funktion also immer mit Bedacht. Der gesamte Betrag wird nach der Kreditlaufzeit komplett abgebucht. Es erfolgt keine Ratenzahlung.

6.3.2 WERBUNG

Neben den Zuschauereinnahmen und den Erlösen aus Spielverkäufen, erzielen Sie durch den Abschluss von Werbeverträgen einen weiteren wichtigen Beitrag zur Deckung Ihrer Gesamtkosten.



Sie können bis zu acht gleichzeitig laufende Verträge abschließen. Zu suchen sind ein Hauptsponsor (Trikotsymbol), ein Partner zur Vermarktung der Fernsehrechte sowie sechs Werbepartner für die Bandenwerbung. Der Ersatzpartner, den Sie ebenfalls verpflichten können, springt überall dort ein, wo zurzeit keine Verträge laufen.

Im linken Bildschirmabschnitt werden Ihnen die Angebote der Werbetreibenden Firmen angezeigt. Es ist immer nur ein Angebot sichtbar. Bevor Sie ein anderes erhalten, müssen Sie sich also entscheiden, ob Ihnen das gezeigte zusagt oder nicht.

Per Linksklick auf den Schalter „Suchen“ gehen Sie in Verhandlung mit einem anderen Werbepartner. Aber beachten Sie, dass das Einholen von neuen Angeboten von Versuch zu Versuch mehr Geld kosten kann. Wenn Sie die Suche nach Werbepartnern nicht selbstständig durchführen wollen, aktivieren Sie den „Automatik“-Schalter per Linksklick. Der Computer übernimmt von nun an das gesamte Tätigkeitsfeld

„Werbung“. Gute Leistungen der zuletzt absolvierten Spiele sowie der generelle Erfolg Ihres Teams bringen Ihnen lukrativere Angebote als die Zeiten, in denen es nicht so gut um Ihren Verein bestellt ist.

Zwei Besonderheiten gibt es zu beachten:

1. Die Verträge laufen über eine bestimmte Anzahl von Spielen. Einige von ihnen können jedoch vorzeitig von Ihnen gekündigt und durch ein neues Angebot ersetzt werden. Wenn dieser Zeitpunkt erreicht ist, wird ein kleines Vertragssymbol in der Spalte „kündbar“ angezeigt.
2. Die Werbeverträge werden automatisch vom Computer platziert. Wenn mehrere kündbare Verträge ersetzt werden könnten, wählt der Computer stets den mit dem geringsten Geldbetrag und ersetzt ihn durch den neu abgeschlossenen Vertrag.

6.3.3 STADIUM

Alle Einstellungen, die Ihr Stadion betreffen, werden im Menü „Stadion“ vorgenommen. Sie können die Eintrittspreise verändern, den Komfort verbessern, die Zuschauerkapazität erhöhen und sogar komplett neue Stadien bauen.



Wenn Sie Änderungen in den einzelnen Bereichen durchführen wollen, werden Ihnen die dadurch entstehenden Kosten angezeigt. Nach Linksklick auf die entsprechenden „Bestätigungsschalter“ wird die Veränderung direkt vollzogen. Es fallen demnach keine Bauzeiten an.

Sie sollten sich beim Festlegen der Eintrittspreise immer am nächsten Gegner und Ihren Zuschauerzahlen der vorigen Heimspiele orientieren. Dass Sie die Preise optimal gewählt haben, erkennen Sie immer an einem nahezu ausverkauften Stadion. War das Stadion ganz voll, hätten Sie vielleicht sogar höhere Preise verlangen können. Verlangen Sie aber nicht zu hohe Preise; sinnvoller ist es, ein kleines Stadion im Laufe der Zeit kontinuierlich auszubauen.

6.3.4 BILANZ



Die Bilanz gibt Ihnen eine Haushaltsübersicht zu jedem absolvierten Spieltag. Sämtliche Einnahmen und Ausgaben werden gegenübergestellt, und der Saldo zeigt Ihnen, ob Sie an dem betreffenden Spieltag einen Gewinn oder einen Verlust erwirtschaftet haben. Behalten Sie die Bilanz immer gut im Auge. Ein permanent

negativer Saldo wird Sie früher oder später in den Ruin treiben. Außerdem wird Ihnen zu jedem Spieltag die Zuschauerzahl angezeigt.

