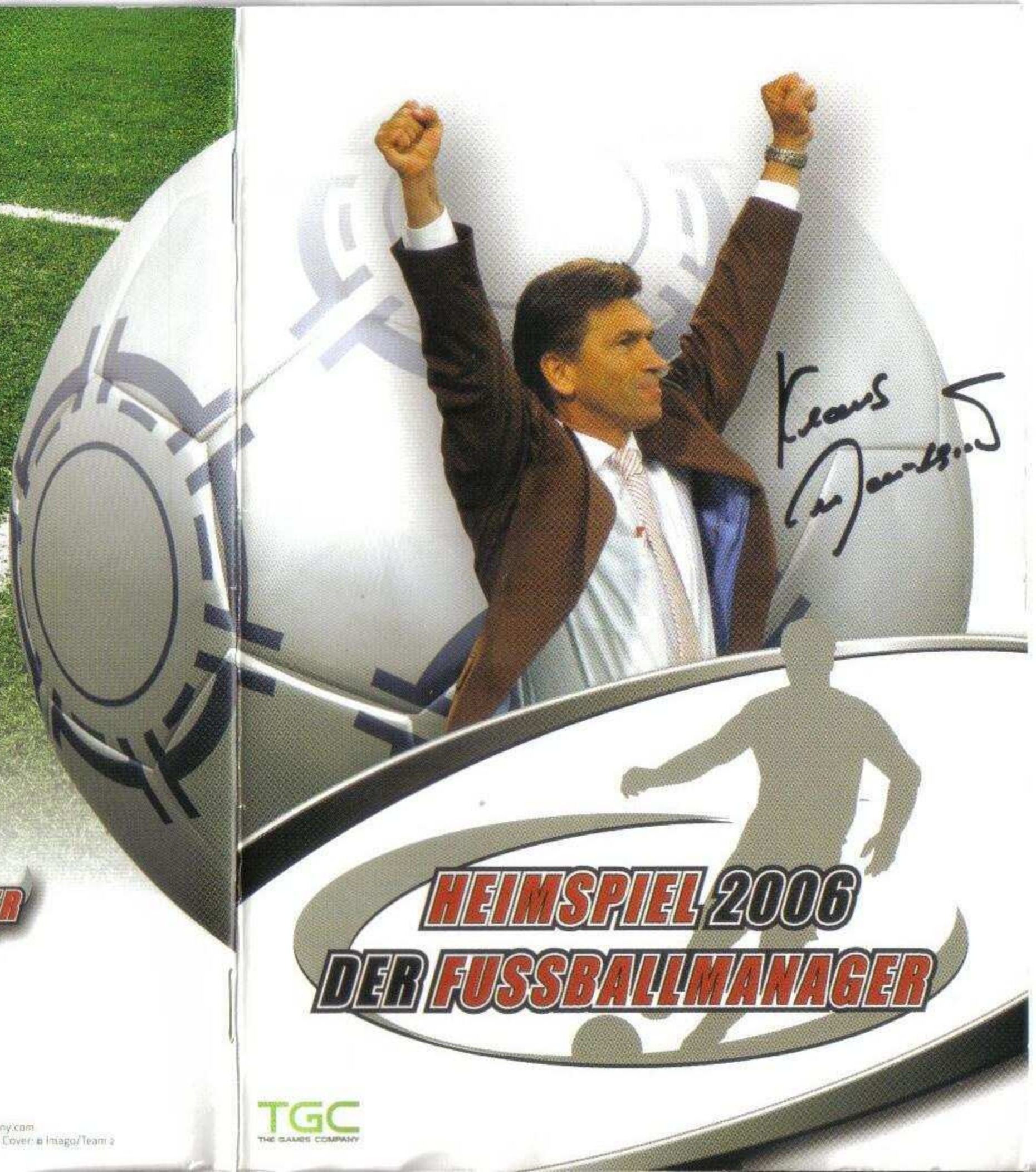




**HEIMSPIEL 2006**  
**DER FUSSBALLMANAGER**

**TGC**  
THE GAMES COMPANY

© TGC - The Games Company Worldwide GmbH, www.the-games-company.com  
Alle Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. Alle Rechte vorbehalten. Foto Cover: © Imago/Team 2



**HEIMSPIEL 2006**  
**DER FUSSBALLMANAGER**

**TGC**  
THE GAMES COMPANY

1	<b>EINLEITUNG</b>	04
2	<b>INSTALLATION</b>	04
3	<b>WETTBEWERBE</b>	05
3.1	Erste Liga	05
3.2	Zweite Liga	05
3.3	Regionalliga	06
3.4	Deutscher Pokal	06
3.5	Supercup	06
3.6	Europäische Wettbewerbe	06
3.6.1	Champion's Cup	06
3.6.2	EUFA Cup	07
4	<b>PROGRAMMSTART</b>	07
5	<b>DIE SPIELER</b>	10
5.1	Spielerstärke	10
5.2	Besondere Talente	11
6	<b>DIE AUSWAHLMENÜS</b>	14
6.1	<b>Team</b>	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	19
6.1.6	Trainingslager	21
6.2	<b>STATISTIKEN</b>	21
6.2.1	Tabelle	21
6.2.2	Spiele	22
6.2.3	Stärken	22
6.2.4	Rangliste	22
6.2.5	Erfolge	23
6.3	<b>FINANZEN</b>	23
6.3.1	Bank	23
6.3.2	Werbung	24
6.3.3	Stadion	25
6.3.4	Bilanz	25

