

IMPRESSUM

Ascon Software

ANSTOSS - World Cup Edition

Ascon Software
Brockhagener Str. 461
33334 Gütersloh
Telefon 05241/39083

Alle Rechte vorbehalten
Copyright + 1994, Ascon Software GmbH, Gütersloh

Dieses Buch darf ohne Genehmigung weder ganz noch auszugsweise in irgendeiner Form vervielfältigt werden, ausgenommen sind Zitate von kurzen Passagen zu Rezensionszwecken.

CREDITS

ANSTOSS
World Cup Edition

Konzeption und Spieldesign	Gerald Köhler
Programmierung	Rolf Langenberg Norman Neubert Ulrich Schulz Uwe Schmelich Markus Toss
Grafik und Layout	Dirk Schulz Andreas Hancock Jürgen Kersting
Illustration	Dirk Schulz Andreas Hancock
Raytracing	Tobias Richter
Grafische Bearbeitung	Renate Langenkämper Jürgen Kersting
Grafikkonvertierung	Jürgen Kersting Carsten Holtmann Jürgen Kersting
Musik	D. Winderlich Rudi Stember
Soundeffekte	Frank Waischke
Tester	Heiko Köhler, Frank Jenderek, Oliver Smid, Jürgen Zander, Toralf Heidel, Stephan Mühlmann, Andreas Leicht, Holger Kuchling, Gerald Köhler

CREDITS

Handbuch und Spieltexte	Gerald Köhler Holger Kuchling
Lektorat	Antje Hink
Layout und Satz	C-TEX, Gütersloh
Verpackungsgestaltung	Selling Points
Coverillustration	Dirk Schulz Andreas Hancock
Projektbetreuung	Jürgen Kersting Holger Kuchling
Produzent	Holger Flöttmann
Besonderer Dank an	Brigitte Wörner Dani Vogel Brigitte Rosendahl Hermann Achilles und all die, die wir mal wieder vergessen haben.

INHALT

	Seiten
1 Einleitung	6
2 Ladeanweisungen	7
3 Schnelleinstieg	10
4 Der Programmstart	11
4.1 Editor oder Spiel	11
4.2 Altes Spiel fortsetzen	11
4.3 Zwei-Jahres-Spiel	11
4.4 WM-Turnier	12
5 Die Spielvorbereitungen	13
5.1 Wo wird gespielt?	13
5.2 Die Eingabe der Spieler und die Auswahl der Mannschaften	13
5.2.1 Die Spieleranzahl	13
5.2.2 Spielernamen	13
5.2.3 Der Schwierigkeitsgrad	14
5.2.4 Die Auswahl der Länder	14
5.2.5 ANSTOSS-Spielstand laden	14
5.3 Die Auslosungen oder Einteilungen	16
5.3.1 Welche Mannschaften sind automatisch qualifiziert?	16
5.3.2 Übernahme der Daten aus dem Editor	16
5.3.3 Die Auslosung der Qualifikation	17
5.3.4 Die Auslosung für die WM	17
6 Die Qualifikation	18
6.1 Das Büro	18
6.2 Die Optionen	18
6.2.1 Speichern	19
6.2.2 Neues Spiel	19
6.2.3 Beenden	19
6.2.4 Spieltechnisches	19
6.3 Der Terminplaner	22
6.4 Die Mannschaftsaufstellung	24
6.4.1 Der Spielerpool	26

INHALT

6.4.2 Die Spielerinfo	28
6.4.3 Die aktuelle Aufstellung	29
6.4.4 Die Reservebank	29
6.4.5 Das Spielsystem	30
6.5 Tabellen und Infos	33
6.5.1 Die Qualifikation	34
6.5.2 Die WM	34
6.6 Statistiken	34
6.6.1 Die Torjägerlisten	35
6.6.2 Die Scorerlisten	35
6.6.3 Die Einsatzstatistik	35
6.6.4 Die Spielerstatistik	35
6.6.5 Die Fairplay-Statistiken	36
6.6.6 Die Team-Entwicklung	36
6.6.7 Sonstige Statistiken	37
6.6.8 Die bisherigen Weltmeister	37
6.6.9 Frühere WM-Erfolge	37
6.7 Prominententip	37
6.8 Der nächste Gegner	38
6.9 Score/Highscore-Liste	38
6.9.1 Der Score/Highscore	38
6.9.2 Die Beliebtheit	40
6.10 Musik	41
6.11 Zug beenden	41
6.12 Der Ablauf eines Monats	41
6.12.1 Die Spiele	42
6.12.1.1 Die Siegprämie	43
6.12.1.2 Die grundsätzliche Spielweise	44
6.12.1.3 Der Einsatz	44
6.12.1.4 Die Schwalben	46
6.12.1.5 Die Abseitsfalle	46
6.12.1.6 Das Zeitspiel	46
6.12.1.7 Die Sondereinstellungen	48
6.12.1.8 Der Schlußsatz	48
6.12.2 Die Spielbeobachtungen	48
6.12.3 Die Lehrgänge	49
6.12.4 Presse und Fernsehen während der Vorbereitung	49

INHALT

6.12.4.1 Der Umgang mit den Medien	49
6.12.4.2 Die Auswirkungen	50
6.12.5 Sonstige Ereignisse	50
6.13 Geschaffte Qualifikation	51
6.14 Die WM-Auslosung	51
6.15 Die Monate bis zur WM	51
7 Die direkte Vorbereitung →	52
7.1 Die Auswahl der 22 Spieler	52
7.2 Die Anreise	53
7.3 Das Trainingslager und seine Möglichkeiten	54
7.4 Der Ablauf des Trainingslagers	65
8 Die Weltmeisterschaft →	66
8.1 Das Hauptmenü (Hotelfoyer)	66
8.1.1 Die Uhr	67
8.1.2 Der Terminplaner	67
8.1.3 Das Stimmungsbarometer	68
8.2 Der Arbeitsbereich Ihres Zimmers	69
8.3 Der Ruhebereich Ihres Zimmers	70
8.4 Der Speisesaal	71
8.5 Der Presseraum	72
8.6 Das Trainingsgelände	72
8.7 Die medizinische Abteilung	72
8.8 Die Außenverbindung	73
8.9 Besonderheiten der WM	74
8.9.1 Die Tabellen und Übersichten	74
8.9.2 Die Presse und das Fernsehen	74
8.10 Die Siegerehrung	75
8.11 Schlußfeier und Spielende	75
9 Der Spielablauf →	76
9.1 Vor einem Spiel ...	76
9.2 Was alles passieren kann ...	76
9.2.1 Tore und Chancen	76
9.2.2 Das Zeitspiel	77
9.2.3 Gelbe und rote Karten	78
9.3 Eingriffsmöglichkeiten für den Trainer im Spiel	78

INHALT

9.4 Die Spielpause	80
9.4.1 Auswechslungen	80
9.4.2 Spielweise und Spieltaktik	80
9.4.3 Abseitsfalle, Schwalben und Zeitspiel	81
9.4.4 Motivation und Kritik für Einzelspieler	81
9.4.5 Taktische Anweisungen für das weitere Spiel	82
9.5 Die Fans	84
9.6 Nach dem Spiel ...	84
9.7 Die Reporterkommentare	85
10 Der Editor	86
10.1 Der Ländereditor und die Setzliste	86
10.1.1 Die Setzliste	88
10.1.2 Die Mannschaftsdaten	88
10.1.2.1 Die nationalen Trikotfarben	89
10.1.2.2 Der Trainer	89
10.1.2.3 Das Fan-Aufkommen	89
10.1.2.4 Die Qualifikationsstadion	90
10.1.2.5 Die Nachwuchsspieler	90
10.2 Der Spielereditor	90
10.2.1 Die Spielernamen	91
10.2.2 Das Spieleralter	91
10.2.3 Die Spielerstärke	91
10.2.4 Die Spielposition	92
10.2.5 Der Charakter	93
10.2.6 Die Stärken und Schwächen	93
10.3 Die Gastgeberländer	97
10.3.1 Das Ändern eines Gastgeberlandes	97
10.3.2 Das Ändern der Stadiondaten	98
10.3.3 Das Klima	98
10.4 Qualifikation Amerika	99
10.5 Qualifikation Europa	100
10.6 Sonderfälle der Qualifikation	100
10.7 Die WM-Gruppen	101
10.8 Die Schiedsrichter	102
10.9 Daten speichern / einlesen	103
10.10 Editor verlassen	103

INHALT

11 Ausblick	104
12 Anhang: Der reale Ablauf der Qualifikation zur WM 1994	105
12.1 Die Qualifikation	105
12.1.1 Afrika	106
12.1.2 Asien	106
12.1.3 Ozeanien	107
12.1.4 Nordamerika	107
12.1.5 Europa	109
12.1.6 Südamerika	110
12.2 Die WM	111
12.3 Anmerkungen	111



erzlich willkommen zu "ANSTOSS - World Cup Edition"!

Die Bundesliga ist vorbei, der Meister und der Pokalsieger sind gekürt, die Auf- und Absteiger stehen fest. Doch es gibt keine Pause. Keine Zeit bleibt, die Tränen der Freude oder der Trauer zu trocknen, denn es steht etwas ganz Besonderes an. Ein Ereignis, auf das die Fußballfans der ganzen Welt immer wieder aufs neue vier Jahre lang warten, um dann für vier Wochen in einen grandiosen Rausch zu verfallen - die Fußball-Weltmeisterschaft.

Und Sie sind diesmal mit dabei. Nein, nicht nur als Zuschauer am Fernseher oder als Besucher eines Spiels, sondern als Trainer eines Landes Ihrer Wahl. Sie treffen die Entscheidungen, stellen die Mannschaft auf und bestimmen die Taktik. Von Ihnen allein hängt die Stimmungslage einer ganzen Nation ab. Fußball - nur ein Spiel? In diesen Tagen nicht.

Stellen Sie sich der Herausforderung und erleben Sie die Faszination internationalen Spitzenfußballs in einer neuen Dimension.

Viel Spaß!

Ihre ASCON Sports



irenschutz

Die von uns gelieferten Disketten sind garantiert frei von Viren-Programmen. Die ASCON Software GmbH erkennt keine Gewährleistungsforderungen an, wenn die Daten auf den von uns gelieferten Datenträgern durch Einwirkungen von Virenprogrammen oder Viren-Schutzprogrammen verändert und somit verfälscht wurden.

Die Datenträger des Programmes ANSTOSS sind nicht kopiergeschützt. Achten Sie darauf, daß die Originaldisketten immer schreibgeschützt sind.

Commodore Amiga

Sie benötigen für das Spiel mindestens 1 MByte Speicher und Kickstart 1.3 oder höher. Eine Festplatte wird empfohlen, benötigt werden dann allerdings 2 MByte Hauptspeicher.

Hinweis: Die ANSTOSS World Cup-Edition unterstützt bis zu vier Diskettenlaufwerke.

Installation auf Festplatte oder Diskette

Legen Sie Diskette 1 in Laufwerk DFO: und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Spiel von Diskette (A500, 500+, 600, 1000, 2000,3000)

Legen Sie die Diskette 1 in Laufwerk DFO: ein und schalten Sie den Monitor und den Rechner an. Das Spiel lädt automatisch. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Wenn Sie das Programm von der Workbench aus starten wollen, benötigen Sie mindestens 1,5 MByte Speicher. Öffnen Sie das Fenster von Laufwerk DFO: und klicken Sie das Icon World Cup-Edition doppelt an.

Wichtiger Hinweis für Besitzer eines Commodore 1200/4000

Das Programm kann nur von Festplatte gespielt werden. Das Spielen von Diskette ist aufgrund der begrenzten Diskettenkapazität bei gleichzeitig größeren Grafikdaten nicht mehr möglich.

Spiel von Festplatte

Öffnen Sie die Schublade, in der Sie das Spiel installiert haben und klicken Sie dann das Icon World Cup-Edition an.

MS-Dos Rechner

Sie benötigen mindestens einen 386er Rechner mit 4 MByte Speicher und einer VGA-Grafik-Karte mit Farbmonitor, Soundblasterkarte sowie das Betriebssystem MS-DOS V5.x oder höher. Das Programm muß auf der Festplatte installiert werden. Außer dem Betriebssystem, dem Maus-Treiber und Treiber für zusätzliches RAM sollten keine weiteren Programme resident geladen werden.

Installation auf Festplatte

Booten Sie Ihr System wie gewohnt. Legen Sie Diskette 1 in Laufwerk A: oder B: ein, gehen Sie mit A: <Return> bzw. B: <Return> auf das entsprechende Laufwerk und rufen Sie das Installationsprogramm mit INSTALL <Return> auf. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Spiel von Festplatte

Öffnen Sie das Unterverzeichnis, in dem Sie das Spiel installiert haben und rufen Sie es mit WCE <Return> auf.

CD-ROM

Legen Sie bitte die CD in Ihr CD-ROM Laufwerk ein und wechseln Sie bitte den entsprechenden Pfad (z.B. D: <RETURN>, wenn Ihr CD-ROM Laufwerk dort angemeldet ist), um die CD anzusprechen. Rufen Sie nun das Installationsprogramm INSTALL <RETURN> auf. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Um die optimale Leistung Ihres Computers auszunutzen, werden ca. 13 MByte an Daten auf die Festplatte ausgelagert. Nur dieses ermöglicht Ihnen einen flüssigen Spielverlauf.

