



FUSSBALL MANAGER 13



INHALT

- | | | | |
|-----------|----------------------------|-----------|---------------------------|
| 1 | EINLEITUNG | 25 | TRANSFERMENÜ |
| 1 | KOMPLETTE STEUERUNG | 28 | VEREINSMENÜ |
| 2 | WAS GIBT'S NEUES? | 30 | INFRASTRUKTUR-MENÜ |
| 5 | HILFESYSTEM | 31 | KARRIEREMENÜ |
| 5 | PREMIUM-FUNKTION | 32 | OPTIONEN |
| 5 | ERSTE SCHRITTE | 34 | NATIONALMANNSCHAFT |
| 7 | SPIELVORBEREITUNGEN | 35 | SPIELTAG |
| 7 | SPIELABLAUF | 41 | SPIELERENTWICKLUNG |
| 18 | TEAMMENÜ | | |

EINLEITUNG

Willkommen zu *FUSSBALL MANAGER 13* – die ganze Welt des Fußballmanagements in Ihrem Wohnzimmer. Übernehmen Sie in dieser authentischen Managementsimulation einen der aufregendsten Jobs der Welt.

Besuchen Sie www.fm.de, wenn Sie aktuelle News, Tipps und Forenbeiträge zu *FUSSBALL MANAGER 13* lesen möchten.

KOMPLETTE STEUERUNG

FUSSBALL MANAGER 13 wird mit der Maus gesteuert. Wird der Mauszeiger zu einer Hand mit einem Pluszeichen, können bei diesen Elementen per Rechtsklick zusätzliche Details aufgerufen werden. Sie können den Mauszeiger auch über bestimmte Bildschirmanzeigen bewegen, um weitere Informationen dazu zu erhalten. Die meisten Pop-up-Fenster lassen sich mit einem Rechtsklick außerhalb des Fensterbereichs schließen.

WAS GIBT'S NEUES?

Wenn Sie mit der *FUSSBALL MANAGER*-Serie vertraut sind, bietet Ihnen dieser Abschnitt einen Überblick über die wichtigsten Änderungen hinsichtlich der letzten Version.

SPIELERBELOHNUNGEN

Für die Erfüllung von Manageraufgaben, die auf dem Handy angezeigt werden, gibt es nun Münzen. Ihr Münzguthaben wird auf dem Bildschirm angezeigt, damit können Sie unterschiedliche Spielerbelohnungen freischalten. Darunter befinden sich Aufwertungen des Scouting-Systems und Ihres Hauses, erweiterte Infos bei den Spielerstatistiken und vieles mehr. Einige Belohnungen sind sogar auf verschiedenen Ebenen hilfreich. Um die komplette Liste der Belohnungen zu sehen, wählen Sie das Münzsymbol aus und öffnen das Belohnungen-Menü.

SENKRECHTSTARTER

Einige Spieler entwickeln sich auf eine Art und Weise, die nicht vorhersehbar ist. Innerhalb weniger Monate wird ein ziemlich unbekannter Durchschnittsakteur zu einem jungen Mann mit Persönlichkeit. Veränderungen dieser Art sind allerdings nicht immer gut. Solch ein Spieler kann beispielsweise eine Krise durchmachen, vom Ehrgeiz zerfressen werden oder die Dinge leichter nehmen als er sollte.

RÜCKKAUF-OPTION

Manchmal bedauert man es, einen Spieler abgegeben zu haben. Um das zu vermeiden, haben wir eine Rückkauf-Option integriert. Diese erlaubt Ihnen, einen Spieler für eine Zusatzgebühr zurückzukaufen, falls er sich bei seinem neuen Verein positiv entwickelt.

REGIONALE SCOUTS

Mit regionalen Scouts können Sie junge Talente aus der Region unterstützen und für Ihren Verein gewinnen.

DIREKTES WIEDERVERLEIHEN

Sie können nun Spieler kaufen und direkt wieder an ihren alten Verein ausleihen.

DYNAMISCHE ENTWICKLUNG DER LIGEN

Die einzelnen Ligen werden ständig neu ausgewertet. In diese Auswertungen fließen verschiedene Indikatoren ein: Finanzstärke, Erfolge auf internationaler Ebene, Ausgewogenheit, Zuschauerzuspruch, Qualität der Stadien und mehr. Die Auswertung selbst beeinflusst wiederum Parameter wie Fernsehgelder und das allgemeine Prestige der Vereine.

SPEZIELLE AUF- UND ABWERTUNGSRUNDEN NACH EM/WM

Nach einer Europa- oder Weltmeisterschaft gibt es eine besondere Zwischensequenz, in der die Überraschungsspieler des Turniers erneut bewertet werden. Hat ein Spieler zum Beispiel fünf Treffer erzielt, weist aber nur eine Stärke von 70 auf, macht er einen Sprung nach oben und wird teurer. So gerät die Leistung eines Spielers bei wichtigen Turnieren stärker in den Fokus und heizt die Bewegungen auf dem Transfermarkt an.

KONFIGURIERBARE MENÜLEISTE

Passen Sie die Menüleiste am unteren Bildschirmrand mit bis zu 27 Menü-Kurzbefehlen an. Klicken Sie dann eines der Symbole an, um das gewünschte Menü direkt zu öffnen. Gibt es in einem der Bereiche Probleme (z.B. eine unvollständige Aufstellung), werden ein Warnsymbol und ein Tooltipp angezeigt.

TEAM-DYNAMIK

Der Team-Dynamik-Bereich bietet Ihnen einen Überblick zu den Hierarchien im Team, zu Rivalitäten, zwischenmenschlichen Problemen von Spielern, persönlichen Zielen, familiären Beziehungen und vielem mehr. Sprechen Sie mit Ihren Spielern und stellen Sie sicher, dass alle am selben Strang ziehen.

NEUES STÄRKESYSTEM

FUSSBALL MANAGER 13 verwendet ein neues Stärkesystem, das dem von *FIFA 13* ähnelt. Die Gesamtstärke eines Spielers hängt von seinen Fähigkeiten, seinem Spielstil und seiner Positionstreu ab.

KADERPLANER

Stellen Sie Ihr Traumteam für die nächste Saison zusammen. Beobachten Sie, wie sich wichtige Werte Ihrer Mannschaft ändern, wenn Sie Jugendspieler, Spieler aus der 2. Mannschaft oder Spieler von der Beobachtungsliste ins Team integrieren.

TRANSFERMARKT

KI-Mannschaften haben nun eine festgelegte Formation und verfolgen deshalb längerfristige Transferstrategien. Bei der Suche nach Neuzugängen machen sie auch eine Kosten-Nutzen-Analyse. Vereinslose Spieler sind nun ebenfalls beliebte Transferziele.

AUFSTELLUNG UND ROTATION

Erschöpfte Spieler bekommen eine Spielpause, wenn die Partie nicht wichtig ist. Die KI gewährt also jungen Talenten mehr Spielpraxis und unterstützt deren Entwicklung besser. Auf längere Sicht macht sie das wettbewerbsfähiger.

TEXTMODUS

Der Textmodus ist so interaktiv wie nie zuvor. Dank zwanzig verschiedenen Managerscheidungen und einem neuen Elfmeter-Minispiel hat man das Gefühl, auf der Bank zu sitzen. Zahlreiche neue Texte verpassen dem Ganzen den Feinschliff.

FANARTIKEL

Der Fanartikel-Bereich des Spiels wurde gehörig aufpoliert. Bis zu hundert verschiedene Artikel können entwickelt und verkauft werden, allesamt in den Farben des Vereins.

VERBESSERTE SPIELERENTWICKLUNG

Mehr denn je hängt die Spielerentwicklung von den Leistungen auf dem Platz ab. Die Stärke der Gegner wird zur Berechnung des Spielerfortschritts einbezogen. Das Versetzen starker Spieler in die 2. Mannschaft zahlt sich nicht mehr aus.


BESTÄNDIGE TAKTIKEINSTELLUNGEN

Die Taktik lässt sich nun noch detailreicher bestimmen. So haben Sie noch mehr Einfluss auf den Spielstil Ihrer Mannschaft.

WEITERE VERBESSERUNGEN

Der *FUSSBALL MANAGER 13* bietet noch mehr Verbesserungen, z.B. gibt es eine neue Standardauflösung (1280x1024), neue Spielererwartungen bezüglich neuer Vereine (70 Kriterien), neue Halbzeitansprachen und neue Zuschauer beim 3D-Spiel.

HILFESYSTEM

FUSSBALL MANAGER 13 wartet mit einem Hilfesystem auf, das Ihnen Hilfestellung und Hinweise zu jeder Spielfunktion bietet. Halten Sie im Spiel nach diesem Symbol Ausschau: 

Auf den meisten Bildschirmen ist es oben rechts zu finden. Klicken Sie das Symbol an, um Informationen zum aktuellen Bildschirm zu erhalten. Manche Hilfetexte verweisen per Link auch auf andere Bildschirme.

Da Sie die Hilfefenster zu jedem Bildschirm im Spiel selbst aufrufen können, soll dieses Handbuch Ihnen den Weg durch die Bildschirme und deren Optionen weisen und entsprechend vertiefende Informationen bieten.

PREMIUM-FUNKTION

FUSSBALL MANAGER 13 bietet die Option auf Live Season, eine exklusive Premium-Funktion. Erwerben Sie diese Premium-Funktion und bleiben Sie bei den wichtigen Ligen auf dem neuesten Stand. Laden Sie regelmäßig Aktualisierungen herunter und starten Sie Ihr Spiel die ganze Saison über mit den realen Daten! Mit der Live-Datenbank haben Sie Zugriff auf die aktuellste Editor-Version, Sie werden also keine Transfers in der realen Fußballwelt verpassen.

ERSTE SCHRITTE

HAUPTMENÜ

Das Hauptmenü bietet Ihnen die folgenden Optionen:

SPIEL STARTEN

Beginnen Sie ein neues Spiel oder setzen Sie eines fort.

NEUES SPIEL

Beginnen Sie ein komplett neues Spiel und managen Sie Ihre Lieblingsteams mit bis zu vier Spielern auf einem PC. Sie können aus über 180 verschiedenen Ligen wählen, mehr als 40.000 reale Spieler sind in der Datenbank. Sie können der Trainer und der Manager sein, Sie könnten sogar Besitzer Ihrer Mannschaft werden oder als Spielertrainer Teil Ihres Kaders werden.

WEITERSPIELEN

Setzen Sie Ihr zuletzt gespeichertes Spiel fort.

SPIEL LADEN

Laden Sie einen gewünschten Spielstand.

SCHNELLSTART

Jedes Mal, wenn Sie ein komplett neues Spiel beginnen, erstellt *FUSSBALL MANAGER 13* einen Spielstand mit den aktuellen Einstellungen. Mit dieser Option wird also das Spiel geladen, das Sie zuvor erstellt haben, und Sie können von vorn beginnen, ohne die ersten Schritte erneut durchlaufen zu müssen.

LIVE SEASON (PREMIUM-FUNKTION)

Hier können Sie ein neues Spiel mit aktuellen realen Daten starten! Melden Sie sich in Ihrem Origin-Konto für diese Funktion an, dann können Sie regelmäßig Aktualisierungen mit den neuesten Daten herunterladen.

MANAGER-EXTRAS

MATCHPROGNOSE

Simulieren Sie jedes gewünschte Spiel jederzeit mithilfe der Matchprognose. Nutzen Sie als Spiel(e)-Basis entweder einen bestehenden Spielstand oder eine neu generierte Datenbank. Rufen Sie die Hilfe im Spiel auf, um weitere Einzelheiten zu dieser spannenden Funktion zu erhalten.

3D-HIGHLIGHTS

Wenn Sie Spiele im 3D-Modus absolvieren, können Sie die Spiel-Highlights speichern und später anschauen.

CREDITS

Hier erfahren Sie, wer an der Entwicklung von *FUSSBALL MANAGER 13* beteiligt war.

EINSTELLUNGEN

Ändern Sie die standardmäßigen Einstellungen nach Ihren Vorlieben. Die Audio- und Videooptionen können Sie hier ebenfalls anpassen.