6.4 VERWALTUNG



6.4.1 LADEN

Hier können Sie einen Ihrer gespeicherten Spielstände laden und somit ein früher gestartetes Spiel fortsetzen.



6.4.2 SPEICHERN

In diesem Menü wird der aktuelle Spielstand gespeichert.



6.4.3 OPTIONEN



In „Optionen“ definieren Sie die generellen Einstellungen Ihres aktuellen Spiels. Versehen Sie die Felder, die Sie auswählen möchten, per Linksklick mit einem Häkchen, oder entfernen Sie ein nicht gewünschtes Häkchen auf die gleiche Weise.

Die Option zur Zeitbeschränkung pro Spielzug beschleunigt ein Spiel im Mehrspielermodus. Jeder Manager hat dann zum Vornehmen seiner Einstellungen nur begrenzte Zeit zur Verfügung. Wenn diese abgelaufen ist, ist sofort der nächste Manager an der Reihe oder der Spieltag beginnt. Die übrigen Optionsfelder sind selbsterklärend.

6.4.4 ENDE

Sie verlassen mit zahlreichen Tränen in den Augen das Spiel, um es sicher bald wieder fortzusetzen.

7 | SPIELERINFORMATIONEN

7.1 SPIELERSTÄRKEN



Das wichtigste Hab und Gut in Ihrem Verein sind natürlich Ihre Spieler. Aus ihnen müssen Sie die bestmögliche Elf zusammenstellen, um Ihre Spiele erfolgreich zu absolvieren. Sie haben die Möglichkeit, Ihre Mannschaft durch Spielerkäufe, gezieltes Training und Besuchen von Trainingslagern stetig zu verbessern. Je stärker Ihr Team wird, desto größer ist die Chance, dass es seine Spiele erfolgreich absolviert. Die Stärke Ihrer gesamten Mannschaft errechnet sich aus der Summe der Stärkewerte aller einzelnen Spieler.

Jeder Spieler besitzt eine Grundstärke und drei weitere Komponenten, die sein Können während des Spiels beeinflussen. Die Grundstärke ist ein Wert zwischen 0,0 und 6,0, der durch Sternchen-Symbole dargestellt wird. Hierauf sollte das Hauptaugenmerk liegen. Keine sichtbaren Auswirkungen auf die Stärke der Spieler haben die beiden zusätzlichen Bereiche „Fitness“ und „Moral“. Ein Spieler, der beispielsweise einen schlechten Fitness-Wert aufweist, wird kaum in der Lage sein, im Spiel sein volles Können unter Beweis zu stellen. Die Moral eines Spielers spiegelt wieder, wie er psychisch bei der Sache ist. Ein Spieler mit optimalem Moral-Wert wird sich für sein Team zerreißen, wogegen jemand mit schlechter Moral nicht mit letztem Einsatz zur Sache gehen wird.

Der Fitness-Wert kann entweder durch erholsame Trainingslager verbessert werden, oder indem Sie dem erschöpften Spieler einmal eine Spielpause gönnen. Die Moral kann ebenfalls durch Buchung eines Trainingslagers gestärkt werden. Außerdem verhalfen besondere Talente der Spieler zu einem guten Moral-Wert (Talente: „Vereinstreue“, „Teamgeist“).

Einen sehr großen Einfluss auf die Stärke eines Spielers hat der Besitz von besonderen Fähigkeiten. Dies werden Sie auch während der Live-Übertragungen deutlich beobachten können.

7.2 BESONDERE TALENTE

Es gibt eine Reihe von besonderen Talenten, die Ihre Spieler entweder von Spielbeginn an besitzen, oder die Sie ihnen später antrainieren können. Diese Talente machen sich während des Spiels stark bemerkbar. Sie haben einen weitreichenden Einfluss auf die Gesamtstärke eines Spielers. Ihre einzelnen Wirkungen können Sie den Talentinformationen entnehmen.