Spiel von CD

Legen Sie bitte die CD in Ihr CD-ROM Laufwerk ein und öffnen Sie das Unterverzeichnis auf Ihrer Festplatte, in dem das Startprogramm installiert wurde und rufen Sie es mit WCE <RETURN> auf.

Serviceinformation**Welche Vorteile hat die Registrierung ?**

Die meisten Käufer von Unterhaltungssoftware gehen davon aus, daß bei Spielen keine Produktpflege betrieben wird. Dabei ist dieses bei einem guten Spiel genauso wichtig wie bei Anwendungsprogrammen. Leider ist es bei der heutigen Komplexität der Soft-

ware sehr schwer, wirklich alle Fehler im Vorfeld auszuschalten. Unsere Tester versuchen natürlich alles, um unsere Produkte fehlerfrei zu machen, aber die Vergangenheit hat gezeigt, daß dieses nicht immer ganz einfach ist.

Es gibt einfach zu viele verschiedene Rechnertypen und zu viele Hardwarekomponenten, um alle Kombinationen zu testen. Sollten Sie also Probleme mit unserer Software haben, melden Sie sich bitte bei uns. Wir werden uns dann bemühen, dieses Problem so schnell wie möglich zu beheben.

Dieser Service steht Ihnen natürlich auch ohne Registrierung zu. Mit der Registrierkarte haben wir allerdings einen speziellen Service verknüpft. Wir informieren Sie zum Beispiel über Neuerscheinungen und Erweiterungen von vorhandener Software und tauschen, bei Einsendung eines Rückumschlags, auch bei selbstverschuldeten Defekten die Datenträger kostenlos aus (bei Virenproblemen bitten wir um eine deutliche Kennzeichnung der Datenträger!). Auch systemübergreifender Umtausch, z.B. von Amiga auf PC, ist gegen einen geringen Aufpreis möglich.

Ferner gibt es zu den Simulationen spezielle Hintbooks die Ihnen Hilfestellung in verzwickten Spielsituationen geben sollen. Selbstverständlich bieten wir Ihnen auch Upgrades an, z.B. von Diskette auf CD-Rom, und aus unserer Mailbox können Sie sich noch zusätzliche Informationen holen oder Kontakte zu anderen Usern knüpfen.

Für uns bringt die Registrierkarte natürlich auch etwas. Durch sie können wir genauer abschätzen, für welche Hardware wir unsere Produkte entwickeln müssen oder auf welche Dinge Sie bei Spielen besonders viel Wert legen. Wir erfahren wo wir etwas verändern müssen oder was wir beim letzten Spiel falsch gemacht haben. Sie sehen, daß wir alle von dieser kleinen Karte profitieren. Also geben Sie sich bitte einen Ruck und füllen Sie sie aus. Vielen Dank!

Mit freundlichen Grüßen
Ihr Ascon-Team



Als Schnelleinstieg empfehlen wir Ihnen, einfach eine reine WM ohne vorherige Qualifikation zu spielen.

Generell gilt: Mit der linken Maustaste aktivieren Sie den entsprechenden Menüpunkt, mit der rechten Taste gelangen Sie wieder zurück in den Ausgangsbildschirm.

Die Frage, ob ein alter Spielstand geladen werden soll, können Sie zunächst verneinen.

Dann beantworten Sie bitte die Frage nach der Teilnehmerzahl. Anschließend wählen Sie den Punkt "WM-Turnier" aus. Bewegen Sie den Mauszeiger auf den Punkt, der das von Ihnen gewünschte Gastgeberland symbolisiert und drücken Sie die linke Maustaste. Jetzt folgt die Eingabe der Spielernamen, des jeweiligen Schwierigkeitsgrades und schließlich die Auswahl der Mannschaften. Die Frage, ob Sie einen alten ANSTOSS-Spielstand einlesen wollen, können Sie zunächst verneinen. Zu guter Letzt sollten Sie sich bei der Frage, ob die WM-Gruppen neu ausgelost werden, für die Originalgruppen entscheiden.

Bitte lesen Sie die nachfolgend aufgeführten Kapitel in der angegebenen Reihenfolge:

7.2 Die Anreise

7.3 Das Trainingslager und seine Möglichkeiten

7.4 Der Ablauf des Trainingslagers

8.1 Das Hauptmenü (Hotelfoyer)

8.2 Der Arbeitsbereich Ihres Zimmers

8.3 Der Ruhebereich Ihres Zimmers

6.4 Die Mannschaftsaufstellung

9.3 Eingriffsmöglichkeiten für den Trainer im Spiel

9.4 Die Spielpause



Nach dem Starten des Programms und der Einführungssequenz gelangen Sie zu einer ersten Auswahlbox. Hier können Sie die grundsätzliche Spielart festlegen. Es stehen zwei verschiedene Spielmodi zur Verfügung. Außerdem können Sie hier auch mit einem früher gespeicherten Spielstand Ihre Partie fortsetzen oder vor dem eigentlichen Spiel zunächst den Editor für Datenänderungen aufrufen.

4.1 Editor oder Spiel

Von hier aus kann der Editor aufgerufen oder das Spiel gestartet werden. Wenn Sie Ihre Änderungen oder Betrachtungen im Editor abgeschlossen haben und diesen verlassen, gelangen Sie wieder zurück an diese Stelle und können dann das Spiel beginnen.

Vielleicht spielen Sie gerade die World Cup Edition zum ersten Mal, und Sie wollen gleich ein richtiges Spiel mit Ihrer Nationalelf spielen. Dann ist es möglicherweise an dieser Stelle für Sie interessant, zunächst in den Editor zu gehen und dort die Originalspielerdaten Ihres Heimatlandes einzugeben. Dies erhöht den Spielspaß ungemein und ist schnell gemacht. Genauere Informationen liefert Ihnen Kapitel 10 ("Der Editor").

4.2 Altes Spiel fortsetzen

Sie können ein einmal begonnenes Spiel jederzeit unterbrechen und zu einem späteren Zeitpunkt weiterspielen. Dazu folgen Sie bitte, nachdem Sie sich für diese Option entschieden haben, einfach den Anweisungen auf dem Bildschirm. Das Spiel wird genau an der Stelle fortgesetzt, an der Sie es zuvor abgespeichert haben.

Die Angaben über die voraussichtliche Spielzeit sollen Ihnen als kleine Orientierungshilfe für die Planung einer gelungenen Spiel-Session dienen.

4.3 Zwei-Jahres-Spiel

Bei diesem Spiel bestreiten Sie die Qualifikation und das Endturnier einer Weltmeisterschaft. Sie können dazu jede beliebige Mannschaft aus Amerika oder Europa trainieren. Wenn Sie bis ins Endspiel kommen, müssen Sie pro Spieler eine Spieldauer von etwa eineinhalb bis zwei Stunden rechnen.



4.4 WM-Turnier

Dieser Modus läßt die Qualifikation weg und ermöglicht es Ihnen, eine reine Weltmeisterschaft ohne lange Vorbereitung zu spielen. Die Spielzeit sollte dann bei etwa einer Stunde pro Mitspieler liegen.



vor ein neues Spiel begonnen werden kann, müssen zunächst einige Vorbereitungen getroffen und einige wichtige Grundfragen geklärt werden.

5.1 Wo wird gespielt?

Es erscheint ein neuer Bildschirm mit der Auswahlmöglichkeit des Gastgeberlandes. Die Punkte auf der Weltkarte zeigen Ihnen an, welche Länder dafür in Frage kommen. Durch einen Klick auf Europa können Sie sich diesen Teil der Weltkarte nochmals vergrößert darstellen lassen. Mit der rechten Maustaste gelangen Sie wieder in die Gesamtübersicht zurück.

Bewegen Sie den Mauszeiger auf eine Markierung, verwandelt sich dieser Punkt in den Namen des Landes. Ein Klick mit der linken Maustaste genügt nun, um den Gastgeber festzulegen.

Bleibt noch zu erwähnen, daß Sie im Editor fast jedes beliebige Land als Gastgeber einsetzen können.



5.2 Die Eingabe der Spieler und die Auswahl der Mannschaften

Nachdem Sie sich für einen der beiden Spielmodi entschieden haben und der Ort des Geschehens ebenfalls feststeht, folgen nun natürlich die obligatorischen Fragen betreffs der Mitspieler.

5.2.1 Die Spieleranzahl

Als erstes geht es darum, wie viele Spieler mitspielen wollen. Es können sich 1-4 Personen beteiligen.

5.2.2 Spielernamen

An dieser Stelle werden alle Spieler der Reihe nach gebeten, ihre Nach- und Vornamen

einzugeben. Je nach Erfolg werden später dann im Spiel die Fans den einen oder den anderen rufen ...

5.2.3 Der Schwierigkeitsgrad

Dann folgt individuell für jeden Spieler die Einstellung des Schwierigkeitsgrads. Wie in ANSTOSS gibt es wieder fünf Stufen: Kinderspiel, Einfach, Mittel, Real und S.schwer. Fangen Sie einfach mit "Mittel" an und ändern Sie die Spielstufe dann beim nächsten Mal, wenn das Spiel Ihnen zu leicht (?) oder zu schwer war.

5.2.4 Die Auswahl der Länder

Danach erscheint wieder die Ihnen schon bekannte Weltkarte, und es folgt der Reihe nach die Auswahl der Länder. Bewegen Sie den Mauszeiger dazu wieder einfach über die Karte. Befinden Sie sich auf oder in der Nähe des entsprechenden Punktes eines der trainierbaren Länder, verwandelt sich der Mauszeiger in dessen Namen, und ein Klick genügt zur Auswahl. Sie haben die Wahl unter 55 im Editor vorgegebenen Nationen (spielen Sie nur die WM, sind es sogar 67).



Hat jeder Spieler schließlich seine Wahl getroffen, wird nochmals um eine Bestätigung der Eingaben ge-

beten. Haben Sie sich verlickt oder wollen jetzt doch lieber die Niederlande statt Österreich, haben Sie die Möglichkeit, alle Eingaben nochmals zu wiederholen und zu korrigieren.

5.2.5 ANSTOSS-Spielstand laden

Wenn Sie über einen wirklich guten Spielstand aus ANSTOSS verfügen und dort Bundestrainer geworden sind, können Sie diesen Spielstand nun einlesen. Beim PC müssen Sie zunächst das Verzeichnis, in dem sich Ihre alten ANSTOSS-Spielstände befinden an-

geben. Dazu tippen Sie bitte den vollen Pfadnamen z.B. C:\ANSTOSS ein. Wählen Sie nun mit Hilfe der erscheinenden Auswahlbox den gewünschten Spielstand an.

Beim Amiga müssen Sie den Spielstandsnamen (z.B. Bundi) über eine Inputbox eingeben. Vorher natürlich nicht vergessen, die entsprechende Diskette mit den ANSTOSS-Bundestrainer Spielständen in das Diskettenlaufwerk zu legen.

Amiga Besitzer mit Festplatte folgen einfach den Anweisungen auf dem Bildschirm. Es ist aber zwingend erforderlich, daß Sie sich die alten Spielstandsnamen gemerkt haben. Im Anschluß erscheint ein neuer Bildschirm, auf dem Sie die Selektion der Spieler vornehmen.

Spielen Sie mit Qualifikation, müssen Sie sich für 40 Spieler entscheiden; spielen Sie nur die WM, dürfen Sie lediglich 22 Spieler aussuchen.

Sie erhalten eine Liste aller deutschen Spieler angezeigt, jeweils untergliedert nach Mannschaftsteilen und geordnet nach Spielerstärke. Zwischen den einzelnen Mannschaftsteilen können Sie mit der linken Maustaste beliebig hin- und herschalten, in dem Sie einfach eines der acht Icons (T=Torwart, L=Libero ...) anklicken. Ausführlichere Informationen zu den Spielpositionen können Sie in Kapitel 6.4.1 "Der Spielerpool" nachlesen. Mittels der Pfeilfelder am Rand der Auswahlbox können Sie bequem in der Spielerliste auf- und abwärtsrollen.

Ein Klick mit der linken Maustaste auf einen Spieler kennzeichnet diesen in der Liste und übernimmt ihn in den aktuellen Kader der Nationalmannschaft. Klicken Sie den Spieler erneut an, wird er wieder aus dem Team gelöscht. Ausländische Spieler werden nicht angezeigt, da Sie diese ohnehin nicht aufstellen können. Mit der rechten Taste können Sie sich für jeden Spieler eine detailliertere Spielerinfo-Statistik auf dem Bildschirm anzeigen lassen.

Mit dem Punkt "Übersicht" können Sie sich jeweils Ihre bereits ausgewählten Spieler anschauen. Diese werden den Mannschaftsteilen entsprechend geordnet.

Sind Sie mit Ihrer Wahl einverstanden, klicken Sie bitte unten auf den "OK"-Button.