VERLASSEN

Hiermit verlassen Sie den *FUSSBALL MANAGER 13* und kehren zu Ihrem Desktop zurück.

SPIELVORBEREITUNGEN

Wenn die Welt des *FUSSBALL MANAGER 13* neu für Sie ist, nehmen Sie sich etwas Zeit, um die Fülle der Optionen, die Ihnen im Spiel angeboten werden, zu erfassen. So können Sie sicherstellen, dass das Spiel so aussieht und sich so spielt, wie SIE es möchten. Denken Sie daran, das Hilfesystem zu nutzen, wenn Ihnen die Bedeutung einer Option unklar ist. Gelangen Sie zur Auswahl der Länder, denken Sie bitte kurz darüber nach, wie es um die Leistung Ihres PCs bestellt ist. Wählen Sie zu viele Länder aus, reduziert das die Spielgeschwindigkeit merklich. Das Berechnen der Auswirkungen auf sämtliche Mannschaften der Welt, inklusive der Jugendmannschaften, nimmt recht viel Zeit in Anspruch.

SPIELERSTÄRKE UND TALENTSTERNE

Hier wird die Gesamtstärke und das Talent aller Spieler angezeigt. So können Sie deren Stärke auf jeder Position schnell einschätzen, ohne dass Sie sämtliche Spielerfähigkeiten studieren müssen.

AUSSEHEN DES MANAGERS

Auf diesem Bildschirm können Sie Ihr Aussehen als Spieler und als Manager für den 3D-Modus festlegen. Haben Sie die Zwischensequenzen im 3D-Modus aktiviert, fängt die Kamera gelegentlich eine Reaktion Ihres Managers ein.

SPIELABLAUF

Wenn Sie die *FUSSBALL MANAGER*-Reihe noch nie oder nur selten gespielt haben, lesen Sie bitte die Informationen in diesem Abschnitt. Selbst erfahrene Spieler könnten im Folgenden nützliche Informationen finden. In der ersten Saison begleitet Sie ein Hilfe-Bildschirm, der Sie mit nützlichen Hinweisen versorgt, wie Sie ihr Gameplay verbessern können. Unter **OPTIONEN > VOREINSTELLUNGEN > OPTIONALE BILDSCHIRME** können Sie die Anzeige dieser Hilfen permanent aktivieren/deaktivieren.

Ihr Ausgangspunkt ist das Newscenter auf dem Spieler-Schreibtisch. Hier erhalten Sie E-Mails Ihrer Mitarbeiter oder anderen Ursprungs, welche die Spielwelt in ihrer Gesamtheit betreffen. Bei vielen News gibt es blaue Hyperlinks, die direkt auf andere Bildschirme verweisen. Klicken Sie auf das Hilfe-Symbol oben rechts im Newscenter, um mehr über den Spieler-Schreibtisch zu erfahren.

MENÜS SCHNELLTASTEN ZUWEISEN

Möchten Sie ein Menü einer Schnelltaste (**F2-F8**) zuweisen, halten Sie die **UMSCHALT**-Taste gedrückt und drücken Sie die entsprechende Taste, wenn das Menü auf dem Bildschirm angezeigt wird. Danach müssen Sie nur die jeweilige F-Taste drücken, um das Menü jederzeit aufzurufen.

ORIGIN IM SPIEL

Drücken Sie **F1** und halten Sie **STRG** gedrückt, um Origin im Spiel zu öffnen. In diesem Pop-up-Menü können Sie mit Freunden chatten, im Internet surfen und die Einstellungen anpassen. Verwenden Sie die Reiter am unteren Bildschirmrand um loszulegen.

RECHTSKLIICK AUF MENÜEINTRAG

Bestimmte Einträge in den Listenmenüs des Spieler-Schreibtischs (z.B. **TEAM > TRAINING**) können mit einem Rechtsklick markiert werden. In der Folge können Sie diese Bildschirme direkt öffnen, indem Sie auf den Menüpunkt (**TEAM**) rechtsklicken.

WIDGETS

Sie können auf dem Spieler-Schreibtisch mehrere Widgets platzieren, die jede Menge nützliche Informationen enthalten. Dazu bewegen Sie die Maus neben den Hauptbildschirm bis ein transparentes Rechteck erscheint. Klicken Sie dann die rechte Maustaste und wählen Sie eines der verfügbaren Widgets, das Sie dort platzieren möchten. Mithilfe des Navigation-Widgets können Sie fünf Bildschirme für die Schnellwahl auswählen.

NAVIGATION

Abhängig von der Auflösung Ihres Bildschirms können Sie eventuell nicht den gesamten Spieler-Schreibtisch auf einmal sehen. Um zu scrollen, bewegen Sie die Maus zu den Bildschirmrändern.

WILLKOMMEN BEI IHREM VEREIN

Zunächst sollten Sie Ihre Mannschaft besser kennenlernen. Wählen Sie hierzu **TEAM** und dann **1. MANNSCHAFT**. Ihre aktuelle Mannschaft und Formation werden dann so angezeigt, als wäre Spieltag. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Spielernamen und wählen dann **SPIELERDETAILS**. Lassen Sie sich von der Informationsfülle nicht verunsichern. Konzentrieren Sie sich zunächst auf die linke Bildschirmseite. Dort werden die Fähigkeiten des Spielers angezeigt.

SPIELERDETAILS

Die Stärke eines Spielers ist ein guter Anhaltspunkt, welche Leistungen dieser auf dem Platz bringen wird. Die Gesamtstärke setzt sich aus den Spielerfähigkeiten, dem Spielstil und der Positionstreu zusammen. Klicken Sie das Listenmenü über den Spielerfähigkeiten an und wählen Sie **POSITIONSTREUE**, um die Spielerstärke für alle verfügbaren Positionen anzuzeigen.

Wenn Sie die Option ZEIGE GESAMTSTÄRKE auf dem Bildschirm „Spielmodus wählen“ aktiviert haben, wird oben links die Gesamtstärke eines Spielers auf bis zu sechs Positionen angezeigt. Anhand dieses Werts können Sie einen Spieler schnell einschätzen. Das Talent eines Spielers steht für seine zu erwartende Entwicklung. Es wird in Goldsternen, die zwei Talentpunkten entsprechen, und Silbersternen für einen Talentpunkt angezeigt. Beispielsweise addieren sich 3 Goldsterne und 1 Silberstern zu 7 Talentpunkten. Spieler mit großem Talent zeigen schneller Fortschritte im Training. Der maximale Talentwert liegt bei 10. Äußerst selten begegnet man einem Spieler mit einem Talentwert 11, der es dann sicher zum Jahrhundertspieler bringen wird.

Sie können mit den Pfeilen oben rechts alle Spieler in der Liste durchblättern. Nehmen Sie sich ein wenig Zeit, um die Stärken und Schwächen Ihrer Spieler zu studieren. Die Hilfe im Spiel bietet weitere Informationen zu Spielerfähigkeiten und anderen Details. Hier soll es nun mit Ihrer Aufstellung und der Taktik weitergehen. Schließen Sie die Spielerinfo, indem Sie **ESC** drücken oder die rote Schaltfläche rechts oben anklicken.

AUFSTELLUNG

Mithilfe des oberen Listenmenüs über dem Spielfeld wählen Sie eine Formation für Ihre Mannschaft aus und ziehen die Spieler zwischen Spielfeld und Tabelle, um ihnen ihre neue Position zuzuweisen. Beachten Sie dabei, dass sich die Gesamtstärke auf den verschiedenen Positionen wahrscheinlich ändern wird, da sie von der Positionstreue und den Fähigkeiten des Spielers abhängt. Wenn Sie sich bei der Aufstellung nicht sicher sind, können Sie diese einem Ihrer Assistenten überlassen, indem sie **AUFSTELLUNGSASSISTENT** anklicken. Dieser wird dann eine Mannschaft aufstellen, welche die Stärken der Spieler optimal nutzt, dabei aber auch seinen persönlichen Vorlieben folgen. Mithilfe des Listenmenüs über der Spielerliste zeigen Sie zahlreiche Daten zu den Spielern an. Klicken Sie dann auf **ÖFFNE TAKTIK** unterhalb der Tabelle.

TAKTIK

Selbst den besten Spielern der Welt fällt das Siegen schwer, wenn sie nicht zusammen als Team agieren. Es liegt in Ihrer Verantwortung, dass sie dies tun!

Wenn Sie den Bildschirm zum ersten Mal öffnen, werden Sie von einem Assistenten dabei unterstützt, einige grundlegende Einstellungen vorzunehmen. Sie können diesen erneut aufrufen, indem Sie das Symbol unten links anklicken. Klicken Sie auf **KOMPLEX**, um alle verfügbaren taktischen Einstellungen Ihres Teams anzuzeigen. Sie können die Einstellungen ändern, indem Sie entweder die Pfeile auf dem Spielfeld oder die Auswahlsteuerung für jede Taktik nutzen.

Mit den Schaltflächen in der oberen Menüleiste wechseln Sie die Ansicht zu den Individuellen Anweisungen. Diese sind unterteilt in Anweisungen (Standard) und Laufwege. Bei den Individuellen Anweisungen klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Spieler, um dessen Einstellungen zu ändern. Bei der Laufwege-Anzeige weist jeder Spieler einen Pfeil für die Defensive und die Offensive auf, der dessen Position festlegt, je nachdem, ob seine Mannschaft in Ballbesitz ist oder nicht. Ziehen Sie die Pfeile auf eine neue Position, um die Einstellungen zu ändern.

Sie können auch den **TEAMVERGLEICH** zu Rate ziehen, den Sie neben Anweisungen und Laufwege finden. Indem Sie die Tooltips betrachten, können Sie gegnerische Stärken und Schwächen besser einschätzen. In der Teamvergleich-Anzeige können Sie gegnerische Spieler in Manndeckung nehmen lassen, indem Sie Ihre Spieler direkt auf deren Gegner ziehen.

Klicken Sie **OFF**, **AUS** oder **DEF** an, um automatisch eine offensive, ausbalancierte oder defensive Formation für Ihr Team auszuwählen. Mit einem Rechtsklick auf eine der Zahlen neben den Schaltflächen öffnen Sie den Bildschirm Schnellformationen.

VERTIEFUNG

Zu Saisonbeginn bei einem neuen Verein haben die meisten Manager eine Vorstellung davon, mit welcher Formation und mit welchem System sie spielen möchten. So werden sich beispielsweise einige Manager dafür entscheiden, großen Druck auf den Gegner auszuüben und riskante Direktpässe bevorzugen. Andere werden einem System den Vorzug geben, das mehr auf Sicherheit basiert: mit zurückgezogenen Spielern und langen Bällen auf die Spitzen, sobald die Mannschaft in Ballbesitz kommt. Sie sollten sich für das System entscheiden, das Ihnen am besten gefällt und dann sehen, wie Ihr aktuelles Team dieses umsetzen kann. Diese Entscheidung sollte dauerhaft, für die nächsten Jahre gültig sein. Dann können Sie Ausschau nach passenden Spielern halten, die innerhalb der Folgesaisons verfügbar sein könnten. Andererseits werden Manager oft mitten in der Saison angeheuert und haben keine große Chance, den aktuellen Kader zu verändern. Machen Sie in diesem Fall das Beste aus dem vorhandenen Kader, planen Sie aber auch mit Weitsicht für die Zukunft.

Klicken Sie auf die **OK**-Schaltfläche, um den Taktik-Bildschirm zu schließen.

VERTRÄGE UND TRANSFERS

Höchstwahrscheinlich sind Sie nicht vollkommen zufrieden mit Ihrem aktuellen Kader. Manche Positionen könnten unterbesetzt sein, oder es gibt Spieler, die Ihren Ansprüchen einfach nicht genügen. Wählen Sie **TRANSFERS** und dann **VERTRÄGE**.

BESTEHENDE VERTRÄGE

Sie sehen nun eine Übersicht ihrer 1. Mannschaft. Die Verträge von Spielern, die orangefarben markiert sind, laufen aus. Sind darunter wichtige Spieler, sollten Sie über eine Vertragsverlängerung nachdenken. Dazu klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Spieler und wählen **VERTRAG** und dann **VERTRAG VERLÄNGERN**.