6.4	<b>Verwaltung</b>	26
6.4.1	Laden	26
6.4.2	Speichern	26
6.4.3	Optionen	26
6.4.4	Ende	27
7	<b>SPIELERINFORMATIONEN</b>	27
8	<b>LIVE-SPIEL</b>	27
8.1	Vor dem Spiel	27
8.2	Das Spiel	27
8.3	Der Textmodus	30
9	<b>BESONDERE EREIGNISSE</b>	31
10	<b>MEHRSPIELER-MODUS</b>	31
11	<b>DER EDITOR</b>	31
11.1	Allgemeines	32
11.2	Vereine	32
11.3	Spielerdaten	32
12	<b>FEHLERBEHEBUNG</b>	34
13	<b>NUTZUNGSBEDINGUNGEN</b>	36
14	<b>CREDITS</b>	38

## 1. EINLEITUNG

„**Heimspiel 2006 – Der Fussballmanager**“ ist ein Sportsimulationsspiel. Sie übernehmen die Trainer- und Managerposition eines Teams Ihrer Wahl und müssen versuchen, Ihren Verein möglichst erfolgreich 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 bei „**Heimspiel 2006 – Der Fussballmanager**“ 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 macht aber trotzdem Sinn, sich das folgende Handbuch einmal in Ruhe durchzulesen, da hier noch intensiver auf die Möglichkeiten, die das Spiel bietet, eingegangen wird.

## 2. INSTALLATION

Bevor Sie sich auf „**Heimspiel 2006 – Der Fussballmanager**“ stürzen, erfolgt dessen Installation auf Ihre heimische Festplatte. Legen Sie dazu die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein und starten Sie das Installationsprogramm („setup.exe“) oder warten Sie, bis dieses vom Windows-System automatisch aufgerufen wird (falls diese Funktion nicht von Ihnen deaktiviert wurde).

### Wichtig!

Während Sie „**Heimspiel 2006 – Der Fussballmanager**“ spielen, muss sich die Heimspiel-CD immer in einem Ihrer CD-ROM-Laufwerke befinden! Entfernen Sie die CD erst, wenn Sie das Spiel beendet haben!

Nach dem Klick auf den „Weiter“-Button lesen Sie sich bitte die Lizenzvereinbarung durch und aktivieren Sie den Bestätigungsschalter. Nun können Sie Zielverzeichnis der „Heimspiel“-Installation angeben und im Anschluss entscheiden, ob Sie einen Eintrag im Startmenü wünschen oder auch ein Symbol auf dem Arbeitsplatz.

Da „**Heimspiel 2006 – Der Fussballmanager**“ ein DirectX-Spiel ist, benötigen Sie dieses Softwarepaket von Microsoft. Falls DirectX 9.0c (oder eine neuere Version) noch nicht auf Ihrem System installiert ist, haben Sie im Anschluss die Möglichkeit, dieses ebenfalls auf Ihrem Rechner zu installieren.

Nachdem Sie auf „Installieren“ geklickt haben, wird die Installation durchgeführt. Das Programm benötigt ca. 400 Megabytes an Festplattenkapazität.

## 3. WETTBEWERBE

Sie spielen mit Ihrem Team in verschiedenen Wettbewerben. Zu Beginn wählen Sie, mit welchem Team Sie in welchem Wettbewerb (z.B. 1. Liga in Deutschland) starten möchten.

### Hinweis!

Sie können auch andere Konfigurationen z.B. aus dem Internet laden und spielen oder sich mit Hilfe des Editors eine eigene Wettbewerbsstruktur basteln. Letzteres wird im vorletzten Abschnitt des Handbuchs (Konfiguration/Der Editor) näher erläutert.

In der Ausgangskonfiguration spielen Sie mit folgenden Wettbewerben:

### 3.1 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.

### 3.2 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.

### 3.3 R-LIGA

Es gibt unter der zweiten Liga zwei R-Ligen mit jeweils 18 Vereinen. Die beiden Erstplatzierten beider R-Ligen steigen in die zweite Liga auf, die vier Letzten beider Ligen müssen absteigen. Die Punkteregelung ist ebenfalls die gleiche, wie die der ersten Liga.

### 3.4 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.

### 3.5 SUPERPOKAL

Der Superpokal 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 Siegprämie.

### 3.6 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.

#### 3.6.1 Meisterpokal

Der Meisterpokal 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 Meisterpokal 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.

#### 3.6.2 Europapokal

Im Europapokal 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 Europapokal der nächsten Saison. Der Fünfte und Sechste der ersten Liga gelangen ebenfalls automatisch in die erste Hauptrunde, so wie der Pokal-Sieger. Der Siebente und Achte nehmen an der Qualifikation teil.

## 4. PROGRAMMSTART

Nach abgeschlossener Installation kann es losgehen. Im 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 einem 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 etc. 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 an Mitspielern 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 solange weiter (nächster Mitspieler), bis der Verein erreicht ist, welcher auf dem Server „gemanaged“ wird. Über den Menüpunkt „Optionen“ aktivieren Sie nun den Eintrag „Mitspieler an anderen Computern erlauben“ und teilen Sie den anderen Managern Ihre dort angegebene „IP-Adresse“ (z.B. 192.168.0.1) mit.

Hinweis: „Heimspiel 2006 – Der Fussballmanager“ wurde nicht zum Spiel über eine Internetverbindung konzipiert. Wenn Sie über eine schnelle Verbindung verfügen, können Sie jedoch ohne Gewähr ein Spiel versuchen. Sollten Sie über eine zweite Netzwerkkarte an Internet angebunden sein (z.B. DSL), dann können Sie Heimspiel mit dem Parameter „-remote\_ip“ starten. Das Programm wählt dann für Verbindungen die zweite verbundene Netzwerkkarte.

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 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 alleine vom Server verwaltet. Speichern Sie also den Spielstand nur auf diesem Rechner ab. Das Speichern ist auf den Clients überflüssig.