Die in ANSTOSS noch nicht vorhandenen Spielerattribute werden intern auf die Spieler verteilt, ebenso werden Haupt- und Nebenpositionen vergeben. Alle identischen Daten werden übernommen. Sollte die in ANSTOSS übliche Schreibweise "Müller A." auftauchen, wird das "A." als Vorname behandelt.

5.3 Die Auslosungen oder Einteilungen

Nun wird es spannend, denn jetzt erfahren Sie, wen Sie auf Ihrem Weg zur WM (bzw. zum Titel) alles schlagen müssen. Dabei ist es natürlich von der Mannschaft Ihrer Wahl abhängig, wie Sie sich zu qualifizieren haben.

Sie können dabei sowohl für die Qualifikation als auch für die WM nach dem im Editor voreingestellten Plan für die Gruppenauslosungen vorgehen oder die Gruppen jeweils zufällig auslosen lassen. Ersteres ermöglicht es Ihnen, eine wirkliche WM nachzuspielen, letzteres ist spannender. Spielen Sie mit Qualifikation, werden zunächst die automatisch qualifizierten Mannschaften übernommen, die im Editor festlegt bzw. abgeändert werden können.

5.3.1 Welche Mannschaften sind automatisch qualifiziert?

Zunächst natürlich der Gastgeber. Dieser muß keine Qualifikation bestreiten. Was wäre auch eine WM ohne die Heimmannschaft? Außerdem ist auch der Titelverteidiger normalerweise automatisch im nächsten WM-Turnier dabei (für die WM 1994 z.B. ist das Deutschland als Weltmeister 1990).

Trainiert ein Spieler Deutschland, müßte er sich also normalerweise nicht qualifizieren. Dies ist allerdings gerade in einem Mehrspielerspiel nicht besonders aufregend, da der betreffende Spieler in diesem Fall zwei Jahre lang nur Freundschaftsspiele bestreiten darf. Und im Einspielerspiel wäre es dann vermutlich ohnehin besser, gleich direkt die WM zu spielen.

Aus diesem Grunde sind unsere Voreinstellungen im Editor zunächst leer, d.h. jede Mannschaft muß sich qualifizieren. Sollten Sie dies ändern wollen, ist das kein Problem. Rufen Sie einfach den Editor auf und benennen Sie unter "Qualifikation Amerika" oder "Qualifikation Europa" die gewünschten Länder als Gastgeber oder Titelverteidiger.

5.3.2 Übernahme der Daten aus dem Editor

Da Sie diese Daten ja im Editor einsehen und ändern können, ist es nicht angebracht, durch eine Auslosung künstlich Spannung zu erzeugen. Sie erhalten aber die Möglichkeit, sich die einzelnen Gruppen nochmals genau anzuschauen. Dies gilt für die Qualifikation genauso wie für die WM. Da nicht immer alle Gruppen auf einem Bildschirm

dargestellt werden können, rufen Sie bitte mittels der linken Maustaste den nächsten Screen auf.

5.3.3 Die Auslosung der Qualifikation

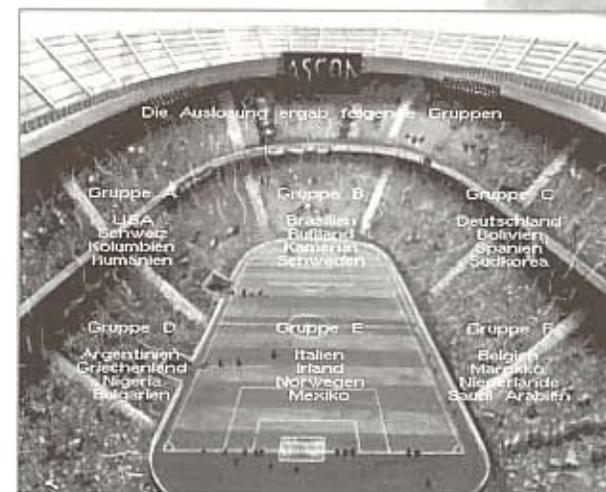
Es erfolgt zunächst die Auslosung für Europa, danach die für Nord- und Südamerika.

5.3.4 Die Auslosung für die WM

Auch hier wird Ihnen das Ergebnis fein säuberlich auf dem Bildschirm präsentiert.

Wir wünschen Ihnen, daß Sie Ihre Wunschgegner bekommen ...

Sollten Sie mit Qualifikation spielen, müssen Sie auf diese Auslosung allerdings noch etwa eineinhalb "Jahre" warten. Spielen Sie eine reine WM, können Sie mit Kapitel 7 ("Die direkte Vorbereitung") fortfahren.

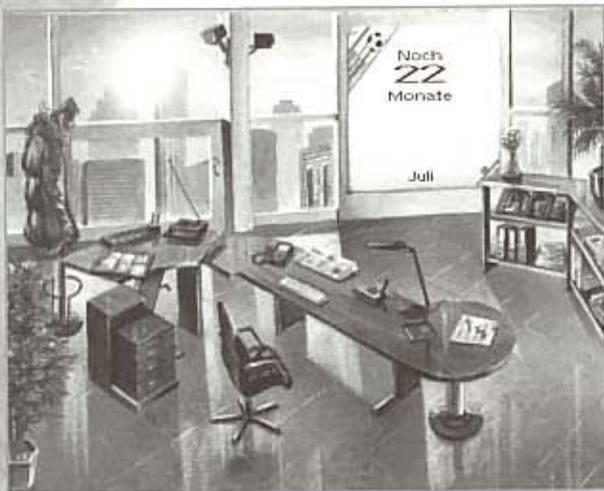


Die Spielzüge in der Qualifikation entsprechen immer einem Monat in der Realität. In Ihrem Büro können Sie jeweils zu Monatsbeginn die jeweiligen Termine eintragen und auch längerfristig zu planende Dinge, wie z.B. Freundschaftsspiele, bereits einige Monate im voraus regeln.

Die Termine für die Qualifikationsspiele sind von vornherein fest eingetragen und können nicht verändert werden. Je nach Mannschaft und Kontinent fallen bis zu 18 Spiele an.

6.1 Das Büro

Ihr Büro bildet zu Beginn die zentrale Schaltstelle für alle wesentlichen Entscheidungen, die es in dieser Spielphase zu treffen gilt. Später allerdings, bei der WM, wenn Sie in ein fernes Land reisen, werden Sie es aufgeben und mit einem Hotelzimmer vorliebnehmen müssen.



Wenn Sie den Mauszeiger bewegen, zeigt Ihnen das Programm automatisch durch einen Text die auswählbaren Menüpunkte an. Beispiel: Bewegen Sie Ihren Mauszeiger über den Terminplaner auf dem Schreibtisch, gibt das Programm den passenden Text "Terminplaner" aus. Durch einen Klick mit der linken Maustaste aktivieren Sie den jeweiligen Menüpunkt.

Am Wandkalender können Sie jederzeit ablesen, wie viele Monate noch bis zum WM-Beginn verblei-

ben, und ob Sie im entsprechenden Monat ein Qualifikationsspiel zu bestreiten haben.

6.2 Die Optionen

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Pinwand, können Sie dort die Optionen aufrufen. Es erscheint ein neuer Bildschirm. Von hier aus können Sie das Spiel beenden, speichern, laden, oder verschiedene spieltechnische Parameter einstellen.

6.2.1 Speichern

Diese Funktion speichert den aktuellen Spielstand ab. Sie können dem Spiel dazu einen beliebigen Namen geben. Beachten Sie hierbei bitte die entsprechenden Bildschirmanzeigen!

Für den Amiga ohne Festplatte muß zuvor eine Spielstandsdiskette angelegt werden, auf der die Spielstände gespeichert werden können. Dazu benötigen Sie lediglich eine normale 2DD-Diskette, die Sie über die Funktion "Spielstandsdiskette formatieren" aufrufen können (Notizzettel rechts unten an der Pinwand). Alles weitere erledigt das Programm automatisch. Eingaben sind nicht erforderlich.

6.2.2 Neues Spiel

Nach einer Sicherheitsabfrage wird das Programm neu gestartet. Alle alten Daten werden gelöscht, und Sie können sofort ein neues Spiel beginnen oder auch einen alten Spielstand einlesen.

6.2.3 Beenden

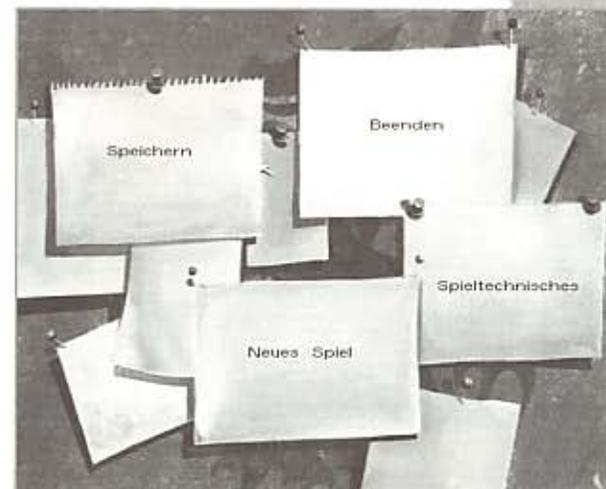
Das Spiel wird nach einer Sicherheitsabfrage beendet, und es wird ins System zurückgesprungen. Ein Abspeichern findet nicht statt. Sie können dann mit Ihrer weiteren Arbeit am PC/Amiga fortfahren.

6.2.4 Spieltechnisches

Hier legen Sie die Optionen für den Spielverlauf fest, die Sie als Trainer für wichtig oder vorteilhaft erachten.

1. Autosave

Steht die Option auf "An", so wird automatisch der aktuelle Spielstand in regelmäßigen Intervallen gesichert.



2. Aktionssequenz - Elfmeter selbst schießen

Mit dieser Option entscheiden Sie, ob Sie hinterher im Spiel Ihre Elfmeter selbst schießen oder die Durchführung dem Computer überlassen.

Falls Sie lieber Ihren eigenen Fähigkeiten vertrauen, erscheint in einem solchen Fall auf dem Bildschirm die Aufforderung, den Strafstoß auszuführen, sobald sich der Spieler den Ball zurechtgelegt hat.

Als Trainer haben Sie jetzt die Möglichkeit, durch Halten der linken Maustaste die Schußstärke zu bestimmen. Zur Kontrolle wird diese mit einem Balken dargestellt. Haben Sie die gewünschte Stärke erreicht, lassen Sie die Taste einfach los.



3. Statistiken nach dem Spiel

Steht diese Option auf "An", werden vor und nach dem Spiel wichtige Statistiken wie z.B. die Torjägerliste und die aktuelle Gruppentabelle angezeigt. Steht die Option auf "Aus", gelangen Sie direkt wieder in Ihr Büro bzw. später, während der WM, in Ihr Trainingscamp. Natürlich können Sie sich auch von hier aus über die jeweiligen Statistiken informieren.

Der Spieler läuft an. Ab jetzt haben Sie etwa zwei Sekunden Zeit, den auf dem Torwart erscheinenden Cursor in die gewünschte Ecke des Tores zu bugsieren. Der Mauszeiger bewegt sich jedoch sehr träge und zieht zusätzlich nach unten!

Sobald der Spieler den Ball berührt, bleibt der Cursor stehen, und Sie können den Ablauf des Elfmeters bildlich verfolgen. Übung macht auch hier den Meister, geben Sie also nicht gleich nach den ersten paar verschossenen Elfmeter auf!

4. Reporterkommentare

Normalerweise kommentiert Marcel Reif alle WM-Spiele live und exklusiv für Sie. Fehlt die Soundkarte in Ihrem PC, werden die Kommentare statt dessen nur als Text im unteren Teil des Bildschirms ausgegeben. Sie können die Kommentare hier abstellen, die Voreinstellung aber ist natürlich "An".

Alle Amiga-Besitzer und alle PC Besitzer ohne CD-ROM Laufwerk müssen leider ganz auf die gesprochenen Spielcommentierungen von Marcel Reif verzichten. Allein nur für die Sprachinformationen wären sonst mehrere Dutzend Disketten notwendig gewesen!

5. Schnelle Freundschaftsspiele

Steht diese Option auf "An", werden Freundschaftsspiele nur kurz dargestellt. Es erfolgt kein ausführlicher Spielbericht mit Animationen.

Die Voreinstellung bei mehreren Spielern ist "An", da sich das Spiel sonst doch ein wenig in die Länge zieht, denn schließlich müssen alle Spieler mit warten, wenn die Vorbereitungsspiele ausführlich gezeigt werden. Spielt nur ein Spieler, steht sie auf "Aus".

6. Spielgeschwindigkeit

Hier kann grundsätzlich zwischen drei verschiedenen Modi gewählt werden. Auf Stufe "schnell" wird nur das Ergebnis des Matches berechnet und als Endresultat sofort ausgegeben. Bei Geschwindigkeit "mittel" wird das 90-minütige Spiel per Text kommentiert, und auf der Stufe "langsam" können Sie zusätzlich noch die vielen Animationen duschalten. Zu Beginn steht die Voreinstellung auf "langsam", um größtmögliche Atmosphäre und Spielspaß zu garantieren.