Sie sehen dann zunächst eine allgemeine Bewertung des Spielers, inklusive seiner Erwartungen und möglicherweise interessierten Vereinen. Ist der Spieler an einer Verlängerung interessiert, klicken Sie VERHANDELN und ein neuer Bildschirm öffnet sich, auf dem Sie Ihr Angebot unterbreiten können. Ein grundlegendes Angebot mit den wichtigsten Faktoren ist bereits vorausgewählt. Klicken Sie auf HINZUFÜGEN/ENTFERNEN, um weitere Boni und Klauseln miteinzubeziehen. Unten findet sich eine Bewertung des Angebots, die anzeigt, wie wahrscheinlich es ist, dass der Spieler den neuen Vertrag annimmt (wird auf Schwierigkeitsgrad Schwer nicht angezeigt).

Wenn Sie zufrieden sind, klicken Sie die grüne Schaltfläche an, um das Angebot abzugeben. Meistens nimmt der Spieler sich etwas Bedenkzeit und antwortet nach ein paar Tagen.

TIPP: Das Verändern der Vertragslaufzeit kann die Spieler beeinflussen. Junge Spieler mit Potenzial sind vielleicht nur an kurzen Verträgen interessiert, weil sie darauf spekulieren, bessere Angebote anderer Vereine zu erhalten, wenn sie sich bewiesen haben. Ein langer Vertrag dagegen kann ideal für ältere Spieler sein, die gerne bereit sind, sich längere Zeit an Ihren Verein zu binden.

Des Weiteren können Sie den Vertrag eines Spielers auflösen (Ersparnis, es wird aber eine Entschädigung fällig) oder dessen Transferstatus ändern.

TRANSFERSTATUS ÄNDERN

Ablöseforderung einstellen

Sie legen die grundlegende Ablöseforderung für den Spieler fest. Diese dient den Teams, die an einem Transfer interessiert sind, als Orientierung.

Auf Transferliste zur Leihe setzen

Der Spieler wird zur Leihe auf die Transferliste gesetzt. Diese Option bietet sich an für junge Spieler, die in unteren Ligen Spielpraxis sammeln sollen. Spieler können nicht verliehen werden, wenn ihr Vertrag am Ende der Saison ausläuft.

Auf Transferliste zum Verkauf setzen

Der Spieler wird zum Verkauf auf die Transferliste gesetzt. Ein Spieler, der in den letzten 90 Tagen einen Vertrag (oder eine Verlängerung) unterzeichnet hat, kann nicht verkauft werden.

Für unverkäuflich erklären

Legt fest, dass Sie einen Spieler nicht verkaufen möchten, und dass eingehende Angebote extrem hoch sein müssen. Diese Option ist nicht verfügbar bei Spielern, die eine feste Ablösesumme in ihrem Vertrag festgeschrieben haben. Diesen Status können Sie maximal drei Spielern zuweisen.

Es ist sehr unwahrscheinlich, dass Sie alle benötigten Spieler aus Ihrem Jugendteam rekrutieren können; Zeit also, einen Blick auf den Transfermarkt zu werfen. Wählen Sie TRANSFERS und dann TRANSFERMARKT.

TRANSFERS

Der Transfermarkt wurde so umgestaltet, dass er sich mehr an den Bedürfnissen der Vereine orientiert. Sie erhalten regelmäßig eine vollständige Kader-Analyse mit einer Liste der am dringendsten zu besetzenden Position sowie dazu passenden Spielern. Diese Spieler werden als Hauptziele für Transfers und Ausleihen markiert.

Klicken Sie auf die Stärke-Spalte, um die Tabelle zu sortieren. Wenn Sie einen passenden Spieler gefunden haben, klicken Sie mit der rechten Maustaste seinen Namen an und wählen VERTRAG und dann KAUFANGEBOT (manchmal ist nur ein Leihgeschäft möglich). Falls der Spieler willig ist, zu Ihrem Verein zu wechseln, steigen Sie in die Transferverhandlungen mit seinem momentanen Verein ein. Sie müssen sich zuerst mit dem Verein einigen, da der Spieler ja immer noch einen gültigen Vertrag hat und deswegen an diesen Verein gebunden ist. Der wichtigste Aspekt ist die Ablösesumme, Sie können Ihr Angebot allerdings auch mit einigen Bonuszahlungen aufpeppen. Die Anzeige unten (diese wird auf Schwierigkeitsgrad Schwer nicht angezeigt) liefert Ihnen eine grobe Einschätzung davon, was der andere Verein von Ihrem Angebot hält. Klicken Sie auf die grüne Schaltfläche, wenn Sie Ihr Angebot abgeben möchten. Haben Sie sich schließlich mit dem Verein geeinigt, können Sie dem Spieler ein Vertragsangebot unterbreiten. Das funktioniert genau so wie mit eigenen Vertragsverlängerungen.

VERTIEFUNG

Recht oft verfolgen Mannschaften einen einzigen dringlichen Transfer in einer Saison, der einen Großteil ihres Budgets in Anspruch nimmt. Versuchen Sie, die Position zu identifizieren, auf der eine Verstärkung am nötigsten ist, und konzentrieren Sie sich auf deren Verwirklichung. Das Transferfenster ist die Zeitperiode, wenn Transfers zwischen Vereinen erlaubt sind, es ist zweimal pro Saison geöffnet. Das erste Fenster ist zwischen Juli und Ende August geöffnet, das zweite dann im Januar. Sie können den gewünschten Zeitpunkt für den Transfer mit dem Verein im Verhandlungsfenster festlegen. Liegt der Januar aktuell bereits hinter Ihnen, können Sie lediglich das Saisonende als Transferzeit auswählen. Wenn ein Spielervertrag am Saisonende ausläuft, können Sie direkt mit ihm verhandeln, da sein alter Verein keine Ablösesumme mehr fordern kann. Vereinslose Spieler können jederzeit wechseln.

LETZTE 24 STUNDEN

Die letzten 24 Stunden der Transferperiode sind immer eine spannende Phase. Sie haben die Möglichkeit, die Ablösesumme innerhalb der letzten 24 Stunden der Transferperiode mit dem anderen Verein zu verhandeln. Des Weiteren können Sie versuchen, Transfers von Spielern, mit denen Sie in Verhandlungen stehen, abzuschließen. Es ist auch möglich, Spieler im letzten Moment angeboten zu bekommen; oder dass andere Vereine Ihre Spieler in diesen letzten 24 Stunden zu verpflichten.

SPIELER SUCHEN

Sie haben Ihren Wunschspieler nicht gefunden? Versuchen Sie es mit einer Spielersuche! Klicken Sie im Transfermarkt auf SPIELER SUCHEN und wählen Sie dann links unten SUCHKRITERIEN aus.

Wenn Sie diesen Bildschirm nutzen, sollten Sie eine ziemlich klare Vorstellung davon haben, was Sie suchen. Die Suche könnte Hunderte Treffer ergeben (oder auch Tausende, wenn Ihre Suchkriterien nicht genau genug sind). Nehmen Sie sich Zeit, um alle verfügbaren Optionen zu studieren, und nutzen Sie die Hilfe im Spiel, um weitere Informationen zu den Funktionen zu erhalten. Wenn Sie die Auswahl Ihrer Suchkriterien abgeschlossen haben, klicken Sie auf die grüne Schaltfläche, um die Suche zu starten. In der Tabelle finden Sie sämtliche Spieler, die Ihren Kriterien entsprechen. Einige Spieler könnten herausfallen, da Sie nicht genug über Sie wissen. Dazu kommen wir gleich. Die Tabelle kann nur 250 Spieler anzeigen. Gibt es mehr, wird dies durch einen kleinen Texthinweis signalisiert. Im Gegensatz zu den Spielern auf dem Transfermarkt sind die hier aufgelisteten Spieler nicht so einfach zu bekommen; ihre Vereine werden einem Wechsel wahrscheinlich nicht zustimmen. Sie können es trotzdem mit einem Angebot versuchen, wenn Sie einen guten Spieler gefunden haben.

TRANSFERVORBEREITUNGEN

Haben Sie Interesse an einem Spieler, kann es hilfreich sein, wenn Sie vor den Verhandlungen über ihn sprechen. Wählen Sie hierfür den Transfervorbereitungen-Reiter aus. Klicken Sie auf SUCHE, um einen neuen Bildschirm aufzurufen und wählen Sie dann Kontinent, Land und Verein und schließlich einen Spieler von der Liste. Zurück auf dem Vorbereitungen-Bildschirm wählen Sie eine der Optionen auf der rechten Seite, um mit dem Spieler zu interagieren. Wenn Sie vor Verhandlungsbeginn über ihn sprechen, wird er bezüglich eines Vertragsabschlusses aufgeschlossener sein. Andererseits könnten Sie so auch das Interesse anderer Vereine an diesem Spieler wecken. Sie sollten sich also keinesfalls über jeden Spieler äußern, den Sie eventuell irgendwann verpflichten möchten, ansonsten leidet Ihre Glaubwürdigkeit, wenn Sie dann nicht Wort halten.

TRANSFERSTATUS

Klicken Sie auf den VERHANDLUNGSSTATUS-Reiter, um einen Überblick über laufende (und abgeschlossene) Verhandlungen zu erhalten, zusammen mit einer Einschätzung, wie diese ausgehen könnten.

BEKANNTHEIT

Haben Sie die Bekanntheit-Spalte in der Spielersuche-Tabelle bemerkt? Hier werden Werte zwischen 0 und 10 angezeigt, die veranschaulichen, wie viel Sie über einen Spieler wissen. Eine 10 bedeutet, dass Sie seine Fußballfähigkeiten bis ins Detail kennen. Suchen Sie einen Spieler mit einer Bekanntheit von 0 und öffnen Sie dessen Spielerinfo. Sie werden einige grundlegende Informationen sehen und eine Menge Fragezeichen. Diese signalisieren, dass Sie über diesen Spieler nicht viel wissen. Suchen Sie nun Spieler mit einem etwas höheren Bekanntheitsgrad und schauen Sie sich deren Info an. Die Informationen zu den Fähigkeiten werden mit jedem Schritt genauer und einige Details werden bei bestimmten Stufen enthüllt. Klicken Sie auf TRANSFER und dann SCOUTING, um mehr zum Thema Scouting zu erfahren.

SCOUTING

Mithilfe von Scouts können Sie Spielerdetails aufdecken und neue Stars finden, bevor andere Vereine dies tun. Wenn Sie das Spiel mit einem Verein entsprechender Größe begonnen haben, sollten Sie einige Scouts auf der Gehaltsliste haben, die jetzt herumsitzen und auf eine Aufgabe warten. Ist das nicht der Fall, lesen Sie bitte den Abschnitt *Mitarbeiter* auf S. 16, um herauszufinden, wie man neue Scouts einstellt. Klicken Sie NEUE AUFGABE ZUWEISEN in der Statusspalte eines Scouts an. Ein neuer Bildschirm mit den verfügbaren Missionen öffnet sich. Wählen Sie ALLGEMEINES SCOUTING, um den Scout eine breit angelegte Suche nach Spielern einer bestimmten Kategorie durchführen zu lassen, und nutzen Sie die Filteroptionen, um die gesuchte Spielerart einzugrenzen. Engen Sie die Suche nicht zu sehr ein, sonst kommt der Scout mit leeren Händen zurück. Ist Ihre Suche hingegen zu unspezifisch, könnten Sie eine Liste voller nutzloser Spieler erhalten. Eine Gesamtstärke, die ungefähr der Durchschnittsstärke Ihrer 1. Mannschaft entspricht (d.h. 5-10 Punkte Unterschied) sollte ein guter Startpunkt für eine Suche sein. Sind Sie zu dem Schluss gekommen, dass Sie einen bestimmten Spielertyp suchen (z.B. einen defensiven Mittelfeldspieler zwischen 20-25 Jahren mit einer Schusskraft von mindestens 80), legen Sie die Scout-Einstellungen entsprechend fest. Wenn Sie Ihre Kriterien bestimmt haben, klicken Sie auf die grüne Schaltfläche, um den Scout auf seine Mission zu schicken.