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

Verlässt ein Client nicht ordnungsgemäss (d.h. nicht durch „Verwaltung/Ende“ sondern beispielsweise durch das Ausschalten des Rechners) das Spiel, kommt es zu Problemen im Netzbetrieb. 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. Mit „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.

Nun erfolgt eine letzte Abfrage, ob Sie die Spiele grafisch, d.h. wie im Fernsehen verfolgen möchten oder eher eine textbasierte Variante bevorzugen, bei der Sie die Aktionen auf dem Rasen spannend dokumentiert bekommen. Anschließend kann das Spiel beginnen.

## 5. DIE SPIELER

### 5.1 SPIELERSTÄRKE



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. Um so stärker Ihr Team wird, um so 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. Nicht sichtbar variierend wirken die beiden zusätzlichen Bereiche „Fitness“ und „Moral“ auf die Stärke der Spieler. 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 verhelfen 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.

### 5.2. 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 Informationsschalter „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 der 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 Talente

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

### 2. Stufe Talente

Abwehrchef	Weitschuss	Dauerbrenner
Spielmacher	Freistoss	Mandecker
Ballhalten	Eckball	Harter Hund
Dribbling	Elfmeter	Alter Hase
Flanken	Joker	Goalgetter

### 3. Stufe Talente

Dribbelkönig	Powerschuss
Superpass	Terrier

### 4. Stufe Talente

Fußballgott
-------------

Besondere Fähigkeiten erreichen die Spieler, indem Sie Sondertrainings-einheiten 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.

## 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.

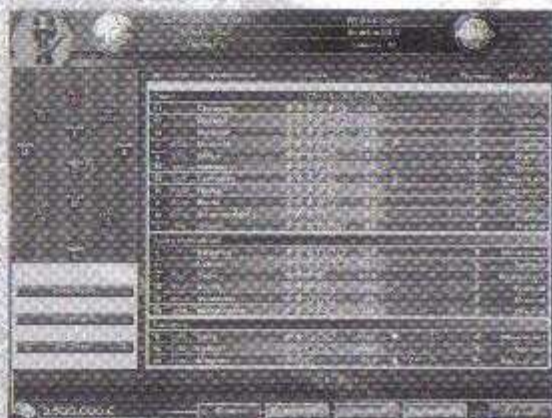
### 6.1 TEAM

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 meist besuchter 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, wieviele 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 von verschiedenen Symbolen 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 wird Ihnen auch die Stärke ihres nächsten Gegners angezeigt.

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 (ebenfalls per Linksklick) festlegen.

Um einen detaillierten Überblick Ihrer Formation zu erhalten, klicken Sie auf den Schalter „Formation“ oder nutzen Sie das gleichnamige Auswahlmenü. 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 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 Übersichtsmenü. Dort können Sie per Linksklick auf den Schalter „Automatik“ den Computer für Sie eine Mannschaftsaufstellung 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.

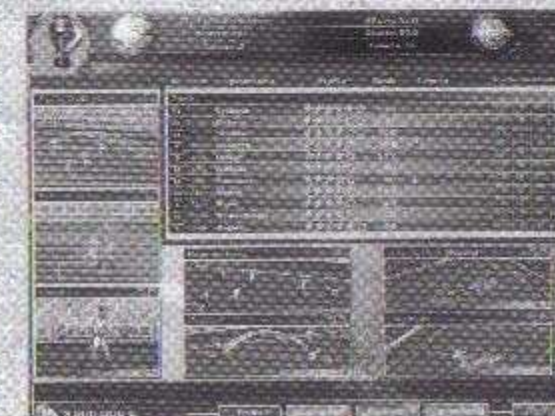
Per Linksklick können Sie alle Grundeinstellungen verändern. Sollen Ihre Kicker auf Abseits spielen oder nicht, möchten Sie durch „Schwalben“ Freistöße oder Elfmeter provozieren, wählen Sie dies in den entsprechenden Feldern aus.

Außerdem bestimmen Sie, mit wieviel 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 Eckballschützen, 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.

Sie können Spieler ausschließlich austauschen. Das bedeutet, wenn Sie einen Spieler kaufen möchten, müssen Sie auch gleichzeitig einen Spieler aus Ihrem Kader verkaufen.

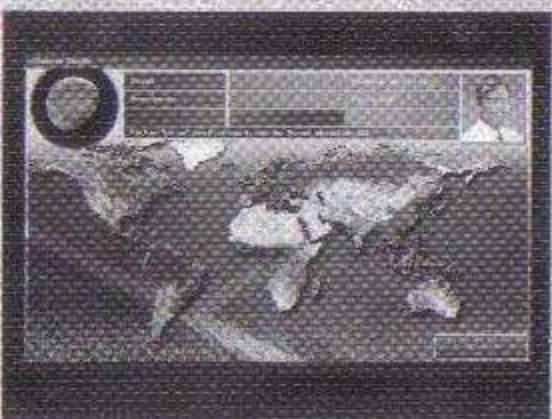
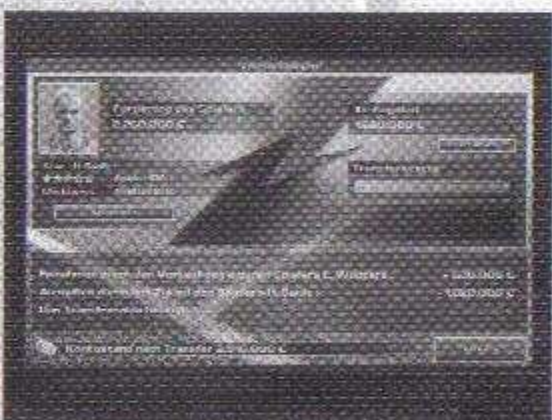
Dies ist erforderlich, da Sie niemals mehr oder weniger als zwanzig Spieler haben dürfen.