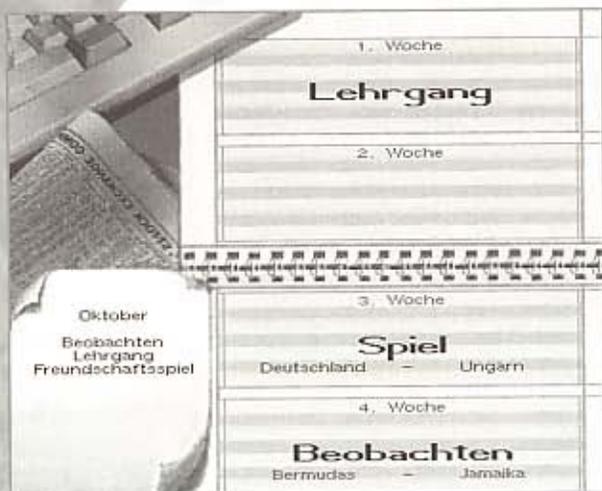
7. Training

Haben Sie sich für schnelles Training entschieden, so wird das Training grundsätzlich ohne Animationen und anschließendem Trainingsspiel gezeigt. Das langsame Training bietet die zuvor genannten Features, wobei das Trainingsspiel 20 Minuten dauert, es sei denn, ein Spieler verletzt sich im Trainingsspiel, woraufhin das Match sofort abgebrochen wird.

Wichtig: Das optionale Trainingsspiel kann nur auf dem PC angewählt werden. Amiga Besitzer müssen darauf leider verzichten.

6.3 Der Terminplaner

Der Terminplaner ist das Hauptwerkzeug in Ihrem Büro. Hier können Sie Ihre Termine eintragen.



während der Qualifikation.

Folgende drei Optionen stehen Ihnen aktiv zur Verfügung:

1. Freundschaftsspiel ansetzen

Sie haben jederzeit die Möglichkeit, ein Freundschaftsspiel anzusetzen. Allerdings sollten Sie sich damit einigermaßen zurückhalten. Ein Länderspiel im Monat ist fast schon ein bißchen übertrieben. Spielen Sie zu oft, zehrt das an der Substanz der Spieler, und diese werden später aufgrund fehlender Pausen kräftemäßig zusammenbrechen. Allerdings ist natürlich auch eine gewisse Grundanzahl von Begegnungen zum Einspielen der Mannschaft absolut unerlässlich.

Je früher Sie sich um einen Gegner kümmern, desto größer ist normalerweise Ihre Auswahl. Stellen Sie sich also rechtzeitig ein geeignetes Programm aus leichten und schweren Gegnern zusammen.

Dazu ziehen Sie einfach die Box "Freundschaftsspiel" auf den gewünschten Platz in Ihrem Terminkalender. Es erscheint dann eine Auswahl mit den verschiedenen, für diesen Termin an einer Freundschaftsparte interessierten Mannschaften. Ist ein für Sie in-

Dazu wird Ihnen auf dem Bildschirm ein Monatskalender eingeblendet, der zunächst noch relativ leer ist. Fest vorgegeben sind erst einmal nur die Termine für Qualifikationsspiele. Wenn Sie im Terminkalender die Ecken links unten und rechts unten anklicken, dann können Sie im Buch vor- und zurückblättern. Die entsprechende Meldung "Zurück" bzw. "Weiter" wird Ihnen im unteren Bereich des Bildschirms angezeigt. Auf der linken Seite finden Sie insgesamt drei Felder mit Eingriffsmöglichkeiten

interessanter Gegner dabei, klicken Sie ihn einfach an. Der entsprechende Eintrag erscheint im Kalender (z.B. Freundschaftsspiel Deutschland gegen Italien).

Gelegentlich kann es auch einmal vorkommen, daß Sie einen Ligaspieltag erwischen. Dann kann natürlich hier kein Freundschaftsspiel ausgerichtet werden. Die Samstage sind von Februar bis Mai und von August bis Dezember für die Ligen reserviert. Versuchen Sie also, Ihre Spiele entweder in der Sommer- oder Winterpause oder aber an einem Mittwoch auszutragen.

2. Spiel beobachten

Neben den Spielen Ihrer eigenen Mannschaft haben Sie außerdem noch die Möglichkeit, verschiedene Spiele anderer Mannschaften anzusehen. Insgesamt können Sie sich vor der WM bis zu 20 Spiele anschauen - so viele Reisen werden Ihnen vom Verband bezahlt.

Sie können alle Qualifikationsspiele in Amerika und Europa beobachten, ebenso die Relegationsspiele um den letzten Platz. "Urlaubsreisen" nach Australien oder Bali werden allerdings nicht bezahlt.

Wählen Sie sich also Ihre Partien sorgfältig aus und versuchen Sie vor allem, zukünftige Gegner zu beobachten. In fast jedem Spiel entdecken Sie kleine Schwächen bei den Gegnern oder erfahren, wo die Mannschaften besonders stark sind. Diese Informationen können Sie später bei Ihrer eigenen Mannschaftsaufstellung nutzen. Erfahren Sie z.B., daß Ihr Gegner über zwei kleine, schnelle Stürmer verfügt, ist es nicht unbedingt ratsam, zwei große, langsame Verteidiger dagegenzustellen.

Nachdem Sie das Icon "Beobachten" angeklickt haben erscheint ein neuer Bildschirm. Wählen Sie einfach mit der linken Maustaste die Mannschaft aus, die Sie beobachten wollen. Nun werden Ihnen die verschiedenen Partien zu den entsprechenden Terminen aufgelistet, von denen Sie sich eine aussuchen können. Als direkte Auswirkung Ihrer



Aktion können Sie anschließend den Eintrag im Terminkalender betrachten. Über die rechte Maustaste gelangen Sie jederzeit zum Planer zurück, auch ohne Auswahl einer Begegnung.

3. Lehrgang durchführen

Ab und zu sollten Sie unter der Woche einen Lehrgang durchführen. Sie haben dann die Möglichkeit, maximal drei Tage mit den Spielern zu trainieren. Allerdings sollte sich die Anzahl der Lehrgänge in einem begrenzten Rahmen bewegen, da die Bundesligavereine sonst leicht sauer werden. Schließlich bezahlen diese die Spieler - und nicht der Verband. In der Qualifikation können Sie daher insgesamt fünf Lehrgänge ansetzen.

Den Ablauf eines solchen Lehrgangs können Sie frei bestimmen. Er funktioniert übrigens analog zum späteren großen Trainingslager in der Vorbereitungsphase - nur daß Ihnen hier eben lediglich drei Tage zur Verfügung stehen. Für genauere Informationen schlagen Sie bitte in Kapitel 7.2 nach. Dort werden Ihnen die einzelnen Möglichkeiten genau erläutert.

Nachdem Sie das Icon "Lehrgang" auf den gewünschten Tag im Kalender gezogen haben, werden die entsprechenden Tage im Planer reserviert. Den genauen Ablauf des maximal dreitägigen Lehrgangs legen Sie erst später fest.

6.4 Die Mannschaftsaufstellung

Mit Hilfe dieses Menüpunktes können Sie sich schon lange vor einem Spiel bereits Ihre Wunschformation zusammenbasteln. Sie finden das Menü unter dem grünen Büchlein auf dem Schreibtisch. Daneben haben Sie natürlich auch unmittelbar vor jedem Spiel die Möglichkeit, Ihre Elf nochmals völlig umzukrempeln.

Es erscheint ein neuer Bildschirm, der in vier grundlegende Bereiche eingeteilt ist. Einer davon ist der Spielerpool, aus dem Sie die aktuelle Mannschaft zusammenstellen können. Weiterhin gibt es ein Feld mit Ihrer aktuellen Mannschaftsaufstellung und ein weiteres mit Ihrer Reservebank. Im vierten Bereich schließlich können Sie das Spielsystem einstellen.

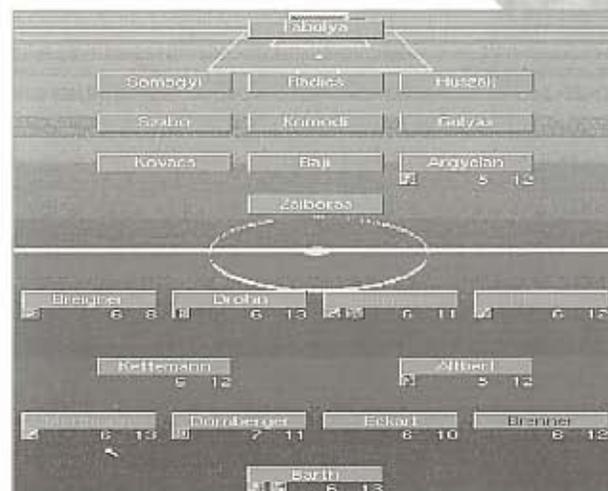
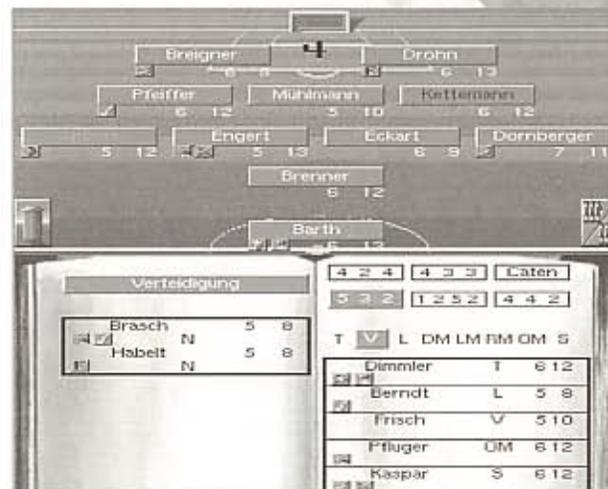
Auf der rechten Seite finden Sie den Button "Gegner", mit dem Sie die von Ihnen vermutete gegnerische Aufstellung einblenden können. Diese wird dann in der oberen Hälfte des Bildes Ihrer Mannschaft entgegengesetzt: Ihre Spieler wandern nach unten.

Je genauer Sie einen Gegner beobachtet haben, desto genauer stimmt diese Aufstellung. Haben Sie beispielsweise Ihren Gegner überhaupt noch nicht gesehen, können Sie sich von ihm nur ein sehr ungenaues Bild machen, und möglicherweise werden später ganz andere Spieler aufgestellt. Wenn Sie dagegen zwei oder drei Spiele dieser Mannschaft bereits persönlich beobachtet haben, können Sie sich recht gut in Ihren Kollegen auf der anderen Trainerbank hineinendenken und werden nur ab und zu einmal eine Überraschung erleben. Durch Drücken der rechten Maustaste gelangen Sie zurück in die normale Aufstellung.

Außerdem befindet sich links noch ein "Mülleimer"-Icon. Mit einem Klick darauf löschen Sie Ihre gesamte Aufstellung inklusive der Reservebank.

Durch einen Klick auf den "OK"-Button links unten schließen Sie Ihre Eingaben hier ab. Haben Sie nicht genügend Spieler aufgestellt, teilt Ihnen Ihr Programm das vor einem Spiel mit und bittet um Korrektur. Haben Sie wenigstens sieben Spieler aufgestellt, können Sie wahlweise trotzdem antreten. Bekommen Sie keine sieben Spieler mehr zusammen, wird das Spiel mit 0:3 Toren gegen Sie gewertet.

Mit der rechten Maustaste können Sie, wenn Sie sich mit dem Cursor nicht gerade auf einem Spieler befinden, zurück ins Büro gelangen (wie "OK"). Vor einem Spiel kommen Sie mit dieser Taste zurück zum Taktikbildschirm.



6.4.1 Der Spielerpool

Auf der linken Seite in der unteren Hälfte des Bildschirms finden Sie die Namen aller Ihnen zur Verfügung stehenden Akteure auf einer bestimmten Spielposition. Dann folgen die Spielstärke (1-7) und die jeweilige Tagesform (0-20) der Spieler. Hinter diesen zwei wichtigen Werten kann dann noch ein "N" aufgeführt sein. Dies symbolisiert Ihnen, daß der entsprechende Spieler in diesem Mannschaftsteil nur eine Nebenposition besetzen kann. Der Vorteil ist, daß Sie einen schnellen Überblick über Ihr Spielerpotential in den entsprechenden Mannschaftsteilen gewinnen. Haben sich beispielsweise einige Ihrer Stürmer verletzt, so können Sie durch die mit aufgeführten Akteure entsprechende Alternativen (etwa aus dem offensiven Mittelfeld, mit Nebenposition Stürmer) auswählen, ohne erst umständlich alle Spieler einzeln nach der passenden Nebenposition abzuchecken.

Unter den Spielernamen werden die entsprechenden Stärken des Akteurs angezeigt. Sollten Ihnen diese Symbole noch nichts sagen, schlagen Sie bitte in Kapitel 10 ("Der Editor") nach. Dort finden Sie eine genaue Beschreibung der Stärken, Schwächen und aller weiteren Attribute eines Spielers.