Die Scoutliste-Tabelle enthält dann einen Eintrag, wie lange die Mission dauern wird. Reisen in andere Länder oder auf andere Kontinente nehmen mehr Zeit in Anspruch als Missionen im eigenen Land. Wenn die Zeit abgelaufen ist, werden Sie in Ihrem Newscenter benachrichtigt. Kehren Sie dann zum Scouting-Bildschirm zurück und überprüfen Sie die Ergebnisse.

ERSTE TERMINE

Es wird Zeit für etwas Planung! Wählen Sie dazu TEAM und dann KALENDER. Hier sehen Sie die geplanten Veranstaltungen für die gesamte Saison, z.B. Spieltage, Trainingslager oder die Saisonöffnung. Eine der ersten Veranstaltungen der Saison ist das allseits beliebte Trainingslager, eine Gelegenheit, die Fitness der Spieler zu verbessern. Klicken Sie im Kalender mit der rechten Maustaste einen der ersten Julitage an, und wählen Sie MANNSCHAFT und dann TRAININGSLAGER. Ein Bildschirm mit einem Listenmenü öffnet sich, mithilfe dessen Sie die Ausrichtung des Trainingslagers festlegen können. Rufen Sie die Hilfe im Spiel auf, um zu sehen, welche Optionen Sie haben. Haben Sie die Ausrichtung des Trainingslagers und den Ort festgelegt, gilt: Der gewählte Tag ist der erste Reisetag. Sobald das Trainingslager läuft, öffnet sich ein Bildschirm und Sie können das Trainingsziel auch auf andere Bereiche ausweiten, darunter auch die Taktik.

Vielleicht möchten Sie zur Vorbereitung auf die Saison auch ein paar Freundschaftsspiele ansetzen. Kehren Sie in ein paar Tagen wieder zum Kalender zurück, klicken Sie mit der rechten Maustaste einen Tag an und wählen Sie TEAM und dann FREUNDSCHAFTSSPIEL. Es wird eine Liste der verfügbaren Gegner angezeigt, aus der Sie einen wählen können. Das funktioniert auch während Sie im Trainingslager sind.

Weitere Informationen zu den zahlreichen Ereignissen finden Sie im Abschnitt Kalender (siehe unten).

2. MANNSCHAFT

Sie haben nicht nur eine erste Mannschaft. Klicken Sie auf TEAM und dann 2. MANNSCHAFT, um einen Blick auf Ihr zweites Team zu werfen. Je nachdem, wie viele Ligen Sie ausgewählt haben, finden Sie einen kompletten Kader oder auch nur ein paar Spieler vor. 2. Mannschaften spielen in den unteren Spielklassen oder in separaten Ligen. Wenn Sie eine separate Liga erstellen möchten, aktivieren Sie diese Option in der Startsequenz des Spiels, wenn Sie die zu simulierenden Ligen auswählen. Die meisten Optionen gleichen denen der Aufstellung der ersten Mannschaft. Sollte Ihre 2. Mannschaft nicht in einer Liga spielen, können Sie trotzdem den Status-Reiter nutzen, um zu sehen, wie sie sich schlägt.

Normalerweise sind Spieler nicht gerne in der 2. Mannschaft, da sie so hochklassig wie möglich spielen möchten. Wenn Ihnen Spieler mit einer geringen Moral begegnen, sollten Sie überlegen, ob sich diese nicht für die erste Mannschaft anbieten. Es könnte sein, dass zumindest die Spieler denken, dass sie es verdienen. Sie können Spieler zwischen Mannschaften verschieben, indem Sie das Kontextmenü (rechte Maustaste) nutzen oder den Weg TRANSFERS > VERTRAG > KADERNOMINIERUNG gehen. Bedenken Sie, dass die meisten Spieler Moral verlieren, wenn Sie sie in die 2. Mannschaft versetzen, ohne zuvor mit ihnen darüber gesprochen zu haben.

JUGENDTEAMS

Ohne zukünftige Stars aus den eigenen Reihen steht Ihrer Profimannschaft eine düstere Zukunft bevor. Klicken Sie TEAM und dann JUGENDMANNSCHAFT, um die Zukunft Ihres Vereins zu sehen. Ihre Jugendteams sind in zwei Altersklassen gegliedert. In der ersten Saison sind alle Spieler, die zwischen dem 1. Januar 1994 und dem 31. Dezember 1995 geboren wurden, für die A-Jugend spielberechtigt.

Rufen Sie die Hilfe im Spiel auf, um weitere Informationen zu den Optionen zu erhalten.

TRAINING

Unter TEAM > TRAINING finden Sie das Trainingsmenü. Sie können wöchentlich bis zu 28 Übungen auswählen und diese per „Drag and Drop“ in den Trainingsplan einfügen. Bei Vereinen aus den unteren Spielklassen ist die Zahl verfügbarer Übungen reduziert. Insgesamt gibt es 39 verschiedene Übungen, inklusive sechs Torwartübungen. Für manche Übungen werden bestimmte Einrichtungen beim Verein benötigt; diese werden als Tooltipp angezeigt. Mit einem Rechtsklick lässt sich eine Übung löschen. Falls Sie die Übungen nicht selbst auswählen möchten, können Sie Ihren Assistenten damit beauftragen.

Wenn Ihrer Mannschaft die Puste ausgeht, sollten Sie die Erholungszeiten erhöhen. Ein paar freie Tage sind gut für die Moral Ihrer Spieler. Gestalten Sie Ihre Planung abwechslungsreich, eine Trainingsplan mit ständigen Wiederholungen wirkt sich negativ auf die Spielermoral aus.

Sie können Trainingspläne für bis zu drei Trainingsgruppen, die Torhüter und die 2. Mannschaft erstellen. Des Weiteren können Sie individuelle Trainingsziele für die Spieler festlegen, was deren Trainingsfortschritt beschleunigt.

Verschieben Sie Spieler in verschiedene Trainingsgruppen, um die Effizienz des Trainings zu erhöhen und erstellen Sie langfristige Trainingspläne für die gesamte Saison.

Langfristige Trainingspläne können Sie auch individuell für jeden Spieler erarbeiten. Öffnen Sie die Spielereinfor-Seite und klicken Sie links TRAININGSZIELE an, um die nächsten Trainingsziele festzulegen.

MITARBEITER

Sie möchten das alles nicht alleine und auf einmal erledigen? Oder Sie möchten sich auf einzelne Aspekte im Detail konzentrieren? Überlassen Sie die restlichen Aufgaben Ihren Assistenten. Klicken Sie auf VEREIN und dann MITARBEITER, um vorhandene Mitarbeiter anzuzeigen oder neue einzustellen. Der Level der Mitarbeiter sollte ungefähr der durchschnittlichen Spielerstärke entsprechen; bei Topvereinen können Sie sogar besonders gute Mitarbeiter rekrutieren (Level 90+).

Nutzen Sie den Suche-Reiter, um nach neuen Mitarbeitern Ausschau zu halten. Der Co-Trainer spielt eine wichtige Rolle, denn er kann die Fähigkeiten der Spieler verbessern und ermöglicht es Ihnen, getrennte Trainingsgruppen einzurichten. Ein Geschäftsführer kann Ihnen das Tagesgeschäft abnehmen, Scouts hingegen sind unerlässlich, um neue Talente für Ihre Mannschaft zu entdecken.

Um einem potenziellen Mitarbeiter ein Angebot zu unterbreiten, klicken Sie mit der rechten Maustaste dessen Namen an und wählen ANGEBOT MACHEN. Einige Tage später erhalten Sie eine Antwort.

Mit dem Reiter AUFGABEN ÜBERTRAGEN wählen Sie die Aufgabenbereiche für Ihre Assistenten aus. Bedenken Sie, dass viele Mitarbeiter Einfluss ausüben, auch wenn Sie deren Aufgaben selbst übernehmen. Beispielsweise wird ein guter Geschäftsführer die Wahrscheinlichkeit erhöhen, dass Spieler durchschnittlich dotierte Verträge unterzeichnen.

WEITERE BILDSCHIRME

Dank der bisherigen Informationen sind Sie auf einem guten Weg, Ihr Team im Griff zu haben. Das Spiel wartet aber noch mit zahlreichen zusätzlichen Optionen auf. Die folgenden Abschnitte geben Ihnen einen Überblick über die verbleibenden Bildschirme des Spieler-Schreibtischs, gefolgt von einer Beschreibung des Spieltags. Rufen Sie die Hilfe im Spiel auf, um weitere Informationen zu erhalten.

VEREINSINFORMATIONEN

Klicken Sie im Menü VEREINSINFORMATIONEN auf den Namen oder das Wappen eines Vereins, um weitere Informationen über diesen zu erhalten.

WERKZEUGE

Die folgenden Werkzeuge, die oben rechts als Symbole angezeigt werden, können Ihnen Ihr Managerleben erleichtern.

SAISONHEFT

Dieser Bildschirm liefert detaillierte Informationen zu allen Teams und deren Transfers in Ihrer Liga.

WEBSITE

Bleiben Sie ständig auf dem neuesten Stand, was Ihre Liga und die ganze Welt des Fußballs angeht!

STATISTIKEN

Hier finden Sie weitreichende Informationen über Spieler und Mannschaften.

HINWEIS: Bisweilen werden Sie auf folgenden Eintrag treffen: „N/V“. Das bedeutet „nicht verfügbar“ und erscheint oftmals dann in der Statistik, wenn ein Verein, der dort geführt werden sollte, in Ihrem aktuellen Spiel nicht simuliert wird.

TURNIERSTATUS

Dieser Bildschirm liefert eine Übersicht und detaillierte Statistiken der aktuellen Turniere der Nationalmannschaft.

MATCH-ANALYSE-TOOL (MAT)

Das Match-Analyse-Tool (kurz MAT) bietet Ihnen umfangreiche Spielstatistiken für alle im 3D-Modus absolvierten Spiele.

EUROPA IM VERGLEICH

Hier sehen Sie die Statistiken des Kontinents auf einen Blick.

SPIELERSUCHE

Gibt einen Überblick über alle Spieler der Spielwelt.

ZULETZT GESUCHT

Hier finden Sie alle Spieler und Vereine, nach denen Sie zuvor bereits gesucht haben.

EINE PARTIE SPIELEN

Setzen Sie ein Freundschaftsspiel an, um sich mit der Steuerung des Spiels vertraut zu machen. Befolgen Sie dazu einfach diese Anweisungen:

1. Klicken Sie auf TEAM und dann KALENDER. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen freien Termin und wählen Sie TEAM und dann FREUNDSCHAFTSSPIEL. Wählen Sie in der Liste einen Gegner aus (Schwache oder Starke Gegner), entscheiden Sie, ob das Spiel auswärts oder zu Hause stattfinden soll, und klicken Sie auf das grüne Häkchensymbol. Eventuell erhalten Sie auch eine E-Mail, in der gefragt wird, ob Ihr Assistent dies übernehmen soll. Ist das der Fall, können Sie ihm nun ruhigen Gewissens die Erlaubnis erteilen.
2. Klicken Sie die Weiter-Schaltfläche bis zum Spieltag.
 - ▶ Ein rotes E-Mail-Symbol bedeutet, dass Sie wichtige E-Mails lesen müssen, bevor Sie fortfahren können.
 - ▶ Ein gelbes Ausrufezeichen zeigt an, dass Sie Ihre Aufstellung vor dem Spiel ändern müssen.
3. Klicken Sie am Spieltag auf die Pfeife in der rechten unteren Bildschirmcke.
4. Wählen Sie im Fenster „Spieldarstellung auswählen“ für Ihr erstes Spiel 3D-SPIEL und klicken Sie auf das Häkchensymbol. Nach einer kurzen Einleitung beginnt das Spiel.

HINWEIS: Weitere Informationen zum Bestreiten von Spielen finden Sie unter *Spieltag* auf S. 35.

OBERE MENÜLEISTE

Die Menüleiste am oberen Rand des Spielmenüs besteht aus folgenden fünf Reitern: Team, Transfers, Verein, Infrastruktur und Karriere. Hier erhalten Sie rasch Zugang zu den wichtigsten Vereinsinformationen.