Diese Übersicht finden Sie überall dort, wo Sie den kleinen Informations-Schalter „I“ per Linksklick betätigen können. Dort sind in einer Art Baumstruktur sämtliche Talente abgebildet. Nicht jeder Spieler kann alle Talente erlernen. Die, die er nicht trainieren kann, sind abgedunkelt dargestellt, schon erlernte grün umrandet. Für den Spieler im Laufe seiner Karriere trainierbare Talente sind hell dargestellt. Beachten Sie, dass nicht nur momentan trainierbare Talente hell dargestellt sind, sondern auch alle solche, die der Spieler theoretisch erst in Zukunft trainieren kann, weil er deren Vorgängertalente besitzt oder zumindest trainieren kann (also noch nicht besitzt).

Einige besondere Fähigkeiten können nicht sofort trainiert werden. Es gibt Talente, die erst erreicht werden können, wenn der Spieler im Besitz bestimmter Vorgängertalente ist. Die nötigen „Vorgänger“ und der aktuelle Name des Talenten werden Ihnen angezeigt, wenn Sie den Mauszeiger auf das gewünschte Talent bewegen. Ein Spieler kann beispielsweise erst ein guter Elfmeterschütze werden, wenn er bereits über die Attribute „Schuss“ und „Nervenstärke“ verfügt.

Um „Fußballgott“ zu werden, müssen zunächst zahlreiche Vorgänger trainiert werden.

Es gibt Talente der ersten, zweiten, dritten und vierten Stufe. Dies sind im Einzelnen folgende:

1. Stufe

-  Taktisches Verständnis
-  Übersicht
-  Balltechnik
-  Schnelligkeit
-  Wendigkeit
-  Pass
-  Schuss
-  Kopfball
-  Kraft
-  Teamgeist
-  Vereinstreue
-  Ausdauer
-  Zweikampf
-  Härte
-  Robustheit
-  Erfahrung
-  Nervenstärke
-  Torinstinkt
-  Linke Bazille

2. Stufe

-  Abwehrchef
-  Spielmacher
-  Ballhalten
-  Dribbling
-  Flanken
-  Weitschuss
-  Freistoß
-  Eckball
-  Elfmeter
-  Joker
-  Dauerbrenner
-  Manndecker
-  Harter Hund
-  Alter Hase
-  Goalgetter

3. Stufe

-  Dribbelkönig
-  Superpass
-  Powerschuss
-  Terrier

4. Stufe

-  Fußballgott

Besondere Fähigkeiten erreichen die Spieler, indem Sie Sondertrainingseinheiten für sie einberufen. Jedes Sondertraining kostet Sie allerdings Geld, und der Spieler besitzt das gewünschte Attribut erst, wenn er es zu 100% trainiert hat.

Beachten Sie, wenn Sie Talente trainieren möchten, dass diese nur in einem bestimmten Altersbereich des Spielers erlernt werden können. Dieser Bereich wird Ihnen zusammen mit weiteren Informationen im unteren Bildschirmabschnitt angezeigt, während der Mauszeiger über einem gewünschten Symbol verweilt. Es wird genau beschrieben, welche Vorteile das angezeigte Talent einem Spieler beschert.

Es gibt neben den besonderen Fähigkeiten leider auch negative Eigenschaften, die Spieler entweder von Beginn an besitzen oder durch bestimmte Ereignisse während des Spiels hinzubekommen. Außer der Tatsache, dass sich diese Eigenschaften im Spiel negativ auswirken, blockieren sie den Einsatz von positiven Attributen, da jeder Spieler nur drei Eigenschaften pro Spiel einsetzen darf.

8 | LIVE-SPIEL

Haben Sie alle Einstellungen vorgenommen, kann das Spiel beginnen. Dazu klicken Sie in der Menüleiste unten rechts auf den Schalter „Weiter“. Damit beenden Sie Ihre Runde. Ihr Team macht sich auf den Weg ins Stadion...

8.1 VOR DEM SPIEL



Bevor das Spiel nun losgeht, erscheinen die Mannschaftsaufstellungen der beiden Kontrahenten in einer grafischen Darstellung. Die Spieler, die Sie hier sehen, werden das Spiel beginnen. Nach Linksklick geht es los.

8.2 DAS SPIEL



Jetzt ist Ihr Team gefragt. Sie sind auf die Trainerbank verbannt und haben nur bedingt Eingriffsmöglichkeiten in das Spielgeschehen. Sie können allerdings jederzeit eine Auswechslung vornehmen oder Ihre taktischen Anweisungen verändern. Die Änderungen nehmen Sie per Linksklick mit Hilfe der Schalter auf der unteren Bildschirm-

leiste vor. Im oberen Bildschirmabschnitt sehen Sie den aktuellen Spielstand sowie die laufende Spielminute.