Auf der rechten Seite finden Sie eine Leiste mit den acht möglichen Positionen. Die Abkürzungen haben folgende Bedeutung:

T	=	Torwart
V	=	Verteidiger
L	=	Libero
DM	=	defensiver Mittelfeldspieler
LM	=	linker Mittelfeldspieler
RM	=	rechter Mittelfeldspieler
OM	=	offensiver Mittelfeldspieler
S	=	Stürmer

Jeweils eine dieser Positionen ist aktiviert. Die Spieler mit dieser Haupt- und Nebenposition ("N") werden dann links angezeigt. Zu Beginn sind das zunächst immer die Torwarte. Zwischen den Positionen können Sie im übrigen beliebig hin- und herschalten. Innerhalb der Spielerliste scrollen Sie mit den Pfeilsymbolen auf und ab, um alle Spieler auf der in Frage kommenden Position einzusehen.

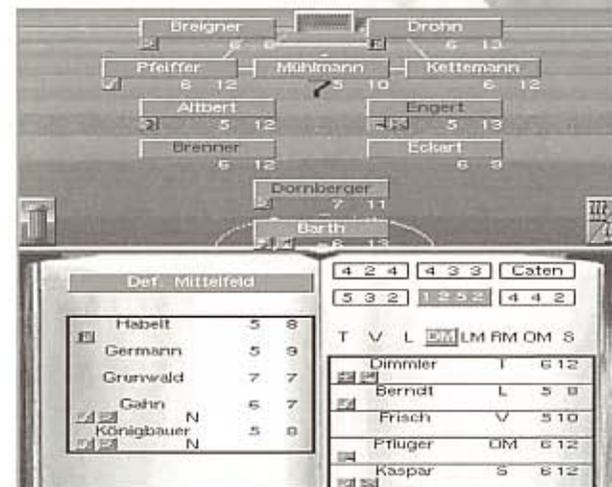
In der Qualifikationsphase enthält das Kontingent an dieser Stelle insgesamt 40 Spieler. Diese Zahl kann dann durch Ab- und Zugänge leicht variieren. Für die eigentliche Fußballweltmeisterschaft stehen Ihnen dann natürlich nur die 22 von Ihnen zuvor ausgewählten Spieler zur Verfügung.

Ein kleiner Tip: Sollten Ihnen vierzig Spieler zu unübersichtlich sein, und kennen Sie bereits einige Herren, die Sie keinesfalls aufstellen wollen, so können Sie diese Spieler nach einem passenden Einzelgespräch auf einem Lehrgang auch entfernen.

Verletzte oder gesperrte Spieler werden in hellgrauer Farbe dargestellt und können nicht verschoben werden.

Dunkelgraue Spieler befinden sich im sogenannten "Angeschlagen"-Status. Sie stehen Ihnen damit zwar grundsätzlich für Spiele zur Verfügung, bringen jedoch nicht ganz ihre normale Leistung (nur ca. 80%) und unterliegen außerdem einer höheren Verletzungsgefahr. Unter angeschlagenen Spielern werden Spieler mit leichten Blessuren verstanden (z.B. leichte Kniebeschwerden), aber auch Spieler, die nach einer echten Verletzung (etwa einem Muskelfaserriß) gerade erst wieder eingesetzt werden können. Allgemein ausgedrückt sind es Spieler mit einer Verletzungszeit von weniger als sieben Tagen. Falls Sie einen solchen Spieler trotzdem einsetzen wollen, wird Ihnen dies in der aktuellen Mannschaftsaufstellung in der oberen Hälfte des Bildschirms mit einem "*" zwischen den drei möglichen Stärke-Ikons und der Angabe über die Stärke plus Tagesform des jeweiligen Spielers angezeigt.

Noch eine weitere Anmerkung: Die in ANSTOSS benutzte manuelle Festlegung des Elfmeter- und Freistoßschützen gibt es jetzt nicht mehr. In der World Cup Edition wird der jeweils beste Schütze (in Abhängigkeit der Stärken und Charaktereigenschaften eines Spielers) automatisch vom Computer ausgewählt.



6.4.2 Die Spielerinfo

Ein Klick mit der rechten Maustaste auf einen Spielernamen zeigt Ihnen ein ausführliches Info-Fenster dieses Spielers. Sie können hier sämtliche relevanten Daten auf einen Blick ablesen und sich dann entscheiden, ob Sie den Spieler bei der nächsten Begegnung einsetzen wollen.



Insbesondere werden Sie hier, zusammen mit vielen weiteren Fakten, über die Stärken und Schwächen, die Einsätze, die Torerfolge und die gelben und roten Karten eines Spielers informiert. Genauere Erläuterungen können Sie in Kapitel 6.6.4 ("Die Spielerstatistik") finden.

Neben den rein spieltechnischen Attributen ist gerade bei einem Turnier wie der Fußball-WM, bei der die Spieler Wochen, ja fast monatelang miteinander auskommen

müssen, auch der Charakter der Spieler von großer Bedeutung. Insbesondere bei der Kaderwahl muß daher auf eine gute Zusammensetzung geachtet werden, damit später nicht Zank und Streit herrschen. Allerdings darf es auch nicht gar zu ausgeglichen zugehen, denn mit einem Haufen ruhiger, schweigsamer und braver Spieler wird man ebenfalls nicht unbedingt den Titel holen. Der ein oder andere lockere Typ in der Mannschaft kann vielleicht bereits im Vorfeld dafür sorgen, daß es gar nicht erst zu größeren Reibereien - oder gähnender Langeweile kommt.

Drei Charaktereigenschaften sind für einen Fußballer besonders charakterisierend:

1. Selbstbewußtsein (von 0 = sehr empfindlich bis 5 = arrogant)
2. Gelassenheit (von 0 = ultracool bis 5 = hitzköpfig)
3. Einstellung (von 0 = sehr locker bis 5 = nur der Sieg zählt)

Es stellen sich bei der Auswahl des WM-Kaders also später viele Fragen. Nehmen Sie den arroganten Mittelfeld-Superstar überhaupt mit? Ist Ihr empfindlicher Libero der

richtige Mann für eine harte WM? Wird er auch einmal schlechte Kritiken in der Presse wegstecken können? Wird Ihr hitzköpfiger Stürmer vielleicht durch Ihre Motivationskünste nur übermotiviert und zum heißen Kandidaten für den nächsten Platzverweis?

6.4.3 Die aktuelle Aufstellung

Im oberen Teil des Bildschirms finden Sie eine leere Maske für Ihre Mannschaftsaufstellung. Zum Auffüllen klicken Sie einfach im Spielerpool einen Spieler mit der linken Maustaste an und halten diese gedrückt. Dann ziehen Sie ihn auf die gewünschte Position und lassen die Taste los. Der Spieler ist damit aufgestellt. Genauso kann er auch wieder entfernt oder auf die Auswechselbank gezogen werden. Mit Hilfe der rechten Taste haben Sie wiederum die Möglichkeit, sich ein Spielerinfo anzeigen zu lassen.

Abhängig davon, ob der Spieler auf seiner "richtigen" Position spielt oder nicht, wird er in unterschiedlichen Farben dargestellt:

WEISS	Spieler ist auf seiner Hauptposition	100% Leistung
BLAU	Spieler ist auf einer seiner Nebenpositionen	90% Leistung
ROT	Spieler ist auf einer für ihn fremden Position	50% Leistung
ROT	Feldspieler im Tor oder Torhüter im Feld	10% Leistung

Unterhalb des Spielers finden Sie jeweils links seine Stärken. Auf der rechten Seite können Sie Spielstärke und Form ablesen.

6.4.4 Die Reservebank

Auf der Reservebank können maximal fünf Spieler Platz nehmen. Falls Ihnen Verletzungen und Sperren keinen Strich durch die Rechnung machen, sollten Sie diese Kapazität auch jeweils ausschöpfen. Es ist für die verbleibenden Spieler nicht besonders angenehm zu wissen, daß Sie sie lieber auf der Tribüne als auf der Bank sitzen lassen.



Ein auf die Reservebank gezogener Spieler wird dort automatisch dem Mannschaftsteil entsprechend einsortiert. Der Ersatztorhüter steht normalerweise also ganz oben. Mit der linken Maustaste können Sie ihn jederzeit beliebig verschieben, z.B. wenn er von der Ersatzbank in die erste Elf oder in den Spielerpool gezogen werden soll.

Mit einem Klick der rechten Maustaste können Sie sich auch hier wieder genauere Informationen zu einem Spieler anschauen.

6.4.5 Das Spielsystem

Rechts in der Mitte befindet sich eine Box mit sechs Feldern. Darin sehen Sie Zahlenkombinationen, die nur auf den ersten Blick ziemlich verwirrend wirken: Sie schauen auf die Spielsysteme. Eine dieser Boxen ist mit grauer Farbe unterlegt und gibt das gerade aktuelle Spielsystem an. Durch einen Klick auf eine andere Box können Sie das System jederzeit wechseln.

Im Bereich der aktuellen Mannschaftsaufstellung finden Sie jeweils noch eine Zahl zwischen 0 und 20. Diese gibt den Trainingszustand in dem jeweiligen System an. Je höher diese Zahl ist, desto besser. Durch regelmäßiges Spielen mit einem System können Sie diesen Wert steigern, wechseln Sie auf ein anderes System, wird er langsam wieder zurückgehen.

Das Spielsystem ist ein für den Erfolg Ihrer Mannschaft entscheidender Faktor. Je nachdem welche Spielertypen Ihnen zur Verfügung stehen, sollten Sie sich für ein System entscheiden und dies möglichst auch durchziehen. Spätere Änderungen im Spielsystem sorgen für Verwirrung und sind der Leistung einer Mannschaft selten zuträglich.

Nur für den Fall, daß Sie noch nicht der ganz große Fußballexperte sind: Hier einige Erläuterungen zu den Spielsystemen. "4-4-2" bedeutet nichts anderes, als daß eine Mannschaft mit vier Verteidigern, vier Mittelfeldspielern und zwei Stürmern spielt. Eigentlich müßte es wegen des Torwarts "1-4-4-2" heißen, da aber in jedem System nur genau ein Torwart mitspielt, wird dieser nicht extra erwähnt.

Die Wahl eines Spielsystems hat besonders gravierende Auswirkungen darauf, welche 22 Spieler später zur WM mitgenommen werden. Je nach System benötigen Sie eine unterschiedliche Anzahl an Verteidigern oder Stürmern. Spielen Sie also ein eher defensives System und nehmen zu viele offensive Spieler mit, kann dies im Verlauf des Turniers zu Problemen etwa bei Verletzungen führen. Haben Sie aber reichlich Vertei-

diger mitgenommen, könnten Ihnen später im Turnier die Stürmer fehlen, um auf ein offensiveres Spielsystem umzuschalten.

Wenn Sie keine große Lust haben, sich lange Gedanken über Ihr System zu machen, nehmen Sie einfach das "5-3-2"-System. Damit wurde Deutschland 1990 Weltmeister - so schlecht kann es also nicht sein. Durch eine offensive oder defensive Mittelfeldausrichtung stehen Ihnen auch innerhalb des Systems noch etliche Variationsmöglichkeiten zur Verfügung.

Auf den folgenden Seiten können Sie nun kurze Zusammenfassungen über die für die einzelnen Systeme benötigten Spieler finden. Je nach Spielsystem ändern sich im oberen Teil des Bildschirms die Positionen der Spieler auf dem Bildschirm.

Folgende Systeme sind im einzelnen möglich:

"4-2-4"-System (z.B. Brasilien 1958, vorher Ungarn):

Ermöglicht durch das Abziehen der Mittelfeldspieler in den Sturm oder in die Abwehr jeweils das Spiel mit sechs offensiven und sechs defensiven Spielern.

Nummer 1:	Torwart
Nummer 2,3,4,5:	Verteidiger, eventuell ein Libero
Nummer 6,7:	zwei Mittelfeldspieler, ein Spielmacher und ein defensiverer Spieler
Nummer 8:	defensiver Spieler an der Außenlinie
Nummer 9,10	echte Stürmer
Nummer 11:	offensiver Dribbler, sollte außerdem flanken können

"4-3-3"-System (englisches System):

Erstes System ohne Außenstürmer und mit einem freien Mann (Ausputzer), der hinten aufräumt.

Nummer 1:	Torwart
Nummer 2,3,4,5:	Verteidiger, Spieler 4 sollte Nebenposition "Defensives Mittelfeld" besitzen und abräumen können, die Spieler 2 und 5 sollten schnell sein und Flanken können

DIE QUALIFIKATION

Nummer 6,7,8: Mittelfeldspieler, ein Regisseur wäre günstig
 Nummer 9,10,11: drei echte Stürmer

"Catenaccio" (italienischer Abwehrriegel):

Dieses System ist sehr defensiv und versucht, den Gegner mit Konterattacken zu überraschen. Die Räume werden eng gemacht, der Gegner kann bis zur Mittellinie frei spielen. Aber dann ...