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-Schirm“. 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 nun 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 einigen konnten.

Wenn Sie, ohne eine Neuverpflichtung zu tätigen, einen Ihrer Spieler abstoßen möchten, 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.

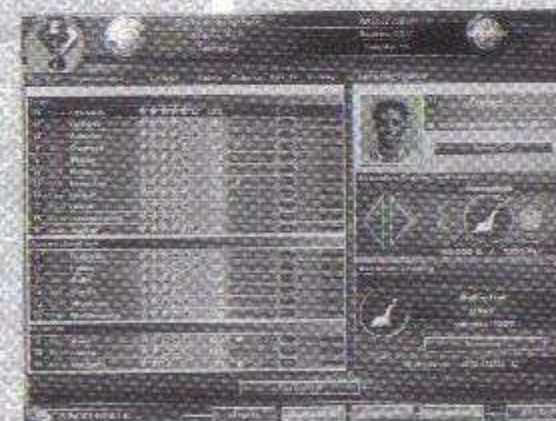
Nun wählen Sie das Zielgebiet, in dem Ihr Späher tätig werden soll, per Linksklick.

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 weiter-suchen lassen. Bei letzterer Entscheidung gehen Sie allerdings immer das Risiko ein, am Ende mit leeren Händen da zu stehen 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

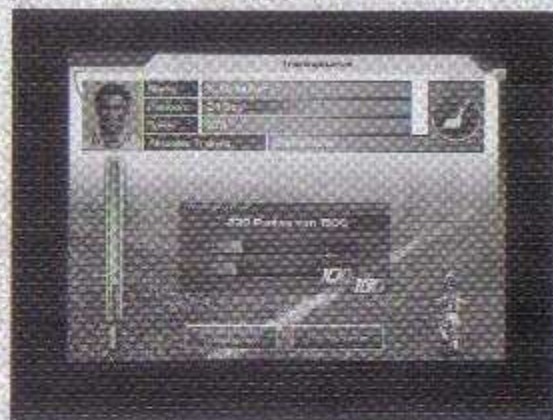
Den normalen Trainingsablauf beeinflussen Sie bei „Heimspiel 2006 – Der Fussballmanager“ nicht. Statt dessen kümmern Sie sich hier um das sehr wichtige Einzeltraining. Sie können für jeden Spieler Ihrer Mannschaft Sondertraining einberufen, um diesem besondere Fähigkeiten zu vermitteln oder seinen allgemeinen „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, wieviel 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.

Sie können das Training jederzeit unterbrechen, wenn das Thermometer zu stark ansteigt. Der erste Klick weist den Spieler an, eine kleine Pause zu machen. Das Thermometer wird etwas zurückgehen und damit auch das Risiko negativer Folgen zu intensiven Trainings. Ein weiterer Klick beendet die Trainingseinheit.

Um so länger Sie allerdings trainieren, desto mehr Punkte sammelt Ihr Kicker. Nach dem Training können Sie über die Spielerübersicht erkennen, wieviel 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 selbständig 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 Punktezahlen 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. Um so länger Sie warten, um so 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. Per Linksklick auf den Schalter rechts unten tippt der Computer die Abschluss-tabelle.

Rang	Team	Punkte	Tore
1	Bayern München	78	101:31
2	Borussia Dortmund	66	82:40
3	FC Bayern II	54	63:38
4	Eintracht Frankfurt	42	48:48
5	FC Schalke 04	30	36:54
6	FC Köln	24	30:54
7	FC Augsburg	18	24:54
8	FC Heidenheim	12	18:54
9	FC Ingolstadt	6	12:54
10	FC Nürnberg	0	6:54

### 6.2.2 Spiele

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 Mannschaften angezeigt.

Datum	Uhrzeit	Heimteam	Gastteam	Ergebnis
15.09.2011	18:30	Bayern München	FC Köln	3:0
18.09.2011	15:30	Borussia Dortmund	FC Schalke 04	2:1
20.09.2011	18:30	FC Bayern II	FC Augsburg	1:0
22.09.2011	15:30	Eintracht Frankfurt	FC Heidenheim	2:0
24.09.2011	18:30	FC Schalke 04	FC Nürnberg	1:0

### 6.2.3 Stärken

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.

Name	Position	Stärke	Gehalt
Thomas Müller	Sturm	85	25.000 €
Robert Lewandowski	Sturm	90	30.000 €
Marco Reus	Mittelfeld	75	20.000 €
Andreas Hahn	Mittelfeld	65	15.000 €
Kevin Volland	Mittelfeld	60	12.000 €
Florian Grillitsch	Mittelfeld	55	10.000 €
Marvin Ducksch	Mittelfeld	50	8.000 €
Kevin Hofmann	Mittelfeld	45	6.000 €
Florian Grillitsch	Mittelfeld	40	5.000 €
Marvin Ducksch	Mittelfeld	35	4.000 €
Kevin Hofmann	Mittelfeld	30	3.000 €
Florian Grillitsch	Mittelfeld	25	2.000 €
Marvin Ducksch	Mittelfeld	20	1.500 €
Kevin Hofmann	Mittelfeld	15	1.000 €
Florian Grillitsch	Mittelfeld	10	800 €
Marvin Ducksch	Mittelfeld	5	600 €
Kevin Hofmann	Mittelfeld	0	500 €

### 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 zum rein statistischen Zweck, 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.