Die Schalter auf der unteren Leiste haben folgende Funktionen:



Doppel-Pfeil nach links:

Liefert Ihnen die zuletzt gespielte Aktion in Zeitlupe.



Doppel-Balken:

Stoppt das Spielgeschehen. Die Zeit ist angehalten. Diese Funktion sollten Sie nutzen, wenn Sie Auswechslungen oder taktische Änderungen vornehmen wollen, damit Ihnen die Zeit dabei nicht davonläuft. Wenn Sie erneut auf den Schalter klicken, wird das Spiel fortgesetzt.



Doppel-Pfeil nach rechts:

Der Spielablauf wird beschleunigt, solange Sie die linke Maustaste nicht erneut betätigen. In diesem Fall kehren Sie wieder zur normalen Geschwindigkeit zurück.



Tabellensymbol:

Die aktuelle Tabelle wird eingeblendet. Diese können Sie anschließend bei gedrückter Maustaste an jede beliebige Position auf dem Bildschirm verschieben. Jedes Tor, das fällt, aktualisiert die Tabelle automatisch. So sind Sie jederzeit während des Spiels auf dem Laufenden. Ein erneuter Linksklick auf den Schalter lässt die Tabelle wieder verschwinden.



Symbol für Spielpaarungen:

Alle Paarungen des aktuellen Spieltages werden eingeblendet. Auch hier wird jedes aktuell erzielte Tor eingeblendet.

Team	Freiadorf	0:0
Dankobich	- Paly	0:0
Schneffert	- Erhart	0:0
Tiar	- Regusberg	0:0
Zemessch	- Dornsch	0:0
Frurberg	- Sloga	0:0
Freibart	- Kurbana	0:0

Bei erneutem Linksklick auf den Schalter wird die Anzeige entfernt.

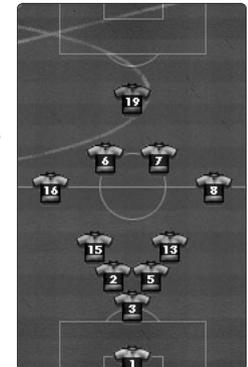
Trikot:



Hier können Auswechslungen vorgenommen und die Formation verändert werden. Nach Linksklick auf den Schalter erscheint Ihre Spielerliste und das kleine Formations-Spielfeld. In der Spielerliste werden Rückennummer, Spielername, Stärke, Fitnessgrad und die Talente angezeigt. Besonders auf den Fitness-Wert sollten Sie achten. Bei allzu starker Erschöpfung sind die Spieler nicht mehr so leistungsfähig wie zu Beginn des Spiels. Sie tauschen Spieler gegeneinander aus, indem Sie die beiden gewünschten Spieler nacheinander per Linksklick aktivieren. Bei der nächsten Spielunterbrechung wird die Auswechslung vollzogen. Wenn die Zeit drängt und Sie nicht bis zur nächsten Unterbrechung warten möchten, aktivieren Sie das „Häkchen“ durch Linksklick auf den Knopf „Ball ins schießen“. Ihre Mannschaft wird dann so schnell wie möglich das Leder ins Aus befördern, damit die Auswechslung durchgeführt werden kann. Pro Spiel können bis zu drei Auswechslungen vorgenommen werden.

Nr.	Spielername	Stärke	FS	Talente
1	Witt	☆☆☆☆	100%	
2	Kilger	☆☆☆☆	88%	
3	Kramer	☆☆☆☆	100%	
4	Taus	☆☆☆☆	100%	
5	Lamp	☆☆☆☆	100%	
6	Frisch	☆☆☆☆	88%	
7	Arnold	☆☆☆☆	100%	+
8	Dornsch	☆☆☆☆	100%	
9	Dornsch	☆☆☆☆	100%	
10	Flammenschädel	☆☆☆☆	100%	
11	Flammenschädel	☆☆☆☆	100%	
12	Kilger	☆☆☆☆	100%	
13	Jaka	☆☆☆☆	100%	
14	Kramel	☆☆☆☆	100%	
15	Taus	☆☆☆☆	100%	
16	Jung	☆☆☆☆	100%	

Im Formations-Feld können Sie genau wie im Menü „Formation“ die Position Ihrer elf auf dem Spielfeld befindlichen Spieler verändern. So können Sie auf den aktuellen Spielstand reagieren und die Ausrichtung Ihrer Mannschaft darauf einstellen.