TEAMMENÜ

TEAM > NEWSCENTER

Bleiben Sie bezüglich der Neuigkeiten in und um Ihren Verein auf dem Laufenden. Hier erhalten Sie regelmäßig E-Mails über abgeschlossene (oder gescheiterte) Transfers, den Zustand Ihrer Spieler, die finanzielle Lage des Vereins und vieles mehr.

TEAM > KALENDER

In diesem Menü können Sie verschiedene Ereignisse planen und sich über bevorstehende Veranstaltungen informieren.

TEAMEREIGNISSE

TRAININGSLAGER

Bewegen Sie die Maus über die verfügbaren Trainingsorte, werden Informationen über die Auswirkungen des jeweiligen Trainingslagers auf die Fähigkeiten Ihres Teams angezeigt.

KURZTRAININGSLAGER

Ein Kurztrainingslager dauert nur zwei Tage und hat keine großen Auswirkungen auf die Fähigkeiten der Spieler, kann ihr Selbstvertrauen und ihre Moral aber positiv beeinflussen.

FREUNDSCHAFTSSPIEL

Planen Sie ein Freundschaftsspiel, werden alle interessierten Vereine aufgelistet. Sie können nun auch einen Gegner Ihrer Wahl einladen.

TURNIER

Messen Sie sich im Rahmen eines Mini-Turniers mit drei anderen Teams.

HALLENTURNIERE

Hallenturniere können nur in der Winterpause und in spielfreien Phasen von mindestens drei Wochen veranstaltet werden. Einen Teil der Siegpriämie finanzieren Sie durch den Verkauf von Eintrittskarten.

ABSCHIEDSSPIEL

Beendet ein verdienter Spieler Ihres Vereins am Ende der Saison seine Karriere, sollten Sie ein Abschiedsspiel für ihn organisieren.

URLAUBSBEGINN

Sie können nun festlegen, wann der Urlaub Ihrer Spieler beginnen soll. Ein langer Urlaub hat den Vorteil, dass er den Spielern eine lange Ruhephase ermöglicht. Allerdings können Sie bis zum Beginn der nächsten Saison die Fähigkeiten der Spieler nicht verbessern und keine weiteren Ereignisse planen, wenn Sie die Mannschaft in den Urlaub schicken.

LAKTATTEST

Ein Laktatstest wertet die Fitness Ihrer Spieler aus. Spieler mit positiven Ergebnissen werden eine erhöhte Fitness haben, bei Spielern mit negativen Resultaten sinkt die Fitness hingegen.

PROBETRaining-TAG

Veranstalten Sie einen Probetraining-Tag, um frische Talente anzulocken.

TEAMGEIST

KRISENSITZUNG

Hat Ihr Team mit einer Serie von Niederlagen von sich reden gemacht, wird es Zeit für eine Krisensitzung. Diese können nicht im Voraus geplant werden.

ESSEN GEHEN

Laden Sie die Spieler zum Essen ein, um ihre Moral zu steigern.

SPIELERFEIER

Eine Spielerfeier ist eine gute Möglichkeit, den Teamgeist zu stärken.

WEIHNACHTSFEIER

Was wäre Weihnachten ohne eine Feier zur Stärkung des Teamgeistes?

VERGNÜGUNGSPARK

Stärken Sie die Teammoral durch gelegentliche Ausflüge in einen Vergnügungspark.

RUNDER GEBURTSTAG

Feiern Sie runde Geburtstage.

DISKUSSIONSRUNDE

Organisieren Sie einmal pro Saison eine offene Diskussionsrunde mit Ihren Spielern, um wertvolles Feedback über den Zustand des Teams zu erhalten.

PR/PRESSE

JUGENDTAG

Veranstalten Sie zur Unterstützung Ihrer Jugendabteilung einmal jährlich einen Jugendtag. Nach dem Jugendtag haben Sie die Möglichkeit, vielversprechende Talente zu verpflichten.

SPONSORENTAG

Da Ihr Verein auf die finanzielle Unterstützung zahlungskräftiger Sponsoren angewiesen ist, sollten Sie mindestens einen Sponsorentag pro Saison einplanen.

FANCLUBTREFFEN

Treffen Sie sich mit Fanclubs, um Ihre Fanbeliebtheit zu steigern.

SAISONERÖFFNUNG

Geben Sie interessierten Besuchern bereits vor dem ersten Spiel der Saison die Möglichkeit, einen Blick hinter die Kulissen Ihres Vereins zu werfen.

SAISONABSCHLUSSFEIER

Mit einem rauschenden Fest zum Saisonabschluss können Sie die Popularität Ihres Vereins erhöhen und – wenn sich Ihre harte Arbeit ausgezahlt hat – einen weiteren Titel feiern.

VEREINSJUBILÄUM

Alle 25 Jahre nach der Gründung Ihres Vereins sollten Sie eine Jubiläumsfeier veranstalten.

SPIELEREHRUNGEN

Steigern Sie die Moral Ihrer Spieler, indem Sie feierlich Auszeichnungen für deren erzielte Leistungen verleihen.

AUTOGRAMMSTUNDE

Halten Sie eine Autogrammstunde ab, um die Fanbindung zu stärken und Sponsoren die Beliebtheit des Vereins zu verdeutlichen. Je nach Verlauf der Autogrammstunde kann die Teammoral steigen oder fallen.

CHARITY-GALA

Das bringt Geld für einen guten Zweck und Sie verbessern Ihr Image bei den Medien und Ihren Sponsoren.

PRÄSENTIEREN EINER NEUVERPFLICHTUNG

Wenn Sie einen neuen Spieler verpflichten, können Sie ihn den Fans präsentieren. Dabei haben Sie drei unterschiedlich kostenintensive Möglichkeiten. Die günstigste Methode ist die Ankündigung über die vereinseigene Webseite; das ist kostenlos, aber auch reichlich unspektakulär. Präsentieren Sie Ihren Neuzugang bei einer Pressekonferenz oder im Stadion, kostet das Geld, macht aber auch Ihren neuen Spieler glücklich – wahrscheinlich zumindest.

TEAM > ERSTE MANNSCHAFT

Legen Sie jeden Aspekt Ihrer ersten Mannschaft wie Aufstellung, Taktiken und Spieleraufgaben fest.

Die Symbole in der Status-Spalte verweisen auf dessen aktuelle Verfassung (z.B. Verletzung). In der nachfolgenden Tabelle finden Sie die entsprechenden Erklärungen:

| | |
|---|---|
|  | Spieler wartet auf Arbeitserlaubnis |
|  | Spieler ist verletzt |
|  | Spieler ist angeschlagen |
|  | Spieler ist in internationalen Wettbewerben nicht spielberechtigt |
|  | Spieler stammt nicht aus der Europäischen Union |
|  | Spieler stammt nicht aus Europa |
|  | Spieler wird bei der nächsten Gelben Karte gesperrt |
|  | Spieler darf aufgrund einer Gelbsperrung nicht spielen |
|  | Spieler darf aufgrund einer Gelbsperrung (2. Gelbe) nicht spielen |
|  | Spieler darf aufgrund einer Roten Karte nicht spielen |
|  | Spieler ist suspendiert |
|  | Spieler ist in der Liga nicht spielberechtigt |
|  | Spieler hat einen Vertrag unterzeichnet |
|  | Spieler ist abwesend |

VERLETZUNGSANFÄLLIGKEIT

Als Manager müssen Sie besonders auf die Gesundheit Ihrer Spieler achten. Steigen sie nach einer Verletzung zu früh wieder ins Geschehen ein oder fehlt ihnen die Frische, können Sie den Status „Angeschlagen“ bekommen. Mit diesem Status erhöht sich die Wahrscheinlichkeit, dass sich der Spieler langfristig verletzt. Solche Spieler können einen Charakterzug erhalten: Verletzungsanfällig. Er erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass sich der Spieler eine Verletzung zuzieht.

ROLLEN

Klicken Sie auf das Schachfigurensymbol, um Ihren Spielern Rollen zuzuweisen (z.B. Kapitän, Ausführen von Ecken).

REGELN

Klicken Sie auf das Buchsymbol, um Hilfe bei der Mannschaftsauswahl zu erhalten und generelle Auswahlregeln festzulegen.

AUTOMATISCHE AUSWECHSLUNGEN

Legen Sie Regeln für das Auswechseln fest, die automatisch ausgeführt werden, wenn bestimmte Voraussetzungen in einem Spiel erfüllt sind.

TAKTIKEN

Öffnen Sie einen neuen Bildschirm, um Ihre Teamtaktik detailliert festzulegen.

TABELLE

Wählen Sie diese Option, um die Tabelle anzuzeigen. Sie sehen einen Überblick über die Leistung Ihrer Mannschaft in der Liga und in den Pokalwettbewerben.

TRIKOTNUMMERN

Wählen Sie die Trikotnummern für Ihre Spieler aus.

TEAM > 2. MANNSCHAFT

HINWEIS: Die Bildschirme für die 2. Mannschaft sind identisch mit denen Ihres ersten Teams.

Die Regeln für die 2. Mannschaften sind je nach Land unterschiedlich. Spielt Ihre 2. Mannschaft nicht regelmäßig in einer Liga, kann aber in eine aufsteigen, dann klicken Sie auf TABELLENSTAND, um herauszufinden, wie gut sie sich schlägt (z.B. wie viele Punkte sie erzielt hat, wie dicht sie vor dem Aufstieg steht, wenn er möglich ist).

TEAM > JUGENDMANNSCHAFT

Dieser Bereich gibt einen Überblick über alle Ihre Jugendteams im Alter von 14 bis 19 Jahren.

TEAM > TRAINING

Legen Sie die Trainingsverteilung für die Mannschaften oder Trainingsgruppen fest und geben Sie den Spielern einzeln Trainingsziele.

TIPPS: Während Sie die Fitness Ihres Teams verbessern, müssen Sie dessen Frische im Auge behalten. Ist ein Spieler erschöpft, verschlechtert sich seine Fitness und er kann sich ferner aufgrund seiner Erschöpfung schneller verletzen. Darüber hinaus behindert ein niedriger Frische-Wert die Fähigkeitenentwicklung und erhöht die Verletzungsanfälligkeit. Spieler in kleineren Trainingsgruppen machen im Allgemeinen schneller Fortschritte.

TEAM > TEAM-DYNAMIK

TEAM-ANALYSE

Hier können Sie sehen, ob Ihre Spieler eine echte Mannschaft bilden. Sehen Sie sich die Beziehungen zwischen Spielern an, erkennen Sie Probleme und lösen Sie diese. Ihr Assistent wird Ihnen dabei hilfreich zur Seite stehen. Die Team-Dynamik-Punktzahl ist auch für die Spielberechnung von Bedeutung.

TEAM-HIERARCHIE

Die Pyramide symbolisiert die Hierarchie innerhalb Ihrer Mannschaft. Haben Sie genug Führungsspieler und werden diese im Team respektiert?

HISTORIE/VERLAUF

Verfolgen Sie hier, wie sich die Team-Dynamik-Punktzahl in den letzten Wochen entwickelt hat. Auch etwaige Änderungen bei den Spielerzielen werden angezeigt.

SPIELER-MATRIX

Wählen Sie mit einem Linksklick einen Spieler aus der Liste und lassen Sie sich die Beziehungen zu anderen Akteuren anzeigen.

TRANSFERMENÜ

TRANSFERS > VERTRÄGE

Eine Fußballmannschaft zu leiten besteht nicht nur darin, Spiele zu absolvieren. Es müssen auch viele andere Bereiche des Klubs verwaltet werden, und dazu gehören Spielertransfers und Vertragsverlängerungen.

TRANSFERS > TRANSFERMARKT

Dies ist der richtige Ort, wenn Sie Ihre Mannschaft verstärken möchten. Folgendes ist verfügbar, wenn Sie Spieler mit der rechten Maustaste anklicken und die Vertragsoptionen anzeigen:

KAUFANGEBOT

Erwerben Sie einen Spieler dauerhaft für eine feste Ablösesumme, eine bestimmte Vertragsdauer und ein verhandelbares Gehalt.