Rang	Team	Punkte
1	Bayern München	78
2	Borussia Dortmund	66
3	FC Bayern II	54
4	Eintracht Frankfurt	42
5	FC Schalke 04	30
6	FC Köln	24
7	FC Augsburg	18
8	FC Heidenheim	12
9	FC Ingolstadt	6
10	FC Nürnberg	0

### 6.2.5 Erfolge

Alle bisherigen Erfolge Ihres Teams werden hier nach Jahren geordnet angezeigt. So können Sie sich auch noch nach Jahren eine Übersicht verschaffen, wann Sie in welchem Pokal wie weit gekommen sind, welchen Platz Sie in der Liga erreicht und welche Wettbewerbe Sie gewonnen haben.

Jahr	Wettbewerb	Ergebnis
2011	Bundesliga	1. Platz
2011	DFB-Pokal	1. Platz
2011	DFB-Ligapokal	1. Platz
2011	UEFA Champions League	1. Platz
2011	UEFA Europa League	1. Platz
2011	UEFA Super Cup	1. Platz
2011	FIFA Club World Cup	1. Platz
2011	Intercontinental Cup	1. Platz
2011	FIFA Confederations Cup	1. Platz
2011	FIFA World Cup	1. Platz
2011	FIFA U-20 World Cup	1. Platz
2011	FIFA U-17 World Cup	1. Platz

## 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 Auswahlleisten 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.

Betrag	Zinssatz	Laufzeit
100.000 €	5,00%	12 Monate
200.000 €	5,50%	18 Monate
300.000 €	6,00%	24 Monate
400.000 €	6,50%	30 Monate
500.000 €	7,00%	36 Monate

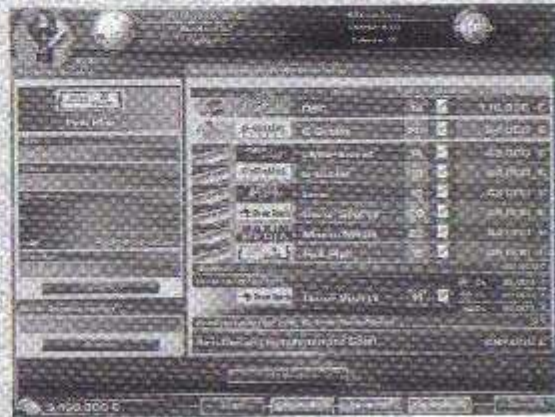
Der obere Bildschirmabschnitt gibt Ihnen eine Übersicht über alle derzeit laufenden Kredite.

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 Spielerverkäufen, 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 Ver-



marktung der Fernsehrechte sowie sechs Werbepartner für die Bandenwerbung. Der Ersatzpartner, den Sie ebenfalls verpflichten können, springt überall dort ein, wo zur Zeit 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 Stadion

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.

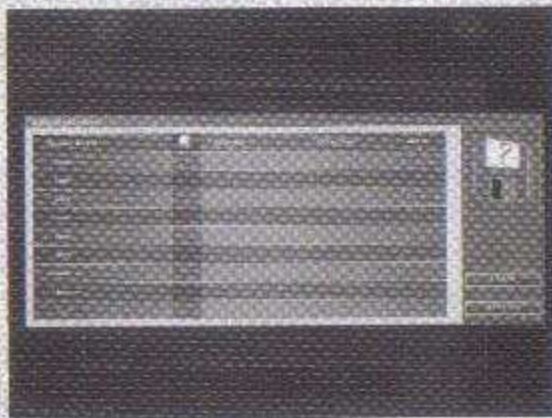
Behalten Sie die Bilanz immer gut im Auge. Ein permanent negatives Saldo wird Sie früher oder später in den Ruin treiben. Außerdem wird Ihnen zu jedem Spieltag die Zuschauerzahl angezeigt.



## 6.4 VERWALTUNG

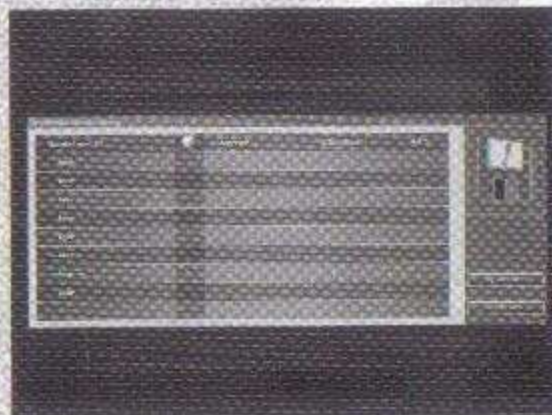
### 6.4.1 Laden

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. Wählen Sie einen der Speicherplätze und geben Sie wenn gewünscht einen Namen ein, um das Spiel später leichter zu erkennen (z.B. München 2006, 12. Sptg).



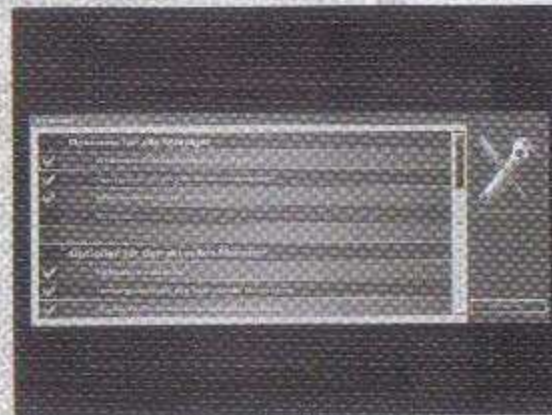
### 6.4.3 Optionen

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.

Im unteren Bereich befinden sich die Einstellmöglichkeiten für die Spieldarstellung. Sie können wählen, ob Sie das Spiel in einer 3D-Ansicht verfolgen wollen oder ob Sie dem spannenden Textmodus den Vorzug geben. In diesem Fall bekommen Sie das Spielgeschehen ähnlich wie im Radio oder im Internet präsentiert.