Bei erneutem Linksklick auf das Trikot-Symbol wird die Spielerliste wieder vom Bildschirm entfernt.



Tafel-Symbol:

Die taktischen Grundeinstellungen können während des Spiels verändert werden. Die beiden Bereiche „Abseitsfalle“ und „Schwalben“ werden per Linksklick aktiviert oder deaktiviert. Die anderen vier Bereiche verändern

Sie mit Hilfe der „+“- bzw. „-“ - Schalter. Ihr Team wird sofort versuchen, sich an Ihre neuen Anweisungen zu halten. Nach erneutem Linksklick auf das Symbol „Tafel“ wird die Anzeige wieder vom Bildschirm entfernt.



Grüne Diskette:

Sie haben die Möglichkeit, einen vorher gespeicherten Spielstand zu



Rote Diskette:

Der aktuelle Spielstand kann gespeichert werden.



Blitz-Symbol:

Das Spiel läuft sehr stark beschleunigt im Zeitraffer ab.

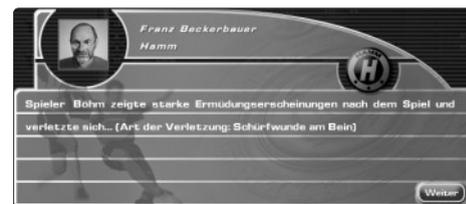
Nach Spielende werden Ihnen einige statistische Daten angezeigt. Zunächst erhalten Sie Informationen über die Torreihenfolge und Torschützen. Anschließend erscheint eine Übersicht über Chancenverhältnis, Fouls, Zweikämpfe und Spielanteile beider Mannschaften. Danach wird Ihre Bilanz aufgeführt, gefolgt von allen Ergebnissen und der Tabelle des Spieltages.



Haben Sie alle Informationen ausreichend studiert, kehren Sie wieder ins Hauptmenü zurück, und die nächste Runde beginnt. Nun können Sie sich auf Ihr nächstes Spiel vorbereiten.

9 | BESONDERE EREIGNISSE

Immer wieder während des Spiels werden Sie mit besonderen Ereignissen oder Angeboten konfrontiert, die auf dem Bildschirm eingeblendet werden. Diese sind unterschiedlichster Art; ihre Auswirkungen werden Ihnen angezeigt.



10 | DER EDITOR



Bevor Sie ins Spiel einsteigen, haben Sie die Möglichkeit den Editor zu besuchen, um Ihre eigene Spielkonfiguration zu erstellen.

Sämtliche Vereins- und Spielerdaten können beliebig verändert werden.

10.1 ALLGEMEINES

Der Editor-Schirm ist in zwei Bereiche unterteilt. Links befindet sich die Übersicht aller Vereine, auf der rechten Seite ist die Spielerliste des aktuell gewählten Vereins zu sehen.

Mit Hilfe der drei Schalter rechts unten können Sie die bestehende Konfiguration laden, die Veränderungen speichern oder den Editor wieder verlassen.

10.2 VEREINE

Die Vereinsdaten sind zunächst alphabetisch nach Vereinsnamen sortiert. Per Linksklick auf den Schalter „Nation“ ändern Sie die Sortierreihenfolge. Anschließend ist die Auswahlliste nach Ländernamen sortiert.

Am linken Rand beider Listen befindet sich in jeder Zeile ein „Tausch“-Symbol, das später noch eingehend erläutert wird.

Wenn Sie einen Vereinsnamen verändern möchten, wählen Sie diesen per Linksklick an. Geben Sie nun den gewünschten, neuen Teamnamen ein. Andere Daten zum Team verändern Sie, indem Sie das Lupen-Symbol per Linksklick aktivieren. Ein weiteres Fenster öffnet sich. Hier können Sie sämtliche Teamdaten verändern.