Nummer 1: Torwart
 Nummer 2: Libero
 Nummer 3,4,5,6: Verteidiger
 Nummer 7,8,9: defensive Mittelfeldspieler, mind. einer sollte ein Spielmacher sein, Zweikampfstärke ist gefragt. Nr. 7 kann auch ein linker und Nr. 9 ein rechter Mittelfeldspieler sein.
 Nummer 10,11: Stürmer, müssen unbedingt schnell sein

"5-3-2"-System (z.B. Deutschland 1990):

Heute ein weitverbreitetes System, mit dem auch viele Bundesligamannschaften spielen. Die beiden Außenverteidiger (Nummer 2 und 6) können eher defensiv oder eher offensiv orientiert sein.

Nummer 1: Torwart
 Nummer 2: linker Außenverteidiger (V oder DM), sollte flanken können
 Nummer 3,5: Verteidiger
 Nummer 4: Libero
 Nummer 6: rechter Außenverteidiger (V oder DM), sollte flanken können
 Nummer 7,8,9: Mittelfeldspieler, eventuell ein Spielmacher
 Nummer 10,11: Stürmer

"1-2-5-2"-System (z.B. Frankreich 1984):

In diesem System wird durch ein laufstarkes Mittelfeld ständig eine Überzahl, sowohl in der Abwehr als auch im Angriff, erzielt. Der Gegner wird früh gestört (Forechecking) und kann seine Angriffe nur sehr schwer aufbauen. Allerdings wird eine Reihe wirklich guter Mittelfeldspieler benötigt. Wer erinnert sich nicht mit Vergnügen an die französische Nationalmannschaft bei der EM 1984? Die Mittelfeldreihe mit Platini, Giresse, Ti-

DIE QUALIFIKATION

gana usw. ermöglichte die perfekte Umsetzung dieses Systems und zeigte phantastischen Fußball.

Nummer 1: Torwart
 Nummer 2: Libero
 Nummer 3,4: Verteidiger
 Nummer 5,6,7,8,9: Mittelfeldspieler, ein Regisseur, möglichst viele lauf- und technikstarke Spieler, Nr. 5 muß ein linker und Nr. 9 ein rechter Mittelfeldspieler sein
 Nummer 10,11: Stürmer

"4-4-2"-System (z.B. AC Mailand):

Dies ist das System mit der berühmten und vielzitierten Vierer-Abwehrkette. Wichtig sind vor allem starke Verteidiger, die schnell und technisch stark sein müssen. Das System ist ziemlich offensiv und sollte mit Abseitsfalle gespielt werden. Es gilt bei perfekter Ausführung als bestes und modernstes System. Allerdings ist es schwierig zu beherrschen.

Nummer 1: Torwart
 Nummer 2,3,4,5: Verteidiger, einer (Nr. 4) übernimmt, wenn nötig, die Rolle des Liberos, laufstark, technische Fähigkeiten
 Nummer 6,7,8,9: Mittelfeldspieler, Nr. 6 muß ein linker und Nr. 9 ein rechter Mittelfeldspieler sein
 Nummer 10,11: Stürmer, möglichst laufstark

6.5 Tabellen und Infos

Auf dem Tisch liegt eine schicke Erfolgskurve Ihrer Mannschaft. In ihr verbergen sich sämtliche Tabellen und Infos. Hier können Sie sich über den gerade aktuellen Stand der Qualifikation auf der ganzen Welt und über die Erfolge Ihrer Gegner in der Vergangenheit informieren. Später sind an dieser Stelle auch die aktuellen WM-Tabellen abrufbar.

6.5.1 Die Qualifikation: Tabellen, Resultate und Übersichten

1. M.	Island	3:0 (2:0)	Luxemburg
1. M.	Island	3:0 (2:0)	Ungarn
2. M.	Luxemburg	1:3 (1:1)	Griechenland
2. M.	Ungarn	0:4 (0:2)	Island
3. M.	Deutschland	0:1 (0:0)	Luxemburg
3. M.	Griechenland	4:1 (2:1)	Ungarn
3. M.	Island	1:1 (0:1)	Island
4. M.	Ungarn	0:0 (0:0)	Deutschland
4. M.	Island	0:2 (0:1)	Griechenland

Hier können Sie sich einen Überblick über den Stand aller Qualifikationsspiele in Amerika und Europa geben lassen. Nach dem ersten Qualifikationsjahr fallen auch die ersten Entscheidungen...

6.5.2 Die WM: Tabellen, Resultate und Übersichten

Hier können Sie sich alle relevanten Informationen über sämtliche WM-Partien besorgen. Während der Qualifikation ist diese Statistik

natürlich noch nutzlos.

Nach Auswahl dieses Menüpunkts haben Sie zunächst die Möglichkeit, sich eine Übersicht über die einzelnen Gruppen zu verschaffen (A-F). Es werden dann die Spiele und Ergebnisse mit deren Halbzeitständen ausgegeben. Im unteren Teil des Bildschirms

wird jeweils die aktuelle Tabelle angezeigt.

Auf weiteren Bildschirmen finden Sie dann auch Informationen zu den Spielen im Achtelfinale, dem Viertelfinale und den weiteren Runden.

6.6 Statistiken

Das Regal im Hintergrund enthält einen Ordner, aus dem alle möglichen Statistiken abgerufen werden können. Es erscheint dann das Bild eines aufgeschlagenen Ordners, in



dem Sie nur noch den jeweiligen Namen anklicken müssen. Wie Sie es bereits von ANSTOSS her gewohnt sind, wird auch in der World Cup Edition wieder über praktisch alle Vorfälle und Ergebnisse genau Buch geführt. Viele Fußballfans lieben nun mal Statistiken.

6.6.1 Die Torjägerlisten

Es gibt insgesamt vier Torjägerlisten. Davon beschäftigen sich drei mit Ihrer Mannschaft. So wird eine Liste für die Qualifikation, eine für die WM und eine Totaltorjägerliste geführt (die beiden letzten Aufstellungen sind natürlich in der Qualifikation noch nicht anwählbar). Die Anzahl der Tore in Klammern steht übrigens für die Anzahl der Tore im "richtigen" WM-Turnier.

6.6.2 Die Scorerlisten

Insgesamt werden vier Scorerlisten geführt, drei davon speziell für Ihre Mannschaft. Eine enthält die Scorerliste für die Qualifikation, eine die Liste für die WM und eine letzte beinhaltet die totalen Werte. Schließlich wird während der WM auch eine allgemeine Scorerliste für alle Mannschaften geführt. Und natürlich ist nur die erste dieser Listen während der Qualifikation abrufbar.

6.6.3 Die Einsatzstatistik

In der allgemeinen Einsatzstatistik wird zwischen Einsätzen bei Freundschaftsspielen, Qualifikationsspielen und echten WM-Spielen unterschieden. Die Liste ist nach der Gesamtzahl der Einsätze sortiert. Es werden nur die 22 am häufigsten eingesetzten Spieler gezeigt.

6.6.4 Die Spielerstatistik

In dieser Statistik können Sie sich einen Überblick über Noten, Formwerte und Spezialdaten der einzelnen Spieler verschaffen. Auf der linken Seite finden Sie eine Liste aller Spieler, die von Ihnen schon einmal in den Kader berufen wurden. Mit Hilfe der Pfeilfelder können Sie sich beliebig in der Liste bewegen. Per Klick auf einen der Spielernamen rufen Sie dann genauere Informationen über diesen Spieler ab.

Dabei werden zunächst verschiedene Einzeldaten angezeigt wie Name, Alter, Anzahl der gelben und roten Karten.

Ist der Spieler verletzt, wird die voraussichtliche Ausfallzeit in Tagen angegeben. In den letzten fünf Tagen einer Verletzung gilt der Spieler nur noch als "angeschlagen". Er ist dann mit gewissen Einschränkungen wieder einsetzbar. Sperren werden nach wie vor in Spielen angezeigt.

Im unteren Teil werden diverse Kurven gezeichnet. Rot/Orange sehen Sie den Verlauf der Formpunkte bei den einzelnen Spielen. In grüner Farbe sind dann die jeweiligen Noten des Spielers zwischen 1.0 und 6.0 eingetragen. Kleine blaue Balken zeigen außerdem die Anzahl der Tore in den jeweiligen Spielen an.

In der unteren Leiste gibt es eine zusätzliche Zeile. Ganz unten steht für jedes Spiel entweder ein "Q" für Qualifikation, ein "V" für Vorrunde, eine "8" für das Achtelfinale, eine "4" für das Viertelfinale, eine "2" für das Halbfinale und eine "1" für das Endspiel. Hieran können Sie z.B. sehen, ob ein Spieler immer nur in Freundschaftsspielen gut war, oder ob er auch in wichtigen Spielen seinen Mann stand.

6.6.5 Die Fairplay-Statistiken

Es steht Ihnen zunächst eine Fairplay-Statistik für die Spieler der eigenen Mannschaft zur Verfügung. In der letzten Zeile finden Sie einen Wert, der die durchschnittlichen "Faulpunkte" je Einsatz ermittelt.

Außerdem wird bei der WM auch eine Fairplay-Statistik für alle Mannschaften geführt. Es existiert je eine Spalte für jede Kartenart (Gelb, Gelb-Rot, Rot). Gelbe Karten zählen einen Punkt, gelb-rote drei Punkte und rote Karten fünf Punkte. In der letzten Spalte wird die durchschnittliche Punktzahl pro Spiel angegeben. Die Mannschaft mit dem geringsten Quotienten gewinnt die Fairplay-Wertung. Sind zwei Mannschaften gleichauf, entscheidet die größere Anzahl Spiele.

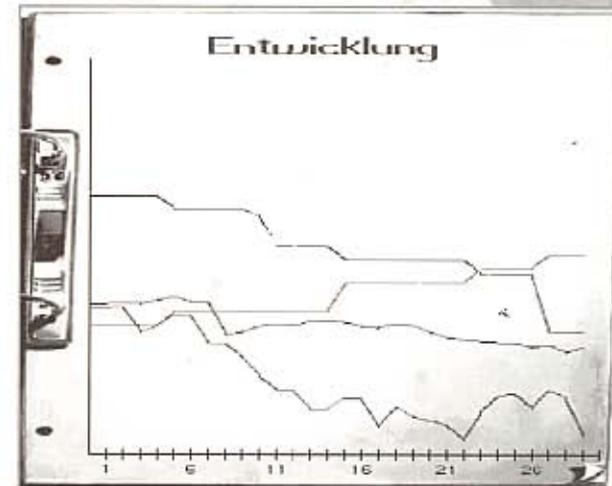
6.6.6 Die Team-Entwicklung

Während der WM und in der Vorbereitung können Sie sich täglich über die Entwicklung der Formpunkte innerhalb Ihrer Mannschaft informieren. Die Maximalanzahl für die Summe aller Formpunkte kann dabei $20 \times 22 = 440$ (maximale Anzahl der Formpunkte mal maximale Spieleranzahl bei der WM) ergeben. An jedem Tag wird dieser Wert neu berechnet und im Diagramm verewigt (Farbe schwarz), wodurch Sie einen guten Überblick über die Entwicklung Ihres Teams erhalten. Weiterhin stellt Ihnen diese Übersicht Informationen über die Entwicklung anderer Teamwerte zur Verfügung. Im

einzelnen sind dies: Eingespieltheit (grün), Stimmung (rot), Kraft + Kondition (blau), Siegeswille (gelb). Diese Werte können jeweils zwischen 0 und 20 schwanken. In der Qualifikation sind diese Statistiken noch nicht anwählbar.

6.6.7 Sonstige Statistiken

Daneben stehen Ihnen noch einige weitere Statistiken zur Verfügung. Unter "Bilanzen / Saison" kann z.B. die Heim- und Auswärtsbilanz (für die Qualifikation), eine Freundschaftsspielbilanz und die reine WM-Bilanz abgerufen werden. Außerdem existiert noch eine Statistik über die Trefferverteilung. Es werden jeweils nur Pflichtspiele berücksichtigt.



6.6.8 Die bisherigen Weltmeister

Es erscheint eine Übersicht über alle bisherigen Titelträger von 1930 (Uruguay) bis 1990 (Deutschland). Außerdem erfahren Sie den jeweiligen Finalgegner und das Resultat des Endspiels. Hoffen wir, daß auch Ihre Mannschaft hier bald verewigt ist.

6.6.9 Bisherige WM-Erfolge

Es erscheint die bereits von der Wahl Ihrer Mannschaft her bekannte Weltkarte. Sie können ein beliebiges Land anwählen und sich über die bisherigen Erfolge dieses Landes bei früheren Weltmeisterschaften informieren.

6.7 Prominententip

Der Prominententip ist in jeder Spielrunde durch Klick auf das Telefon einmal anwählbar. Mehr oder weniger bekannte Persönlichkeiten versuchen dann, das Ergebnis Ihres nächsten Spiels vorherzusehen. Die Tips sollten Sie allerdings nicht unbedingt auf die Goldwaage legen. Der freundliche Herr im Hintergrund ist natürlich Marcel Reif, der die Spiele dann ja auch für Sie kommentiert.

DIE QUALIFIKATION

6.8 Der nächste Gegner

Auf dem Plakat können Sie jeweils die nächste anstehende Begegnung ablesen.