LEIHANGEBOT

Der Spieler wird für eine festzulegende Dauer ausgeliehen (meist bis Saisonende). Die Vereine teilen sich normalerweise das Gehalt. Einige weitere Optionen können verhandelt werden.

SPIELERTAUSCH

Bisweilen macht es Sinn, zwei Spieler zu tauschen, wenn sowohl die Vereine als auch die Spieler einen Vorteil davon haben. Ist der andere Verein an einem Tausch interessiert, können Sie einen Spieler auswählen, den Sie anbieten möchten. Abhängig von den Marktwerten kann es sein, dass Sie einen zusätzlichen finanziellen Anreiz schaffen müssen, damit das Geschäft zustande kommen kann.

SPIELER ANBIETEN

Falls Sie einen Spieler loswerden oder ausleihen möchten, wählen Sie einen Spieler mit einem Rechtsklick auf den Namen aus und wählen dann SPIELER ANBIETEN. Wenn ein Spieler bereits auf der Transferliste steht, kann er keinen einzelnen Vereinen mehr angeboten werden.

ZUM PROBETRaining AUFNEHMEN

Rechtsklicken Sie auf einen Spieler und wählen Sie VERTRAG und dann ZUM PROBETRaining AUFNEHMEN, um einen Spieler für eine Woche testweise zu verpflichten (falls diese Option verfügbar ist).

AUFTRAG BERATER

Nutzen Sie diese Option, um Transfermöglichkeiten auszuloten. Der Berater meldet sich nach einigen Tagen wieder bei Ihnen und gibt Ihnen eine Einschätzung des Vertrags des Spielers und der Investition, die Sie tätigen müssten.

ARBEITSERLAUBNIS

Nicht-EU-Spieler benötigen eine Arbeitserlaubnis, um in England oder den Niederlanden spielberechtigt zu sein. Sie müssen für eine Nationalmannschaft spielen, die in der Weltrangliste der FIFA unter den 70 besten Mannschaften steht, und in der letzten Saison mindestens ein Länderspiel für Ihre Nationalmannschaft absolviert haben. Wenn diese Bedingungen erfüllt sind, wird innerhalb von 2-4 Wochen eine Arbeitserlaubnis erteilt.

TRANSFERS > TRANSFERMARKT > TRANSFERVORBEREITUNGEN

Nutzen Sie die Optionen, um schon vor dem Beginn von Vertragsverhandlungen mit einem Spieler zu interagieren. Manche Spieler fühlen sich geschmeichelt, wenn ein starkes Interesse an ihnen besteht und verlangen ein geringeres Gehalt.

TRANSFERS > TRANSFERMARKT > VERHANDLUNGSSTATUS

Dieser Bildschirm bietet einen Überblick bezüglich laufender und abgeschlossener Verhandlungen.

TRANSFERS > KOOPERATIONSVERTRÄGE

Kooperationsverträge sind für kleine und große Vereine gleichermaßen interessant. Während sie großen Vereinen die Beobachtung bzw. Verpflichtung talentierter Jugendspieler ermöglichen, erlauben sie kleineren Klubs die leihweise Verpflichtung leistungsstarker Spieler mit fehlender Spielpraxis.

TRANSFERS > SCOUTING

Stellen Sie Scouts ein und schicken Sie diese auf spezielle Missionen, um mehr über potenzielle Verstärkungen für Ihr Team zu erfahren. Die folgende Tabelle gibt einen Überblick darüber, welche Informationen bezüglich eines Spielers bei welchem Bekanntheitsgrad aufgedeckt werden.

| BEKANNTHEIT | ANGEZEIGTE INFORMATION |
|-------------|---|
| 0 | Lediglich grundlegende Spielerdaten wie Alter, Nationalität, Größe, Gewicht usw. |
| 1 | Füßigkeit, Stammposition |
| 2 | Sprachen, aktuelle und frühere Verletzungen. Alle Fähigkeiten sind auf 20er-Schritte gerundet (d.h. auf den nächsten Wert zu 0, 20, 40, 60, 80, oder 100) |
| 3 | Spielertyp, zweite Position (falls verfügbar) |
| 4 | Zustand, Frische, dritte Position. Fähigkeiten sind auf 15er-Schritte gerundet |
| 5 | Fitness, Selbstvertrauen und Moral |
| 6 | Disziplin, vierte Position |
| 7 | Marktwert, Talent, Taktische Ausbildung, Charakter, fünfte Position. Fähigkeiten sind auf 10er-Schritte gerundet |
| 8 | Sechste Position |
| 9 | Fähigkeiten sind auf 5er-Schritte gerundet |
| 10 | Sämtliche Informationen sind verfügbar |

TRANSFERS > KADERPLANUNG

KADERPLANNER

Stellen Sie Ihre Mannschaft für die nächste Saison zusammen. Sehen Sie sich an, wie Ihre Mannschaft aussehen könnte, wenn Sie Jugendspieler oder Spieler von der Beobachtungsliste berücksichtigen. Platzieren Sie sie einfach per „Drag & Drop“ auf dem Spielfeld.

KADER-ANALYSE

Bitte Sie Ihren Assistenten, Ihren Kader zu analysieren, indem Sie auf KADER-ANALYSE ERSTELLEN klicken. Nach einer Weile wird er Sie mit nützlichen Informationen zu Stärken und Schwächen Ihrer Mannschaft versorgen.

VEREINSMENÜ

VEREIN > MITARBEITER

Mitarbeiter sind im Tagesgeschäft eine wertvolle Hilfe. Die folgende Tabelle bietet einen Überblick über sämtliche Mitarbeiterpositionen und was sie für Sie tun können:

| POSITION | FUNKTION |
|-------------------------|--|
| Co-Trainer | Er kümmert sich um die Aufstellung und trainiert Ihre erste Mannschaft, ferner schlägt er Ihnen interessante Spieler sowie alternative Positionen für bereits verpflichtete Spieler vor. |
| Amateurtrainer | Er ist für die Aufstellung und das Training der 2. Mannschaft verantwortlich. |
| Jugendtrainer | Er stellt die Jugendmannschaften auf und trainiert diese, außerdem weist er Sie auf interessante Jugendspieler hin. |
| Torwarttrainer | Er trainiert die Torhüter. |
| Fitnesstrainer | Verbessert die Fitness der Spieler. |
| Mannschaftsarzt | Er kümmert sich um verletzte Spieler und verkürzt die Verletzungszeiten. |
| Masseur | Verbessert die Energieregeneration der Spieler. |
| Psychologe | Verbessert die mentalen Fähigkeiten der Spieler und schlichtet Streits innerhalb der Mannschaft. |
| Geschäftsführer | Kümmert sich um die Vereinsfinanzen, verhandelt mit Sponsoren und stellt Mitarbeiter ein. |
| Marketingmanager | Steigert die Absatzzahlen der Merchandise-Artikel. |
| Bauleiter | Kümmert sich um den Bau von Stadion, Vereisanlagen und Jugendcamps. |
| Sportdirektor | Handelt Transfers und Verträge aus, arrangiert Trainingslager und Freundschaftsspiele. |
| Fanbeauftragter | Hält den Kontakt zu den Fans. |
| Pressesprecher | Verbessert den Medienstatus. |
| Rechtsanwalt | Handelt die Mitarbeiterverträge aus. |
| Spezialarzt | Behandelt bestimmte Verletzungen wie Knochen-, Muskel- oder Knieverletzungen. Ferner ist er für die Verletzungsprävention verantwortlich. |
| Scout | Erweitert das Wissen über die Spieler anderer Vereine. |

HINWEIS: Die Anzahl der Mitarbeiter, die Sie einstellen können, hängt von der Größe Ihres Bürogebäudes ab. Um dieses zu vergrößern, wählen Sie INFRASTRUKTUR > VEREINSGELÄNDE und klicken Sie dann auf VEREINSGELÄNDE ERWEITERN.

VEREIN > FINANZSTATUS

Nur ein finanziell erfolgreicher Verein kann auf lange Sicht florieren. Über das Finanzstatus-Menü können Sie diese Aspekte Ihrer Vereinsführung im Auge behalten.

Die Verteilung des Budgets wurde so berechnet, dass Sie die fixen Kosten im Blick haben und Teile Ihres Gelds dem Budget zuweisen können. Geldmittel, die Sie keinem bestimmten Budget zugewiesen haben, werden zu Rücklagen, auf die Sie im Laufe der Saison zurückgreifen können. Das Verschieben von Geldmitteln zwischen verschiedenen Budgets wurde ebenfalls vereinfacht.

VEREIN > MERCHANDISING

INLANDSVERKÄUFE

Mittig auf dem Bildschirm finden Sie die bereits in Ihrem Shop angebotenen Artikel und wie viele davon verkauft wurden. Von Zeit zu Zeit schlägt Ihr Marketingmanager neue Artikel vor, die in der Tabelle „Forschung und Entwicklung“ erscheinen. Klicken Sie PROTOTYP an, um einen Prototypen zu entwerfen. Dies kostet Zeit und Geld. Es kann nur eine bestimmte Anzahl von Artikeln gleichzeitig hergestellt werden; das hängt von der Größe und Produktivität Ihrer Fanartikel-Produktion ab. Nach dem das Entwerfen des Prototyps abgeschlossen ist, erscheint der Artikel in der Tabelle „Verfügbare Prototypen“. Klicken Sie auf die Aufnehmen-Schaltfläche, um den Artikel ins Sortiment aufzunehmen. Der Artikeleinkauf geschieht automatisch.

Die Stufe Ihres Fanartikel-Verkaufshops bestimmt, wie viele Artikel Ihre Produktpalette maximal beherbergen kann. Sie können sowohl die Fanartikel-Produktion als auch den Fanartikel-Verkauf erweitern, indem Sie auf die entsprechenden Schaltflächen klicken. Artikel aus der Produktpalette können Sie jederzeit löschen. Diese werden dann automatisch wieder in der Tabelle „Verfügbare Prototypen“ aufgeführt.

Eine Marketingkampagne kann sich positiv auf die Verkaufszahlen auswirken. Die besten Zeitpunkte für eine solche Kampagne sind die Saisonvorbereitung und die Vorweihnachtszeit.

AUSLANDSVERKÄUFE

Bauen Sie auf der ganzen Welt Fanshops auf, um zusätzliche Einnahmen zu generieren. Klicken Sie die roten Punkte auf der Karte an, um weitere Informationen zu den Ländern zu erhalten. Bei der Auswahl eines passenden Standorts sollten Sie die Einwohnerzahl, den Platz in der FIFA-Rangliste und die Zahl aktiver Fußballer in Betracht ziehen. Sie sollten auch beachten, dass nur global erfolgreiche Vereine mit Fanshops in der Ferne Geld verdienen können. Wenn Sie EMPFEHLUNG DES MARKETINGMANAGERS anklicken, wird Ihr Marketingmanager Ihnen profitträchtige Standorte vorschlagen, die Sie sich ansehen sollten. Auf der Weltkarte können Sie zwischen den Kontinenten hin- und herwechseln. Und Sie können natürlich sehen, wie viele Shops Sie in den unterschiedlichen Regionen haben. Bestehende Shops können stillgelegt (was die Unterhaltskosten einspart) oder verkauft werden.

VEREIN > KARTENVERKAUF

Bestimmen Sie die Eintrittspreise für die verschiedenen Tribünen Ihres Hauptstadions.

VEREIN > SPONSORING

Ihnen stehen zur Maximierung Ihres Einkommens verschiedene Sponsoringoptionen zur Verfügung. Dazu gehören unter anderem ein Hauptsponsor und Platin-, Gold-, und Silber-Sponsoren. Auch die Bandenwerbung sowie die Namensrechte an Ihrem Stadion und Ihren Tribünen können Sie vermarkten.

VEREIN > ERFOLGE

Sehen Sie sich die besten Spieler Ihres Vereins und Ihre bisherigen Titel an.

VEREIN > FANS

Arbeiten Sie an der Beziehung zu den Fans, berücksichtigen Sie deren Perspektive und sehen Sie, welche Spieler in der Gunst der Fans ganz oben stehen.