Wenn Sie zwei Vereine gegeneinander austauschen wollen, aktivieren Sie bei beiden nacheinander per Linksklick das „Tausch“-Symbol. Durch einen solchen Tausch können Sie die Liga-Zugehörigkeit der einzelnen Mannschaften verändern. Somit können Sie beispielsweise Aufsteiger und Absteiger in die gewünschten Ligen befördern.

10.3 SPIELERDATEN

Es werden immer alle 20 Spieler des aktuell aktivierten Vereins in der Spielerliste auf der rechten Seite angezeigt. Alle Spielerdaten können hier editiert werden. Dazu gehören folgende Komponenten:

- Rückennummer
- Spielerart
- Vorname
- Name
- Stärke
- Talente
- Nation
- Aussehen (über das Lupen-Symbol)

Jeder dieser Bereiche kann verändert werden, indem Sie ihn per Linksklick aktivieren.

Rückennummer:

Geben Sie die gewünschte Rückennummer ein. Diese sollten innerhalb eines Teams nicht doppelt vergeben werden.

Vorname:

Erfordert die Eingabe des ersten Buchstabens des Vornamen.

Name:

Geben Sie den Nachnamen des Spielers ein.

Stärke:

Die Stärke-Werte sind in zwei Eingabefelder unterteilt. Das erste Feld weist auf die vorhandene Spielstärke, das zweite auf die erlernbare Spielstärke hin. Außerdem ist zu beachten, dass „Halbstärken“ zu berücksichtigen sind und somit hier die höchste Ziffer die 12 ist (dies entspricht einer Stärke von 6,0 im Spiel). Um also die tatsächliche Stärke des Spielers zu ermitteln, teilen Sie Ihre eingegebenen Werte einfach durch zwei. Ein Spieler beispielsweise, dem Sie die Ziffern 5 und 8 gegeben haben, besitzt zu Beginn des Spiels die Stärke 2,5 und kann bis zu einer Stärke von 4,0 trainiert werden.

Talente:

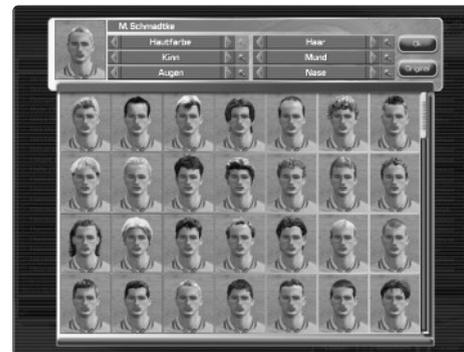


Hier legen Sie fest, welche Talente der Spieler zu Beginn des Spiels besitzt und welche er im Laufe des Spiels erlernen kann. Dazu öffnet sich nach Linksklick ein Kontextmenü, in dem Sie dem Spieler die Talente zuweisen können. Aktivieren Sie nun die gewünschten Symbole per Linksklick in die einzelnen Felder. Das grüne Häkchen bedeutet, der Spieler besitzt das dazugehörige Attribut zu Beginn des Spiels, während das rote Verbotsschild aussagt, dass das nebenstehende Talent für diesen Spieler nicht erlernbar sein wird. Alle übrigen Fähigkeiten können trainiert werden.

Nation:

Die Zugehörigkeit zu einer bestimmten Nation verändern Sie nach Linksklick im anschließend erscheinenden Kontextmenü.

Aussehen:



Nach Linksklick auf das Lupen-Symbol können Sie über ein dann erscheinendes Kontextmenü Hautfarbe, Kinn, Augen, Haar, Mund und Nase des Kickers editieren.

Alle Kontextmenüs verlassen Sie per Rechtsklick außerhalb des Feldes, in dem sich die Übersicht befindet.

Mit Hilfe der Tausch-Funktion haben Sie die Möglichkeit, Spieler anderen Vereinen zuzuordnen. Dazu verfahren Sie ähnlich wie beim Mannschaftstausch. Aktivieren Sie zunächst per Linksklick das Tausch-Symbol eines der beiden Spieler, die Sie tauschen möchten. Dieser Spieler erscheint nun in einem „Erinnerungsfeld“ unterhalb der Spielerliste. Wählen Sie nun in der Vereinsliste den Verein, für den der zweite Spieler,

den Sie austauschen möchten, spielt. Diesen können Sie nun in der anschließend erscheinenden Spielerliste per Linksklick auf das Tausch-Symbol aktivieren. Die beiden Spieler haben nun ihre Vereine gewechselt.