6.9 Score/Highscore-Liste**6.9.1 Score/Highscore**

Klicken Sie nun bitte auf den Pokal, der Ihren Aktenschrank (Qualifikation) oder Schreibtisch (WM) verziert.

Es wird ein neuer Bildschirm angezeigt, auf dem Sie Ihre aktuelle Punktzahl ablesen können. Die World Cup Edition bewertet Ihre Karriere sehr differenziert; es fließen sowohl die Punkte für Ihre sportlichen Erfolge als auch Ihre Image-Punkte in die Bewertung mit ein.

Klicken Sie auf den Fuß des Pokals, auf dem Ihre aktuelle Punktzahl abzulesen ist, so erhalten Sie noch zusätzliche und ausführliche Informationen über Ihre gezeigten Leistungen. Zurück gelangen Sie wieder über die rechte Maustaste.

Die Highscore-Liste können Sie aufrufen, in dem Sie die Kugel des Pokals mit der linken Maustaste anklicken. Auch hier erfolgt der Rücksprung durch Aktivierung der rechten Maustaste.

Hier eine Übersicht über die in der World Cup Edition vergebenen Punkte. Zu Spielbeginn wird ein Multiplikator festgelegt, der sich aus den Stärken und sonstigen Attributen berechnet. Dieser schwankt zwischen 0.2 (bei einem per Editor zur Supermannschaft gemachten Team) und 5 (bei einer sehr schwachen Mannschaft). Ein guter Score kann also nicht mit dem Editor errungen werden.

1. Sportliche Punkte:*In der Qualifikation:*

Jedes erzielte Tor	+ 5 Punkte
Jedes kassierte Tor	- 5 Punkte
Jeder Sieg in der Qualifikation	+ 25 Punkte

DIE QUALIFIKATION

Jeder Sieg in einem Freundschaftsspiel	+ 5 Punkte
Jedes Unentschieden in der Qualifikation	+ 5 Punkte (wenn der Gegner besser war)
Jede Niederlage in der Qualifikation	- 20 Punkte
Erfolgreiche Qualifikation zur WM	+ 100 Punkte (nicht, wenn Titelverteidiger oder Gastgeber)
Bonus für den Gruppensieg	+ 50 Punkte
<i>In der Vorbereitung:</i>	
Je gewonnenem Formpunkt im Team	+ 1 Punkt
Stimmung	Punktwert x 10
Kondition	Punktwert x 10
Siegeswille	Punktwert x 10
Eingespieltheit	Punktwert x 10
<i>Während der WM:</i>	
Jedes erzielte Tor	+ 10 Punkte
Jedes kassierte Tor	- 10 Punkte
Jeder Sieg bei der WM	+ 50 Punkte
Jedes Unentschieden bei der WM	+ 10 Punkte (wenn der Gegner besser war)
Jede Niederlage bei der WM	- 40 Punkte
Erreichen der Achtelfinalspiele	+ 100 Punkte
Bonus für den Gruppensieg	+ 50 Punkte
Erreichen des Viertelfinales	+ 150 Punkte
Erreichen des Halbfinals	+ 250 Punkte
Erreichen des Endspiels	+ 500 Punkte
Sieg im Spiel um Platz 3	+ 80 Punkte
Weltmeistertitel	+ 1000 Punkte

2. Image-Punkte

Ihre Beliebtheit (siehe nächstes Kapitel) bei Verband, Fans und Öffentlichkeit, Medien und Spielern wird nach der Qualifikation, nach der Vorbereitung und nach der WM gemessen. In den beiden letzten Fällen zählt die Wertung doppelt.

Für jeden Punkt, der bei einer der Beliebtheiten über 50 liegt, erhalten Sie einen Scorepunkt. Für jeden Punkt, den Sie darunter liegen, wird Ihnen entsprechend ein Punkt abgezogen (nach der WM also sogar zwei Punkte).

6.9.2 Die Beliebtheit

Ihre Beliebtheit bei den verschiedensten Gruppen wird regelmäßig auf einer Skala von 0 bis 100 gemessen, wobei 100 (= Gott-Status) der optimale Wert ist, 0 (= Feindbild) dagegen bedeutet, daß Sie mit den entsprechenden Leuten dringend mal ein Bier trinken gehen sollten, um gewisse Probleme aus der Welt zu schaffen.

1. Der Verband

Der Verband steht zunächst voll hinter Ihnen. Sie gelten als erfahrener Experte mit dem nötigen Fachwissen und genießen das volle Vertrauen. Vor allem der Präsident steht voll auf Ihrer Seite. Wie gesagt, es muß schon einiges passieren ...

2. Fans und Öffentlichkeit

Ihre Beliebtheit bei Fans und Öffentlichkeit hängt vor allem von Ihren Leistungen und natürlich nicht zuletzt auch von der Meinungsmache der Medien ab. Solange Sie siegen, ist ohnehin alles in Ordnung. Im Falle einer Niederlage kann dann allerdings durch entsprechende Kritik ("Die Nationalelf in der Krise - der Trainer ist schuld") die öffentliche Meinung recht schnell kippen. Deshalb ist ein gutes Verhältnis zu den Medien sehr wichtig.

3. Die Medien

Hier können Sie ablesen, wie populär Sie derzeit bei den verschiedenen Zeitungen und Sendern sind. Allerdings sollten Ihnen die Überschriften in den Zeitungen und die Fragen der Journalisten in den Interviews genauer Auskunft geben können ...

4. Die Spieler

Es ist nicht unbedingt das Ziel eines Trainers, bei den Spielern besonders beliebt zu sein. Dennoch sollten Sie einen gewissen Mindestwert nicht unterschreiten und sich um ein vernünftiges Verhältnis zu Ihren Spielern bemühen. Ein kleines Straftaining hat noch keinem geschadet, aber wochenlanges Konditionsbolzen nach einer Niederlage führt doch zu leichten Verstimmungen. Auch ungerechtes Verhalten, z.B. unterschiedliche Behandlung von Stars und Ersatzspielern, kann zu Beliebtheitsverlusten führen.

6.10 Musik

Wenn Sie im Büro auf die Stereoanlage klicken, erscheint ein CD-Player, und Sie dürfen unter den verschiedenen Hintergrundmusiken Ihren Favoriten über die entsprechenden Bedienungstasten (Play, Stop, Forward, Backward) per Mausclick aussuchen.

6.11 Zug beenden

Haben Sie alle Eintragungen in Ihrem Terminplaner abgeschlossen und sich gründlich über den aktuellen Stand der Dinge informiert, können Sie durch einen Klick auf die Jacke Ihren Zug beenden.

Damit nehmen die von Ihnen vorbereiteten Monatsaktivitäten ihren Lauf. Alles Gute.

6.12 Der Ablauf eines Monats

Haben alle Mitspieler ihre Einstellungen getätigt, beginnt der eigentliche Ablauf des Monats. Die Spieler werden hintereinander über die verschiedenen Ereignisse informiert, richten Spiele aus und kümmern sich um das Training.



6.12.1 Die Spiele

Grundsätzlich ist zwischen echten Qualifikationsspielen und Freundschaftsspielen zu unterscheiden. Im Ablauf finden sich zwischen den beiden Spielarten allerdings nur geringfügige Unterschiede.

Vor jedem Spiel erscheint als erstes ein Bildschirm mit den Nationalflaggen, darunter stehen die Namen der beiden Länder und darunter groß der Text "Freundschaftsspiel" oder "WM-Qualifikation".



Es werden lediglich die Spielstärken der einzelnen Spieler addiert, unter Einbeziehung von Charakter- und Erfahrungswerten sowie den Stärken und Schwächen der einzelnen Spieler.

2. Die Gesamtstärke der Mannschaft unter Einbeziehung des Spielsystems

Die einzelnen Spieler werden nun bezogen auf das gewählte Spielsystem bewertet. Außerdem wird die absolute Erfahrung mit einem Spielsystem (kann in der Mannschaftsaufstellung abgelesen werden) mit einbezogen. Die Skala reicht von 0 bis 99.

3. Vergleich von Eingespieltheit, Stimmung, Kraft + Kondition und Siegeswille

Für jeden dieser vier Teamwerte wird ein Vergleich durchgeführt. Alle Werte können

Sie gelangen nun zum Taktik-Screen.

Im oberen Teil des Bildschirms wird zunächst nochmals die anstehende Partie angezeigt.

Darunter findet ein ausführlicher Vergleich der beiden Mannschaften statt. Folgende Dinge können Sie im einzelnen ablesen:

1. Die Stärken der einzelnen Mannschaftsteile

sich zwischen 0 und 20 bewegen. Je weniger Sie Ihre Formation ändern, desto höher steigt der Wert für Eingespieltheit. Dies sorgt allerdings auch für einen gewissen Frust bei den Reservisten.

Die Stimmung ist von vielen Faktoren abhängig. Neben einem abwechslungsreichen Training und einer guten Presse ist nicht zuletzt auch der Erfolg sehr wichtig.

Kraft und Kondition sind insbesondere für die zweite Hälfte und noch mehr für Verlängerungen äußerst wichtig. Sind Sie konditionell stärker als der Gegner, werden Sie zum Ende einer Partie zumeist ein Übergewicht gewinnen. Ist aber gleichzeitig Ihr Gegner total motiviert, kann er das möglicherweise ausgleichen.

Der Siegeswille Ihrer Mannschaft ist ebenfalls äußerst wichtig. Eine lustlose Mannschaft wird kaum einmal einen Rückstand aufholen oder trotz schwindender Kräfte einem Gegner Paroli bieten können.

Teilweise sind die Werte der gegnerischen Mannschaft nicht genau festgelegt. Sie unterliegen einem gewissen Schwankungsbereich. Durch gründliches Beobachten Ihrer Gegner im Vorfeld können Sie diese Unsicherheiten jedoch abbauen. Haben Sie einen Gegner überhaupt nie beobachtet, dann ist es natürlich auch relativ schwierig, konkrete Aussagen zu seinem Leistungsstand zu machen.

6.12.1.1 Die Siegprämie

Unmittelbar vor der WM haben Sie mit dem DFB einen Vertrag ausgehandelt, der es Ihnen ermöglicht, insgesamt 100.000 DM an Siegprämien für die Qualifikation auszuschütten und außerdem während der WM nochmals 200.000 DM für den Erfolgsfall bezahlen zu können. Diese Summen beziehen sich selbstverständlich auf den einzelnen Spieler. Die Verteilung dieser Gelder ist nun ganz allein Ihre Sache. Je mehr Sie in einem bestimmten Spiel ausschütten, desto motivierter sind Ihre Spieler. Teilen Sie sich das Geld jedoch gut ein, damit Sie auch beim Finale noch eine Siegprämie in Reserve haben.

Die Siegprämien dürfen allerdings nicht überschätzt werden. Bei einer WM sind die Spieler im allgemeinen ohnehin motiviert, und sei es nur aus Eigennutz, um den eigenen Marktwert zu steigern. Dennoch können Sie gerade Spielern mit einer vielleicht etwas zu lockeren Einstellung durch das Geld möglicherweise Feuer unter dem Hintern machen. Für echte Siegertypen spielt Geld allerdings keine Rolle.

Mit den "<" und ">" Feldern neben der Prämie können Sie diese verändern. Sie können hier auch jederzeit ablesen, wieviel Restgeld Ihnen noch zur Verfügung steht. In der Qualifikation gespartes Geld steht Ihnen selbstverständlich für die WM zur Verfügung. Die maximale Siegpriämie für ein Spiel beträgt 100.000 DM, mehr Geld hätte dann ohnehin keine Wirkung mehr.

6.12.1.2 Die grundsätzliche Spielweise

Grundsätzlich sind wieder (die schon in ANSTOSS benutzten) Einstellungen "Abwehrriegel", "Defensiv", "Vorsichtig", "Kontrolliert offensiv", "Offensiv" und "Brechtstange" möglich.

Mit dem Anklicken des Spielers verändern Sie die entsprechende Spielweise.

Die Spieltaktik kann vor und während der Begegnung beliebig angepaßt werden. Damit reagieren Sie flexibel auf Auswechslungen, Verletzungen, Sperren und die wechselnde Taktik Ihres Gegners.

Beachten Sie aber, daß die Spieltaktik sich nur im Rahmen Ihres Spielsystems auswirkt. Spielen Sie also mit dem "italienischen Abwehrriegel", wird auch eine noch so offensive Spielweise nicht zu einem echten Sturmangriff führen. Ändern Sie in einem solchen Fall also besser das Spielsystem, als z.B. mit "Catenaccio" plus "Brechtstange" zu spielen.

6.12.1.3 Der Einsatz

Unter diesem Punkt verändern Sie das charakteristische Spielverhalten Ihres Teams. Der Einsatz kann von "Lieb & Nett" bis "Brutal" reichen, voreingestellt ist zunächst "Normal".

Um den Einsatz Ihrer Mannschaft zu verändern, klicken Sie auf die Ballgrafik. Der Einsatz ist auch im Spiel selbst noch jederzeit und beliebig oft veränderbar.