INFRASTRUKTUR-MENÜ

INFRASTRUKTUR > STADION

Erschaffen Sie die Arena Ihrer Träume! Über den Stadioneditor können Sie Einrichtungen für Ihre 1. und 2. Mannschaft sowie die Jugendmannschaft bauen. Sie können sich auch für die Austragung eines Europapokal-Finales bewerben.

TIPP: Besuchen Sie www.fm.de, um sich Stadionentwürfe von Spielern auf der ganzen Welt anzusehen und herauszufinden, wie Sie diese in Ihrem Spiel nutzen können.

INFRASTRUKTUR > VEREINSGELÄNDE

In diesem Bildschirm verwalten Sie Ihr Vereinsgelände vor Ort sowie Ihre Stadioninfrastruktur und Ihre Jugendcamps.

INFRASTRUKTUR > JUGENDCAMPS

Wenn Sie Jugendcamps aufgebaut haben, können Sie diese hier erweitern und verwalten.

VEREINSGELÄNDE ERWEITERN

Klicken Sie auf VEREINSGELÄNDE ERWEITERN, um neue Annehmlichkeiten zu errichten und durch Hotels neue Einnahmequellen zu erschließen.

BAUEN, ERWEITERN, RENOVIEREN UND ABREISSEN

Klicken Sie auf das „Interface wechseln“-Symbol, um sämtliche verfügbare Gebäude und Informationen zu deren aktuellem Status anzuzeigen. Jedes Gebäude hat eine Stufe, eine Dauer und einen Status. Dazu kommen eine Liste bzgl. der Kosten und die Möglichkeit zu erweitern, renovieren und abzureißen. Abhängig vom Gebäude können einige dieser Kategorien leer oder nicht verfügbar sein. Zum Beispiel fehlt bei einem noch nicht errichteten Gebäude die Abriss-Option.

Klicken Sie auf das Erweitern-Pfeilsymbol, um Informationen zur Erweiterung dieses Gebäudes anzuzeigen. Oder klicken Sie auf die Pfeilsymbole für Renovierung oder Abriss, um entsprechende Informationen zu erhalten.

GEBÄUDE RENOVIEREN

Klicken Sie auf das Symbol in der Renovieren-Spalte (wenn verfügbar), um die markierte Einrichtung zu verbessern.

KARRIEREMENÜ

KARRIERE > MEINE KARRIERE

Dieser Bildschirm bietet Ihnen eine Übersicht über Ihre persönliche Managerkarriere.

KARRIERE > PRIVATLEBEN

Selbst ein Vollblutmanager hat ein Privatleben. Sie haben nun erweiterten Zugang zu Ihrem Leben abseits des Schreibtischs. Nehmen Sie Teil an Freizeitaktivitäten, um sich zu erholen und die Beziehung zu Vorgesetzten zu verbessern. Sie können aber auch Zeit mit Ihrem Partner oder der Familie verbringen, Autos und Immobilien begutachten und kaufen, sich um den persönlichen Reichtum kümmern, in Aktien oder andere Dinge investieren.

HINWEIS: Sie können die Simulation Ihres Privatlebens in der Startsequenz des Spiels deaktivieren.

KARRIERE > SPIELE BEOBACHTEN

Sie können ganze Wettbewerbe im Videotextmodus verfolgen oder Spiele eines bestimmten Wettbewerbs bzw. Vereins als 3D-Spiele ansehen.

KARRIERE > KARRIEREOPTIONEN

Hier erhalten Sie eine Übersicht über den Managerstatus anderer Vereine und mögliche Optionen für die Zukunft, falls Sie woanders arbeiten möchten.

TIPP: Wenn Sie bei Vereinen nach freien Stellen fragen, riskieren Sie es, dass die Presse davon Wind bekommt.

OPTIONEN

Im Optionen-Menü stehen folgende Optionen zur Auswahl:

OPTIONEN > SPEICHERN

Klicken Sie auf diese Option, um Ihre aktuellen Fortschritte schnell zu speichern. Alternativ dazu können Sie **F9** drücken.

OPTIONEN > SPEICHERN UNTER

Geben Sie einen Namen für Ihren Spielstand in die Textbox ein und klicken Sie auf SPIEL SPEICHERN (sollte der Name bereits existieren, wird der vorherige Spielstand überschrieben). Möchten Sie ein gespeichertes Spiel löschen, klicken Sie auf den jeweiligen Dateinamen und wählen Sie SPIEL LÖSCHEN.

OPTIONEN > SPIELER-NEUEINSTIEG

Sie können Ihr Spiel jederzeit mit neuen Spielern ergänzen (bis maximal vier Spieler). Der neue Spieler muss seine persönlichen Daten eingeben und einen Verein auswählen.

OPTIONEN > ZURÜCKTRETEN

Spieler können jederzeit aus Ihrem Spiel zurücktreten (solange noch wenigstens ein Spieler weiterspielt). Wird ein zurückgetretener Spieler nicht durch einen neuen ersetzt, wird der entsprechende Verein von einem simulierten Manager übernommen.

OPTIONEN > SPIELOPTIONEN

Hier können Sie mehrere Spiel- und Interfaceoptionen ändern.

OPTIONEN > VOREINSTELLUNGEN

Stellen Sie die Spielpräferenzen ganz nach Ihrem Geschmack ein.

OPTIONEN > SOUNDOPTIONEN

Legen Sie Ihre Soundoptionen fest und wählen Sie Lieder für Ihre Playlist.

OPTIONEN > 3D-EINSTELLUNGEN

Legen Sie die Standard-Grafikeinstellungen für 3D-Spiele mithilfe der Menüs auf der linken Bildschirmseite fest. Wenn Sie ein Spiel im Actionmodus spielen, konfigurieren Sie Ihr Gamepad oder Ihre Tastatur über die Menüs auf der rechten Seite.

OPTIONEN > SIMULATION

Mit diesem Feature können Sie ein Spiel bis zu einem vorgegebenen Zeitpunkt simulieren, um zu erkennen, wie sich ein Spiel entwickelt, bevor Sie eingreifen. Ihre Aufgaben werden für die Dauer der Simulation von Ihren Assistenten übernommen.

OPTIONEN > WIE SPIELEN SIE?

Dieser Bildschirm enthält Informationen über Ihren Spielstil und das aktuelle Spiel.

OPTIONEN > ZURÜCK ZUM HAUPTMENÜ

Mit dieser Option kehren Sie zum Hauptmenü zurück.

OPTIONEN > ZURÜCK ZU WINDOWS

Mit dieser Option beenden Sie *FUSSBALL MANAGER 13* und kehren zu Windows zurück.

NATIONALMANNSCHAFT

Wenn Sie Nationaltrainer werden möchten, können Sie sich entweder für ein Land entscheiden oder warten, bis Ihnen im Laufe Ihrer Karriere eine entsprechende Position angeboten wird. Klicken Sie auf die Flagge auf der linken Seite der Menüleiste, um zwischen Ihrem Verein und der Nationalmannschaft umzuschalten. Das Nationalmannschaftsmenü entspricht weitgehend dem Vereinsmenü. Die Unterschiede werden im Folgenden erläutert:

TEAM > KALENDER

Im Kalender der Nationalmannschaft können Sie nur Freundschaftsspiele organisieren. Mögliche Termine für Freundschaftsspiele sind mit Ihrer Landesflagge markiert.

TEAM > TRAINING

Das Nationalmannschaftstraining steht nur vor Länderspielen und während Turnieren zur Verfügung.

NOMINIERUNG > MANNSCHAFT

Ihre Hauptaufgabe als Nationaltrainer ist die Zusammenstellung einer leistungsstarken Nationalmannschaft. Während am linken Bildschirmrand alle verfügbaren Spieler aufgelistet werden, wird rechts der aktuelle Kader angezeigt. Klicken Sie in der Spielerliste auf den Namen eines Spielers, um diesen in die Mannschaft zu berufen, oder klicken Sie auf einen Kaderspieler, um diesen zu entfernen. Klicken Sie auf CO-TRAINER FRAGEN, wenn Sie Hilfe benötigen.

NOMINIERUNG > ZURÜCKGETRETENE SPIELER

Diese Liste enthält alle Spieler, die ihren Rücktritt von der Nationalmannschaft erklärt haben. Mit etwas Glück können Sie einen Spieler überreden, das Nationaltrikot doch noch einmal überzustreifen, indem Sie auf seinen Namen klicken.

SPIELTAG

SPIELDARSTELLUNG AUSWÄHLEN

Wenn Sie ein Heimspiel haben und mehr als ein Stadion zur Verfügung steht, können Sie hier über das Menü auf der linken Seite festlegen, wo das Spiel ausgetragen werden soll. Dann geben Sie an, wie Sie das anstehende Spiel sehen möchten (siehe *Spielmodi* unten).

Wenn Sie im 3D-Modus spielen, können Sie bis zu fünf weitere Spiele betrachten, indem Sie im Listenmenü neben den Ansetzungen auf der linken Seite die Option 3D-SPIEL auswählen (klicken Sie auf das Blatt-Symbol hinter den Mannschaften, um eine Matchvorschau aufzurufen). Spielen Sie im Textmodus, lassen sich während des Spiels Informationen von bis zu drei weiteren Mannschaften (abhängig von der Zahl der aktiven Nutzer) anzeigen.

HINWEIS: Spielt mehr als ein Spieler, dann kann durch Anklicken der Reiter in der rechten oberen Bildschirmcke zwischen den Spielern gewechselt werden.

HINWEIS: Wenn Sie das Spiel im Videotext- oder Textmodus verfolgen, gilt diese Auswahl für alle Spieler eines Multiplayer-Spiels. Die Modi „Sofortberechnung“ und „3D-Spiel“ können individuell gewählt werden.

HINWEIS: Ist die Aufstellung einer der beiden Mannschaften unvollständig, dann steht der Modus „3D-Spiel“ nicht zur Verfügung.

SPIELDARSTELLUNGEN

3D-SPIEL

Verfolgen Sie das Geschehen im Modus „3D-Spiel“.

MANAGER-ANSPRACHE

Sie haben die Möglichkeit, vor Spielbeginn eine Ansprache zu halten. Was Sie dabei sagen, hat Auswirkungen auf die Moral der Mannschaft. Sind Ihre Aussagen kühn, ermutigt das Ihr Team. Läuft die Partie allerdings nicht wie gewünscht, kann sich der Effekt umkehren und der Moralverlust bei den Spielern groß sein.

MANAGERZWISCHENRUF

Mit diesem Feature nehmen Sie indirekt am Spielgeschehen teil. Ihnen stehen 12 Zwischenrufe zur Verfügung. Bewegen Sie die Maus über die Symbole, um eine Beschreibung einzublenden. Klicken Sie auf das Symbol oder drücken Sie die entsprechende Schnell Taste, um aufs Spielfeld zu rufen. Die meisten Zurufe richten sich an den Spieler in Ballbesitz, es gibt jedoch auch taktische, die sich auf das Defensivverhalten beziehen oder für das ganze Team gedacht sind. In dem meisten Fällen werden die Spieler Ihre Anweisungen befolgen – aber eben nicht immer. Behalten Sie den Schiedsrichter-Status im Auge – wenn Sie es mit den Zwischenrufen übertreiben, verweist er Sie auf die Tribüne!

OPTIONEN

Highlight Details:

Bei niedriger Einstellung wird der Modus „Highlights“ aktiviert, bei dem die meisten Szenen in Textform beschrieben werden. Bei guten Chancen oder bei Toren wird wieder in den 3D-Modus umgeschaltet.

Spielgeschwindigkeit:

Vier Spielgeschwindigkeiten stehen zur Verfügung. Sie können den Rest des Spiels auch in Höchstgeschwindigkeit berechnen lassen, indem Sie auf die Schaltfläche mit dem Hasen klicken. Klicken Sie auf die Schaltfläche mit der Schildkröte, um zur normalen Geschwindigkeit zurückzukehren.