Die Felder darunter dienen der Einstellung der 3D-Darstellung. Je schneller Ihr Computer und Ihre Grafikkarte arbeiten, desto mehr und bessere Möglichkeiten können Sie hier aktivieren. Aktivieren Sie zu viele rechenin-



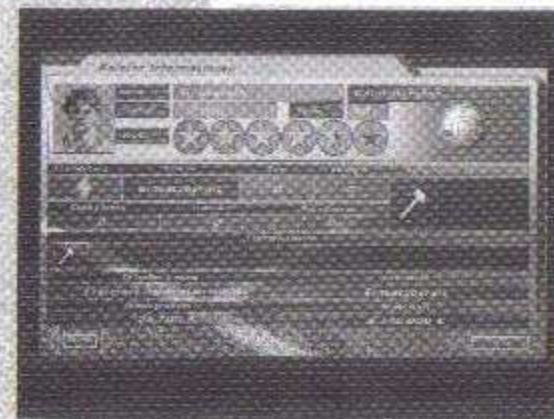
tensive Optionen, läuft die 3D-Darstellung nicht mehr flüssig. Besonders im Netzwerkspiel kann dies zu stockendem Spielfluss und anderen Problemen führen.

### 6.4.4 Ende

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

## 7. SPIELERINFORMATIONEN

Überall, wo Ihre Spielernamen aufgelistet werden, erhalten Sie eine ausführliche Übersicht, indem Sie einen Spieler per Rechtsklick auswählen. Zu den ohnehin vorher schon sichtbaren Daten erscheinen nun noch Gehalt und Marktwert sowie die statistischen Daten: Tore, Vorlagen, Gelbe Karten, Gelb-Rote Karten und Rote Karten.



## 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 verdammt und haben nur bedingt Eingriffsmöglichkeiten in das Spielgeschehen. Sie können allerdings

jederzeit eine Auswechslung vornehmen oder Ihre taktischen Anweisungen verändern. Die Änderungen nehmen Sie mit Hilfe der Schalter auf der unteren Bildschirmleiste per Linksklick vor.

Wenn Sie die Darstellung 3D-Ansicht gewählt haben, lesen Sie bitte im folgenden Abschnitt weiter. Der Textmodus ist im Abschnitt 8.3 erläutert. 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. 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 acht geben. 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 Aus schießen“. Ihre Mannschaft wird dann so schnell wie möglich das Leder ins Aus befördern, damit die Auswechslung durchgeführt werden kann. Es können pro Spiel bis zu drei Auswechslungen vorgenommen werden.

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 laden.

**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 Tor-schützen. Anschließend erscheint eine Übersicht über Chancenverhältnis, Fouls, Zweikämpfe und Spielanteile beider Mannschaften. Danach wird Ihre Bilanz, gefolgt von allen Ergebnissen und der Tabelle des Spieltages aufgeführt.



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.

### 8.3. DER TEXTMODUS

Wenn Sie die Textdarstellung für das Spielgeschehen gewählt haben, können Sie im nun folgenden Schirm den Spielverlauf auf zwei verschiedene Arten beschrieben bekommen.

#### 1. Der Normalmodus

Im Normalmodus werden alle Ball- und Spielerbewegungen für Sie in Textform ausgegeben. Sie erhalten einen kontinuierlichen Textfluss, der Sie ständig über das Geschehen auf dem Platz auf dem Laufenden hält.

#### 2. Der Szenenmodus

Den Szenenmodus aktivieren Sie durch Einschalten der entsprechend benannten Schaltfläche am rechten unteren Bildrand. Ist dieser Modus aktiv, werden Ihnen nur die spannenden Momente des Spiels kommentiert. Sie verzichten auf vollständige Information, erhalten aber im Gegenzug eine sehr spannende Darstellung des Spiels. Für welche der Varianten Sie sich entscheiden, ist Ihnen überlassen. Sie können auch zunächst das Spiel im Szenenmodus ansehen um dann nach Spielende umzuschalten und sich alle Kommentare in Ruhe durchzulesen.

Der Szenenmodus ist mit zwei Schieberegler konfigurierbar: Sie können die Anzahl der Szenen und deren Länge frei mit Hilfe zweier Schieberegler rechts unten im Bild variieren.

Der Textmodus ist äußerst flexibel gestaltet. Sie haben die Möglichkeit, die Spielgeschwindigkeit und die Textausgabegeschwindigkeit zu verändern. Außerdem können Sie jederzeit zwischen verschiedenen Spielen umschalten und sogar die Kommentare mehrerer Spiele gleichzeitig anzeigen.

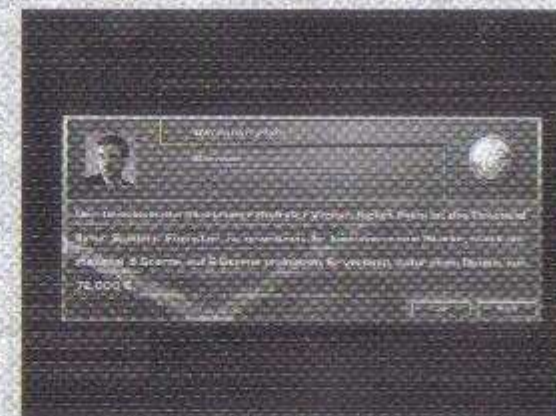
Die Farben der Kommentare sind standardmäßig so eingestellt, dass sie der Haupt-Wappenfarbe des jeweiligen Teams entsprechen. Sollten sich hier schlecht lesbare Farbkombinationen ergeben, haben Sie die Möglichkeit, mit Hilfe eines kleinen Knopfes auf Standardfarben zu wechseln. Der Knopf befindet sich am unteren Ende des Schiebereglers rechts neben dem Kommentartext. Sie können jederzeit im Spiel die Taktik und die Aufstellung verändern. Nähere Angaben finden Sie im Abschnitt 8.2.