Die Transfermarkt-Spieler und die Scout-Spieler können ebenfalls editiert werden. Wählen Sie diese per Linksklick auf das entsprechende Feld unterhalb der Vereinsübersicht.

ENDBENUTZER-LIZENZVERTRAG

Diese Original-Software ist urheberrechtlich und markenrechtlich geschützt. Sie darf nur durch den autorisierten Handel verkauft und ausschließlich privat genutzt werden. Bevor Sie die Software verwenden, lesen Sie bitte diese Lizenz aufmerksam durch. Indem Sie das Softwareprodukt installieren oder verwenden, erklären Sie sich einverstanden, durch die Bestimmungen des EULAs gebunden zu sein.

SOFTWAREPRODUKTLIZENZ

Durch diesen Endbenutzer-Lizenzvertrag werden Ihnen folgende Rechte eingeräumt:

Dieser Endbenutzer-Lizenzvertrag ist ein rechtsgültiger Vertrag zwischen Ihnen (entweder als natürliche oder als juristische Person) und der JoWood Productions Software AG.

Durch den Erwerb dieser Original-Software wird Ihnen das Recht eingeräumt, die Software auf einem Computer zu installieren und zu nutzen. JoWood Productions Software AG überträgt kein Eigentumsrecht an der Software auf Sie – diese Lizenz gilt nicht als „Verkauf“ der Software. Sie sind Eigentümer der CD-ROM, auf der die Software aufgezeichnet ist, JoWood Productions Software AG bleibt jedoch voll und ganz Eigentümer der Software auf der CD-ROM und der zugehörigen Dokumentation sowie Inhaber aller Rechte an geistigem und gewerblichem Eigentum, das darin enthalten ist.

Diese nichtexklusive und persönliche Lizenz gibt Ihnen das Recht, eine Kopie des Softwareproduktes auf einem einzigen Computer, einer einzigen Arbeitsstation, einem einzigen Terminal, einem einzigen tragbaren PC, Pager etc. zu installieren, zu verwenden und anzuzeigen. Jede andere Nutzung, insbesondere die unautorisierte Vermietung, öffentliche Vorführung oder sonstige Darbietung, z.B. auch in Schulen und Universitäten, die Vervielfältigung, Mehrfachinstallation oder Überspielung und jeder Vorgang, durch den diese Software oder Teile davon der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird (auch über Internet oder andere Online-Systeme), ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung untersagt.

Wenn Ihnen die Software die Möglichkeit gibt, Bilder zu drucken, die markenrechtlich geschützte Figuren von JoWood Productions Software AG enthalten, gestattet Ihnen diese Lizenz nur, die Bilder ausschließlich auf Papier zu drucken und sie als Ausdrucke des Druckers Ihres Computers für Ihre persönlichen, nichtkommerziellen und nicht-staatlichen Zwecke zu verwenden (Sie dürfen diese Bilder z. B. nicht öffentlich darstellen oder verkaufen), vorausgesetzt, Sie halten sich an alle Copyright-Hinweise, die in den von der Software erzeugten Bildern enthalten sind.

BESCHREIBUNG WEITERER RECHTE UND EINSCHRÄNKUNGEN

Sicherungskopie

Eine Kopie des Softwareproduktes darf nur für Sicherungs - oder Archivierungszwecke aufbewahrt werden.

Beschränkte Garantie

JoWood Productions Software AG garantiert für einen Zeitraum von 90 Tagen ab Kauf, dass die Software im Wesentlichen gemäß den begleitenden gedruckten Materialien arbeitet. Die gesamte Haftung von JoWood Productions Software AG und Ihr alleiniger Anspruch besteht nach Wahl von JoWood Productions Software AG entweder in der Rückerstattung des bezahlten Preises oder in der Reparatur oder dem Ersatz des Softwareproduktes, das der beschränkten Garantie von JoWood nicht entspricht, soweit es zusammen mit einer Kopie der Rechnung an JoWood Productions Software AG zurückgegeben wird. Diese beschränkte Garantie gilt nicht, wenn der Fehler des Softwareproduktes auf einen Unfall, Missbrauch oder fehlerhafte Anwendung zurückzuführen ist.