Kamera:

Sie können das Spiel mittels mehrerer Kameras aus verschiedenen Perspektiven betrachten. Mit den Tasten **1 bis 0** wechseln Sie die Kamera. Um die Individuelle Kamera zu aktivieren, drücken Sie **7**, und dann auf dem Nummernblock **2/8**, um den Winkel festzulegen, **4/6**, um die Kamera zu drehen und **+** oder **-**, um herein- oder herauszuzoomen. Das Drücken der **5** auf dem Nummernblock setzt die Ansicht auf den Standard, die Vogelperspektive, zurück.

Spielernamen:

Lassen Sie die Namen der Spieler anzeigen.

Spielerinformationen:

Blättern Sie durch verschiedene Informationen zu den Spielern.

Wiederholungen:

Schalten Sie Wiederholungen nach Spielhöhepunkten ein.

Zwischensequenzen:

Aktivieren Sie Zwischensequenzen, wenn das Spiel unterbrochen ist.

x 1 Geschw. Tornähe:

Falls Sie die Spielgeschwindigkeit erhöht haben, wird diese auf normale Geschwindigkeit umgestellt, sobald sich der Ball in Tornähe befindet.

Ab der 80. Minute live zeigen:

Ab der 80. Minute schaltet das Spiel automatisch auf normale Geschwindigkeit und in den Modus „Highlights“.

Live-Tabelle ständig zeigen:






Die Ligatabelle wird oben rechts dauerhaft eingeblendet und live gemäß des Spielgeschehens bei Ihnen und den anderen Teams aktualisiert. Das gilt nur für Ligaspiele.

TASTATURSTEUERUNG

KAMERA

| | |
|---|--|
| 1 | Normal |
| 2 | Übertragung |
| 3 | Action |
| 4 | Grundlinie |
| 5 | Seitenlinie |
| 6 | Manager |
| 7 | Individuell (Steuerung mit Nummernblock) +/- Zoom 4/6 Winkel 2/8 Höhe 5 Zurücksetzen |
| 8 | Turm |
| 9 | Vogelperspektive |
| 0 | Spieler |

MANAGERZWISCHENRUF (STRG + SCHNELLTASTE für zweiten Nutzer)

| | |
|---|--|
| A |  Pass links |
| W |  Pass nach vorne |
| D |  Pass rechts |
| E |  Langer Ball |
| T |  Angreifen |
| H |  Dribbling |
| C |  Befreiungsschlag |
| R |  Flankenwechsel |
| Z |  Ins Aus spielen |
| Y |  Flanke |
| S |  Schuss |
| V |  Vorstoß |

ANDERE SCHNELLTASTEN

| | |
|-------|---|
| F1/F2 | Öffnet Auswechslungen-Bildschirm für Heim-/Auswärtsteam |
| F5 | Wiederholungen EIN/AUS |
| F6 | Zwischensequenzen EIN/AUS |
| F7 | Spielernamen anzeigen |
| F8 | Spielerinformationen durchschalten |
| F9 | Spielgeschwindigkeit ändern |
| F11 | Wiederholungen umschalten |

AUSWECHSLUNGEN UND TAKTIK

Die Bildschirme Auswechslungen und Taktik ähneln den bereits in diesem Handbuch erwähnten, verfügen allerdings über weniger Optionen. Wenn Sie eine Auswechslung ansetzen, wird diese bei der nächsten Spielunterbrechung durchgeführt.

WIEDERHOLUNGEN

Drücken Sie während des Spiels **F11** (wenn Sie für die Einstellung „Details Highlights“ die Option GANZES SPIEL gewählt haben), um in den Wiederholungsmodus zu wechseln. Möchten Sie ein Highlight speichern, müssen Sie zunächst den Anfangs- und Endpunkt bestimmen. Spulen Sie dazu mit dem Schieberegler durch das Match und klicken Sie an den gewünschten Stellen auf die Symbole „Anfang setzen“ bzw. „Ende setzen“. Klicken Sie dann auf das Symbol „Highlight abspeichern“, um den gewählten Clip zu speichern. Gespeicherte Highlights lassen sich über den Spieler-Schreibtisch wieder abspielen. Drücken Sie **ESC**, um zum Spiel zurückzukehren.

GRAFISCHE BENUTZEROBERFLÄCHE

Die intuitive Benutzeroberfläche erlaubt es Ihnen, während des Spiels binnen Sekunden sämtliche spielrelevanten Daten abzufragen und dem Team genaue taktische Anweisungen zu geben. Bewegen Sie die Maus über das Symbol am linken unteren Bildschirmrand und die Menüs öffnen sich automatisch.

TEXTMODUS

Verfolgen Sie jedes Spiel über den Liveticker, in dem alle Aktionen beschrieben werden und der die Atmosphäre im Saisonverlauf aufbaut sowie Ihren aktuellen Tabellenplatz, spezielle Ereignisse und noch vieles mehr mit einbezieht!

Möchten Sie mehrere Spiele sehen, dann klicken Sie auf EINZELSPIEL, um durch Klicken auf die Pfeile zwischen den einzelnen Spielen zu wechseln. Wählen Sie KONFERENZ, um eine Übersicht aller heutigen Spiele zu erhalten.

Sehen Sie sich die Spielereignisse im Fenster auf der linken Seite live an und wechseln Sie durch Anklicken der Reiter zwischen Alle Ereignisse, Highlights, Tore, Auswechslungen und Karten.

Wählen Sie TEAM und ziehen Sie einen Spieler von der Bank in Ihre Mannschaft, um Auswechslungen vorzunehmen, ohne diesen Bildschirm zu verlassen. Möchten Sie die Spielstrategie ändern, klicken Sie einfach TAKTIK an. Ausführlichere Informationen erhalten Sie durch einen Klick auf STATISTIKZENTRALE. Klicken Sie auf OPTIONEN, um die Spielanzeige an Ihre Bedürfnisse anzupassen.

Mithilfe der Pfeile können Sie sich durch die Widgets in der rechten oberen Bildschirmcke klicken. Hier finden Sie auch weitere Informationen wie die Zuschauerzahlen und Tipps Ihres Co-Trainers.

MANAGERZWISCHENRUF

Mit den Symbolen zwischen der beiden Fenstern können Sie Anweisungen ins Spiel rufen. Die Zurufe haben keinen unmittelbaren Effekt wie im 3D-Modus, verändern jedoch die Spielweise Ihrer Mannschaft. Achten Sie auf den Schiedsrichter-Status im Schiedsrichter-Widget, damit Sie nicht auf die Tribüne verbannt werden. Die Option KONTROLLE ÜBERNEHMEN ist nur verfügbar, wenn Sie mit mindestens zwei Toren Vorsprung führen, die allgemeine Teamstärke mindestens 5 % höher als die gegnerische ist, und der Status Ihres Team normal oder positiv ist. Ein Zuruf beeinflusst das Spiel, bis er deaktiviert wird oder ein neuer Zuruf zum Tragen kommt.

VIDEOTEXT-MODUS

Mit den Schiebereglern am rechten unteren Bildschirmrand können Sie die Spielgeschwindigkeit und die Länge der Pausen nach einem Tor anpassen. Aktivieren Sie die Option „Zur Halbzeit anhalten“, um während des Spiels Änderungen vornehmen zu können.

Wenn Sie ein Multiplayer-Spiel spielen und an verschiedenen Wettbewerben teilnehmen, klicken Sie oben links auf den Reiter des entsprechenden Wettbewerbs. Mit einem Klick auf Ihre Mannschaft öffnen Sie den Auswechslungen-Bildschirm.

SOFORTBERECHNUNG

Dieser Modus ist die schnellste Methode, ein Spiel zu simulieren. Wenn Sie das Spiel zur Halbzeit für taktische Änderungen, nach einer erzwungenen Auswechslung oder zum Aktivieren der automatischen Auswechslungen unterbrechen möchten, aktivieren Sie einfach die entsprechende Option.

HALBZEIT

Klicken Sie in der Halbzeitpause auf den Reiter „Halbzeitansprachen“, um eine von vier verfügbaren Ansprachen auszuwählen. Sind gewisse Bedingungen erfüllt, haben Sie einmal pro Saison die Möglichkeit, eine leidenschaftliche Ansprache zu halten. Wählen Sie SPIELERGESPRÄCHE, um Ihre Spieler zu loben, motivieren oder kritisieren. Erschöpften Spieler könnte eine Massage guttun.

SPIELERENTWICKLUNG

ALLGEMEINE ENTWICKLUNG

Die Spielerentwicklung ist nun noch variabler als in früheren *FUSSBALL MANAGER*-Versionen. Spieler mit einem guten Potenzial erhalten einen Trainingsbonus und lernen während der Spiele mehr. Spieler, die ihren Leistungszenit erreicht haben, können sich dafür nur noch schwer verbessern. Wenn Sie also versuchen, Ihr Team zu verbessern, ohne viel Geld für die ganz großen Stars auszugeben, halten Sie nach Spielern mit großem Entwicklungspotenzial Ausschau.

Die folgenden Faktoren sollten Sie bei Ihrer Spielersuche berücksichtigen:

- ▶ Das Talent eines Spielers ist von entscheidender Bedeutung. Talentierte Spieler werden sich vermutlich gut entwickeln. Andererseits können sich selbst mittelmäßig begabte Spieler weiterentwickeln.
- ▶ Suchen Sie nach Spielern aus kleinen Vereinen, die sich trotz widriger Umstände gut entwickelt haben. Ein Wechsel zu einem großen Verein könnte für sie den entscheidenden Schritt nach vorne bedeuten!
- ▶ Lange Verletzungen können sich auf die Entwicklung eines Spielers auswirken. Dies gilt verstärkt für junge Spieler. Wenn ein Spieler schon vor seinem 20. Geburtstag mehrere langwierige Verletzungen erlitten hat, wird er sich vermutlich nicht übermäßig gut entwickeln, selbst wenn er talentiert ist.
- ▶ Seien Sie vorsichtig, was die Verpflichtung von Spielern angeht, die noch nicht volljährig sind. Bei ihnen ist die Wahrscheinlichkeit höher, dass sie unter dem Ortswechsel leiden, besonders, wenn sie aus einem Jugendcamp stammen. Sie können diesen Effekt lindern, indem Sie auf Ihrem Vereinsgelände ein Internat errichten.
- ▶ Die Leistung auf dem Platz und die Qualität der Gegner haben einen enormen Einfluss auf die Entwicklung eines Spielers. Gute Spieler können in der 2. Mannschaft oder in der Jugendmannschaft unterfordert sein. Gewähren Sie diesen Einsatzzeiten in der 1. Mannschaft, um ihre Entwicklung zu fördern.

SPIELERFÄHIGKEITEN

Die folgende Tabelle bietet einen Überblick über die wichtigsten Fähigkeiten für die verschiedenen Feldpositionen. Die Wichtigkeit kann sich abhängig vom Stil des Spielers ändern.

| POSITION | WICHTIGSTE FÄHIGKEITEN |
|---|---|
| Innenverteidiger | Zweikampf, Grätschen, Manndeckung, Robustheit, Sprungkraft, Stellungsspiel (Defensive) |
| Linker/rechter Verteidiger | Flanken, Antritt, Sprintgeschwindigkeit, Zweikampf, Grätschen, Ausdauer, Stellungsspiel (Defensive) |
| Defensiver Mittelfeldspieler | Ausdauer, Stellungsspiel (Defensive), Zweikampf, Grätschen, Lange Bälle, Kurzpassspiel, Aggressivität, Robustheit |
| Zentrales Mittelfeld | Übersicht, Ballkontrolle, Lange Bälle, Kurzpassspiel |
| Offensiver Mittelfeldspieler | Ballkontrolle, Kurzpassspiel, Übersicht, Stellungsspiel (Offensive), Dribbling |
| Linker/rechter Mittelfeldspieler | Flanken, Antritt, Sprintgeschwindigkeit, Ausdauer, Dribbling, Beweglichkeit |
| Links-/Rechtsaußen | Dribbling, Antritt, Beweglichkeit, Sprintgeschwindigkeit, Ballkontrolle |
| Mittelstürmer | Abschluss, Schusskraft, Ballkontrolle, Dribbling, Kurzpassspiel, Antritt, Sprintgeschwindigkeit, Stellungsspiel (Offensive) |
| Stürmer | Abschluss, Stellungsspiel (Offensive), Schusskraft, Kopfballgenauigkeit |