Beachten Sie bitte, dass Sie im Mehrspielermodus zwischen den verschiedenen Manager-Teams umschalten können, indem Sie den entsprechenden Vereinsnamen oben rechts im Bereich der Spielstände anklicken.

Ein letzter Knopf ist der Blitz-Button ganz rechts unten. Wenn Sie ihn drücken und gedrückt halten, wird das Spiel mit zunehmender Geschwindigkeit beschleunigt. Sie können so Spielpassagen oder ganze Spiele, die für Sie von geringerem Interesse sind, sehr schnell ablaufen lassen.

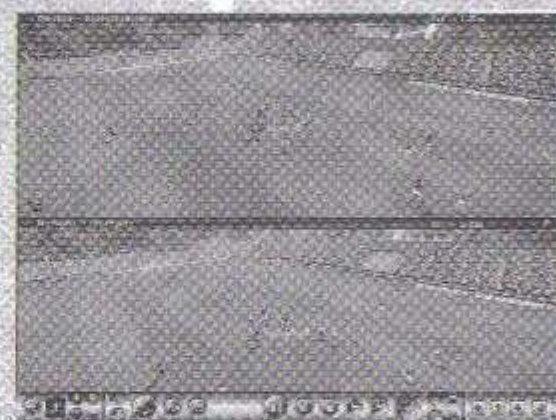
### 9. BESONDERE EREIGNISSE

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



### 10. MEHRSPIELER MODUS

Wenn mehrere Manager am Spiel teilnehmen, ist jeder abwechselnd einmal pro Runde an der Reihe, seine Einstellungen für das nächste Spiel vorzunehmen. Dabei wird der Fairness halber die Reihenfolge pro Runde verändert. Während des 3D-Live-Spiels wird das Spielfeld in bis zu vier Stadionansichten aufgeteilt. Somit können mehrere Manager gleichzeitig das Spielgeschehen Ihrer Mannschaften verfolgen. Ein Spielfeld ist allerdings immer das „aktive“. Nur dort kann in das Spielgeschehen über die Auswahlleiste am unteren Bildschirmrand eingegriffen werden. Ein anderes Spiel wird nach Linksklick innerhalb des gewünschten Spielfeldes aktiviert. Die Umstellung des aktiven Spielers während des Textmodus erfolgt durch anklicken des Vereinsnamens oben rechts im Bereich „Spielstände“. Näheres zu diesem Spielmodus im Abschnitt 8.3.



### 11 DER EDITOR

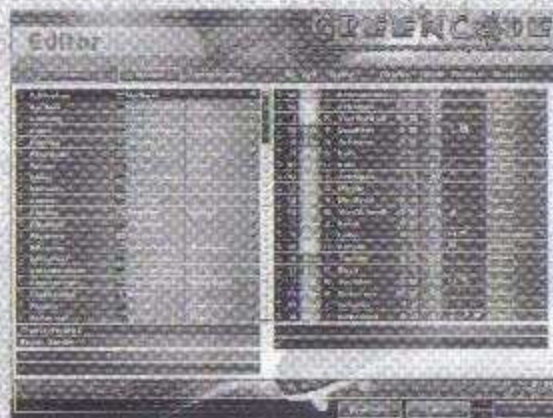
Bevor Sie ins Spiel einsteigen, haben Sie die Möglichkeit den Editor zu besuchen, um Ihre eigene Spielkonfiguration zu erstellen.



Sämtliche Vereins- und Spielerdaten können beliebig verändert werden.

### 11.1. 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.



### 11.2. 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 Team-Namen ein. Andere Daten zum Team verändern Sie, indem Sie das „Lupen-Symbol“ per Linksklick aktivieren. Ein weiteres Fenster öffnet sich. Hier können Sie sämtliche Team-Daten 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.

### 11.3. 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:

Rücknummer	Spielerart
Vorname	Name
Stärke	Talente
Nation	Aussehen (über das „Lupen-Symbol“)

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

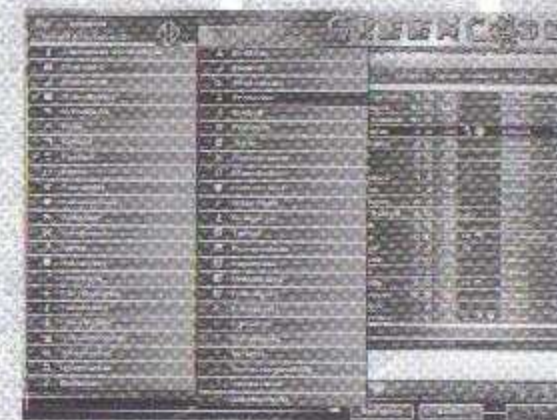
**Rücknummer:** Geben Sie die gewünschte Rücknummer ein. Diese sollten innerhalb eines Teams nicht doppelt vergeben werden.

**Vorname:** Erfordert die Eingabe des ersten Buchstabens des Vornamens.

**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 per Linksklick in die einzelnen Felder die gewünschten Symbole. 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 Mannschafts-

tausch. Aktivieren Sie zunächst das „Tausch-Symbol“ eines der beiden Spieler, die Sie tauschen möchten per Linksklick. 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.



**Achtung!** Vergessen Sie nicht, Ihre Änderungen zu speichern, sonst waren alle Ihre Mühen umsonst.

## 12. FEHLERBEHEBUNG

„Heimspiel 2006 – Der Fussballmanager“ wurde intensiv über mehrere Monate getestet, gleichwohl kann es bei der Komplexität dieser Fußball-Simulation in manchen Fällen zu Unregelmäßigkeiten kommen.