Andere Gewährleistungsrechte bleiben unberührt

Die obige Garantie wird von JoWood Productions Software AG als dem Hersteller des Softwareproduktes übernommen. Etwaige gesetzliche Gewährleistungs- oder Haftungsansprüche, welche Ihnen nach dem Gesetz gegen den Händler zustehen, von dem Sie Ihr Exemplar des Softwareproduktes erhalten haben, werden hierdurch weder ersetzt noch beschränkt.

Haftungsbeschränkung

Im größtmöglichen, durch das anwendbare Recht gestatteten Umfang lehnt die JoWood Productions Software AG jede Haftung für irgendwelche besonderen, zufälligen, indirekten oder Folgeschäden ab, die aus der Verwendung oder der Unmöglichkeit der Verwendung des Softwareproduktes entstehen. Dies gilt auch dann, wenn JoWood Productions Software AG zuvor auf die Möglichkeit solcher Schäden hingewiesen hat

Marken

Dieser Endbenutzer-Lizenzvertrag gewährt Ihnen keinerlei Rechte in Verbindung mit Marken von JoWood Productions Software AG.

Vertragsende / Kündigung

Diese Lizenz gilt, bis sie von einer der beiden Parteien beendet wird. Sie können diese Lizenz jederzeit beenden, indem Sie die Software an JoWood Productions Software AG zurückschicken oder indem Sie die Software, die gesamte zugehörige Dokumentation sowie alle Kopien und Installationen davon vernichten, unabhängig davon, ob diese

gemäß dieser Lizenz erstellt wurden oder nicht. Dieser Lizenzvertrag wird sofort ohne Benachrichtigung durch JoWood Productions Software AG beendet, falls Sie eine Bestimmung dieser Lizenz nicht einhalten. In einem solchen Fall sind Sie verpflichtet, sämtliche Kopien des Softwareproduktes zu vernichten.

Salvatoresche Klausel

Sollten Bestimmungen dieses Vertrages ungültig oder undurchsetzbar sein oder werden, so bleibt der Restvertrag unberührt.

Rechtswahl

Auf alle Rechtsfragen aus oder im Zusammenhang mit diesem Vertrag ist österreichisches Recht anzuwenden.

11 | CREDITS

Konzept & Spieldesign

Werner Krahe, Jens Onnen

Programmierung

Gerth Donath

Werner Krahe

Andreas Niedermeier

Jens Onnen

Klaus Schumacher

Marc Winterhoff

Grafische Gestaltung

Matthias „mAT“ Walterbach

3D Grafiken & Animationen

Thomas Bartos Kostka

GenomCode GmbH

Ton

www.MusicFillingStation.de

Anklang Studio

Techniques

Uses Bink Video Copyright © 1997-2002 by RAD Game Tools, Inc.

Uses Zlib Compression Library © 1995-2002 Jean-loup Gailly & Mark Adler

FMOD sound and music system, copyright © Firelight Technologies Pty, Ltd., 1994-2002

Beratung & Handbuch

Jürgen Krahe

Handbuchgestaltung

Sabine Rostock

Chef-Tester

Stefan Damm

Patrick Grigutsch

Jürgen Krahe

Gerold Onnen

Andi Pröschold

Martin Suttrop

PUBLISHING

JOWOOD PRODUCTIONS SOFTWARE AG

JOWOOD TEAM DEUTSCHLAND

Production Supervisor

Boris Kunkel

Executive Producer

Ralf Adam

Associate Producers

Oliver Staude Müller, Christian Braun

Development Marketing Manager

Reinhard Döpfer

QA Manager

Gregor Wilkenloh

Lead Tester

Thorsten Röpke

Marketing & PR Manager

Esther Manga

Product Manager

Viola Klammer

PR Assistant

Jürgen Kroder

JOWOOD TEAM ÖSTERREICH

Head of Development

Erik Simon

International Production & Purchasing Director

Fritz Neuhofer

International Marketing Manager

Georg T. Klotzberg

Product Manager

Stefan Berger

Localisation Manager

Nikolaus Gregorcic

Graphic Artist

Jaqueline Zweck

Developer

© 2002 Heart-Line GmbH, all rights reserved.

© 2002 by Heartline Software GmbH, published by
JoWood Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria.

ROFUSSBALL0000HAN