## KUNDENSERVICE – DIE HOTLINE-RUFNUMMERN

**Technische Hotline:** Email [nbg@maxupport.de](mailto:nbg@maxupport.de)  
Tel 01805-62444533 (0,12€/Min.)  
Mo.-Fr. von 10-20 Uhr

**Spieletipps:** Tel 09001-244236 (0,95€/Min.)

Jugendliche unter 18 Jahren dürfen nur mit Erlaubnis ihrer Eltern anrufen.

Bevor Sie diese Software installieren, lesen Sie sich die nachfolgenden Nutzungsbedingungen bitte sorgfältig durch. Indem Sie die Software installieren oder verwenden erklären Sie sich mit diesen Nutzungsbedingungen einverstanden.

### **Gestattete Nutzung**

Alle Urheber- und Leistungsschutzrechte an der zu installierenden Originalsoftware und der Originaldokumentation sind der RTL Enterprises GmbH vorbehalten. Durch den Erwerb der Originalsoftware und der Originaldokumentation sind Sie berechtigt, die Originalsoftware jeweils nur in einem kompatiblen Computer für die ausschließlich private Nutzung einzusetzen. Im übrigen finden hinsichtlich der Nutzungsrechte die unabdingbaren Bestimmungen des Urheberrechtsgesetzes ergänzende Anwendung.

### **Unzulässige Nutzung**

Jede andere Nutzung der Originalsoftware oder der Originaldokumentation, insbesondere die unautorisierte Vermietung, öffentliche Vorführung oder sonstige Darbietung (z.B. in Schulen und/oder Universitäten), die Vervielfältigung, Mehrfachinstallation oder Überspielung, Handlungen zur Umgehung vorhandener Kopierschutzmechanismen und jeder Vorgang, durch den die Originalsoftware oder Teile davon der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird (insbesondere über das Internet oder andere Online-Systeme), ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung von RTL Enterprises GmbH untersagt. Ohne schriftliche Genehmigung von RTL Enterprises GmbH sind Sie ferner nicht berechtigt Dritten eine Lizenz an der Originalsoftware zu erteilen oder die Originalsoftware in nicht ausdrücklich gestatteter Weise Dritten zur Verfügung zu stellen, die Originalsoftware oder Originaldokumentation zu ändern, zu modifizieren oder anzupassen, einschließlich der Übersetzung, Abwandlung und Weiterverwendung der Originalsoftware in Teilen. Die Bestimmungen des Urheberrechts finden auch hier ergänzende Anwendung. Die Dekompilierung der Originalsoftware ist ausdrücklich untersagt. Jede Beschädigung, Veränderung oder Nachdruck des Titels der Originalsoftware oder Teilen davon ist strafbar. Ferner ist die Erstellung von Sicherungskopien der gesamten Originalsoftware oder Teilen davon, auch zum reinen privaten Gebrauch, nicht gestattet.

Zuwiderhandlungen werden zivil- und strafrechtlich verfolgt.

### **Gewährleistung**

Sollte der Datenträger und/oder die Originalsoftware innerhalb der ersten 24 Monate (Datum des Kaufnachweises) einen Fehler oder Mangel aufweisen, der unter die Mangelgewährleistungspflicht fällt, so wird The Games

Company GmbH bzw. RTL Enterprises GmbH den defekten Teil innerhalb einer angemessenen Frist nachbessern oder nach eigenem Ermessen umtauschen. Die Nachbesserung und/oder der Umtausch ist ausgeschlossen, wenn der Mangel des Datenträgers und /oder der Software offensichtlich auf unsachgemäße Behandlung und/oder Benutzung beruht. Es wird jedoch darauf aufmerksam gemacht, dass es nach dem Stand der Technik nicht möglich ist, Computersoftware so zu erstellen, dass sie in allen Anwendungen und Kombinationen absolut fehlerfrei arbeitet. RTL Enterprises GmbH und The Games Company GmbH behalten sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Verbesserungen und Änderungen an der Software vorzunehmen.

Darüber hinaus übernimmt The Games Company GmbH/RTL Enterprises GmbH keine Haftung für mittelbare oder unmittelbare, unvorhersehbare oder untypische Schäden, die durch die Benutzung oder Anwendung der Originalsoftware entstehen, soweit diese Schäden nicht auf Vorsatz oder grober Fahrlässigkeit beruhen oder eine Haftung gesetzlich zwingend vorgeschrieben ist.

Etwaige Ähnlichkeiten zu realen Fußballvereinen, Ligen etc. und/oder lebenden Personen sind nicht beabsichtigt und rein zufälliger Natur.

**Konzept & Spieldesign**

Werner Krahe  
Jens Onnen  
Carsten Strehse

**Programmierung**

Gert Donath  
Werner Krahe  
Jens Onnen  
Klaus Schumacher  
Marc Winterhoff

**Grafische Gestaltung**

Matthias „mAT“ Walterbach

**3D Grafiken & Animationen**

Thomas Bartos Kostka  
GenomCode GmbH

**Musik & Ton**

www.MusicFillingStation.de  
Anklang Studio  
Proud Music

**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

**Chef-Tester**

Jürgen Krahe  
Tobias Apfelbaum  
Torsten Dressel

**Vielen Dank an**

ThePixelz.com  
(grafische Printgestaltung):  
Oliver Funke  
Alessandro Riggio

**Publishing**

TGC – The Games Company  
Worldwide

**Developer**

© 2006 TGC – The Games Company  
Worldwide GmbH, all rights  
reserved

**Vertrieb**

NBG Multimedia  
Vertriebsleiter  
Mathias Czyhcy  
sowie das NBG Vertriebsteam