Normalerweise spielen Sie mit 100% Einsatz. Durch eine harte Spielweise können Sie dies noch mal steigern, und durch eine brutale Spielweise ein weiteres Mal.

Ihre Akteure spielen mit der Erhöhung des Einsatzes zwar besser, allerdings gehen sie auch zunehmend härter zur Sache. Die Folge sind entsprechend mehr gelbe und gelbrote Karten.

Gelbe Karten wirken sich negativ auf Ihre Spielstärke aus. Ein Spieler, der bereits verwahrt ist, kann nicht mehr so hart in die Zweikämpfe gehen, muß vielleicht im entscheidenden Moment zurückstecken, um nicht vom Platz zu fliegen. Seine Spielstärke wird deshalb nach einer Verwarnung entsprechend abgewertet.

Nach einer gewissen Anzahl gelber Karten ist damit die Leistungssteigerung der Mannschaft wieder aufgebraucht und kann sogar ins Gegenteil umschlagen. Aus diesem Grund sollten Sie den Einsatz auch unbedingt am jeweiligen Schiedsrichter orientieren. Trotzdem kann es durchaus vorteilhaft sein, in der zweiten Halbzeit beispielsweise "Brutal" zu spielen.

Eine überharte Spielweise sorgt allerdings für einen überdurchschnittlichen Kräfteverbrauch bei Ihren Spielern. Bei einem vollständig mit "Brutal" oder "Hart" gespieltem Match büßen die eingesetzten Akteure mit hoher Wahrscheinlichkeit etwas von ihrer Form ein. Außerdem erhöht sich das Verletzungsrisiko der eigenen Spieler.

Natürlich können Sie bei der Einstellung "Fair" oder "Lieb & Nett" Kraft sparen. Beachten Sie daher die Auswirkungen auf die Spielstärke und die Entwicklung der Form bei Ihren Spielern.

Gehen Sie mit dem Einsatz also noch vorsichtiger um als in ANSTOSS! Bei der Qualifikation und auch während der WM wird der Spieler nach der zweiten, dritten, vierten etc. gelben Karte jeweils für ein Spiel gesperrt. Es ist deshalb sehr gefährlich, eine brutale Spielweise an den Tag zu legen, weil Sie sonst womöglich sehr schnell eine ganze Reihe Spieler aus Ihrer Stammelf ersetzen müssen. Erhält ein Spieler in einem Spiel eine gelbe Karte, die zu einer Sperre führen würde, und danach noch Gelb-Rot, so werden die Sperren addiert, und der betreffende Spieler darf zweimal zuschauen. Ziemlich hart, aber: Fair geht vor!

Nach der Qualifikation werden die gelben Karten gelöscht, eine mögliche Sperre läuft jedoch weiter.

Rote Karten werden normalerweise etwas milder bestraft als in der Bundesliga und ziehen eine Sperre von zwei bis vier Spielen nach sich.

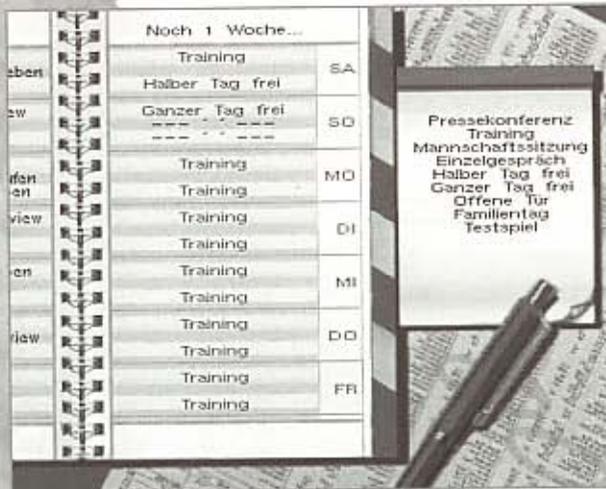
DIE DIREKTE VORBEREITUNG

7.3 Das Trainingslager und seine Möglichkeiten

Jetzt steht der Kader und Sie befinden sich im Gastgeberland. Es erscheint zunächst ein Bild vom Foyer Ihres Trainingscamps. Der Manager des Hotels begrüßt Sie mit einer kurzen Ansprache und wünscht Ihnen viel Erfolg für das Turnier.

Danach können Sie den Trainingsplan für die ein- bis vierwöchige Trainingszeit aufstellen. Sie dürfen in diesen letzten Tagen so ziemlich alle nur erdenklichen Dinge trainieren und einstudieren.

Die Planung des Trainingslagers erfolgt dabei wochenweise. Die gerade aktuelle Woche ("Noch 4 Wochen bis zum Turnierbeginn ...") können Sie jeweils ganz oben auf dem Bildschirm ablesen.



Auf der rechten Seite des Bildschirms sehen Sie die jeweiligen Wochentage von Samstag (oben) bis Freitag (unten) aufgelistet. Für jeden Tag stehen Ihnen drei Eintragungsmöglichkeiten zur Verfügung. Diese sind zunächst frei und können von Ihnen Ihren Wünschen gemäß belegt werden. Dazu stehen Ihnen jede Menge Icons zur Verfügung, die sich in der rechten Bildschirmhälfte befinden. Um nun eine entsprechende Trainingseinheit oder auch einen freien Tag zu platzieren, klicken Sie einfach das

passende Icon an und ziehen es auf den gewünschten Platz am gewünschten Tag. Sie können auch bereits vorhandene Einträge mit dieser Methode verschieben. Beachten Sie jedoch, daß manche Einträge, wie z.B. freie Tage, alle drei zur Verfügung stehenden Plätze vollständig ausfüllen. Mit der linken Maustaste können Sie aber auch einen vorhandenen Eintrag wieder löschen und damit Platz schaffen oder aber die Aktionen genauer definieren (z.B. den konkreten Trainingsschwerpunkt festlegen). Mit der rechten Maustaste gelangen Sie wie gewöhnlich zurück in Ihr Zimmer bzw. in das Hotelfoyer.

DIE DIREKTE VORBEREITUNG

Folgende Möglichkeiten stehen Ihnen zur Verfügung:

1. Training ansetzen

Maximal können Sie drei Trainingseinheiten pro Tag ansetzen. Wer jemals selbst Fußball gespielt hat, weiß aber, daß das auf die Dauer eine mörderische Tortur ist (alle anderen können es sich vielleicht zumindest vorstellen). Natürlich gibt es lockere und härtere Trainingseinheiten, aber zweimal Training am Tag dürfte, zusammen mit entsprechenden freien Tagen, genügen.

Für jedes Training (dauert ca. zwei Stunden) können Sie mittels eines neuen Auswahlménüs einen ganz bestimmten Schwerpunkt setzen. Grundlegende Dinge wie Warmlaufen und Dehnübungen sind immer enthalten.

Nach dem Training erfolgt dann noch einmal eine genaue Auswertung. Spieler, die rot markiert sind, haben sich verschlechtert. Spieler mit grüner Kennzeichnung haben Formpunkte zugelegt, und schwarz dargestellte Akteure haben sich weder verbessert noch verschlechtert.

Das beim PC anwählbare Trainingsspiel (langsame Training, siehe Kapitel 6.2 "Optionen", 6.2.4 "Spieltechnisches") kann die Form einzelner Spieler nochmals stei-

gern, denn im Spiel 'erste Mannschaft gegen Reserveteam' möchte sich natürlich jeder Spieler noch mal für einen der begehrten elf Plätze in der Mannschaft empfehlen. Andererseits muß auch mit einem erhöhten Verletzungsrisiko gerechnet werden, denn der durch den gnadenlosen Konkurrenzkampf bedingte engagierte Einsatz Ihrer Schützlinge provoziert nicht selten auch Verletzungen. Diese Entscheidung sollte man sich als Bundestrainer also gut überlegen! Zuerst müssen Sie allerdings Ihre Stammelf bestimmen. Dazu erscheint das Klemmbrett mit allen Spielernamen. Die schon invers gekennzeichneten Spieler befinden sich bereits in Ihrer aktuellen Mannschaftsaufstellung. Unten auf dem Klemmbrett können Sie ablesen (Aufgestellte Spieler:) wieviele Akteu-

Pos	Name	St	Fo	Pos	Name	St	Fo
T	Borsh	6	11	S	Kaspar	6	9
T	Hilgenschmidt	6	10				
T	Hinderer	6	11				
T	Gimmler	6	11				
V	Dornberger	6	11				
V	Eckart	6	11				
V	Engert	6	11				
V	Gahn	6	11				
L	Bernold	6	14				
L	Brenner	6	14				
DM	Grunwald	6	10				
LM	Kettmann	6	10				
LM	Kümmerer	6	13				
RM	Linder	6	11				
RM	Merkert	6	12				
RM	Mayer	6	11				
OM	Steffler	6	9				
OM	Flüger	6	13				
SG	Breigner	6	7				
SG	Greuer	6	7				
SG	Jäger	6	9				

6.12.1.4 Die Schwalben

Hier entscheiden Sie, ob sich Ihre Spieler in gewissen Situationen fallenlassen oder den direkten Weg zum Tor suchen.

Welche Losung Sie ausgeben, ist eine reine Charakterfrage, die nur von Ihnen beantwortet werden kann. Und ob die Schiris schließlich auf die Schwalben hereinfallen, hängt vor allem von der Qualität des Schiedsrichters ab. Bewährt haben sich Schwalben in Trainerduellen, um für zusätzliche Emotionen zu sorgen.

Normalerweise wird auch in der World Cup Edition von einer fairen Einstellung der Teams ausgegangen. Spielen Sie ohne Schwalben, werden auch Ihre Gegner zumeist mit fairen Mitteln agieren. Außerdem kommt es öfter vor, daß die Unparteiischen bei Mannschaften, die bereits häufiger durch nachträglich als Schwalben entlarvte Fouls aufgefallen sind, auch klare Elfmeter einfach nicht mehr pfeifen. Die Vor- und Nachteile halten sich in etwa die Waage.

6.12.1.5 Die Abseitsfalle

Das vorherige Training der Abseitsfalle zahlt sich nur dann aus, wenn Sie diese im Spiel auch anwenden. Dazu stellen Sie bitte die Option für die Abseitsfalle auf "An". Den aktuellen Wert Ihrer Abseitsfalle können Sie ebenfalls hier ablesen. Er schwankt zwischen 0 und 20. Ihre Mannschaft verliert die erworbenen Kenntnisse langsam wieder, wenn Sie die Abseitsfalle nicht regelmäßig anwenden.

Solange Sie einen Wert unter 10 haben, bringt Ihnen die Abseitsfalle eher Nachteile. Bei genau 10 verhält sich dieser Punkt neutral, ab 11 werden die gegnerischen Stürmer sich erstmals die Zähne ausbeißen.

Bei einer perfekt funktionierenden Abseitsfalle können Sie die gegnerischen Chancen bereits im Keim ersticken. Wenn Sie einmal eine funktionierende Abseitsfalle aufgebaut haben, sollten Sie Ihre Abwehr möglichst nicht wesentlich verändern, da sonst Ihr eingespieltes Team auseinanderbricht.

6.12.1.6 Das Zeitspiel

Mit Hilfe dieses Schalters können Sie einstellen, wie sich Ihre Mannschaft im Falle einer Führung verhalten soll. Es existieren vier Zustände:

1. Immer!

Mit dieser Einstellung wird Ihre Mannschaft sobald sie in Führung liegt grundsätzlich Zeit schinden, wo immer das geht. Ihre Spieler werden sich auch nach harmlosen Fouls minutenlang am Boden wälzen, und bei Freistößen für die Gegner werden die Bälle auch schon mal "unabsichtlich" weggeschlagen. Ihr Torwart benötigt halbe Ewigkeiten für einen Abstoß usw.

Natürlich besteht immer die Gefahr, daß der Schiedsrichter die Zeit nachspielen läßt. Manche Schiris aber haben auch ein Einsehen und pfeifen trotz der berühmten "vielen kleinen Unterbrechungen" pünktlich ab.

Denken Sie daran, daß Sie so aber auch genau die Zeit verplempern können, die Ihnen nach dem nächsten Gegentreffer plötzlich fehlt ...

2. Remis halten!

Ihre Mannschaft wird dann von der ersten Minute an auf Zeit spielen. Diese Taktik können Sie z.B. gegen einen überlegenen Gegner anwenden, bei dem Sie Ihrer Mannschaft nicht besonders viel zutrauen.

3. Nur Endphase!

Ihre Spieler verhalten sich wie unter Punkt 1 beschrieben, allerdings nur in der letzten halben Stunde.

4. Gar nicht!

Zeitspiel ist dann für Ihre Mannschaft ein Fremdwort. Es wird immer voll weitergespielt. Eine sehr noble Einstellung, die Ihr Gegner allerdings meist nicht zu schätzen weiß. Da es aber auch Spiele gibt, in denen man eine persönliche Rechnung mit einem Gegner offen hat und diesen richtig abschießen will (oder man einen klaren Sieg für das Weiterkommen benötigt), hat diese Option durchaus ihre Berechtigung. Achten Sie also unbedingt darauf, daß das Zeitspiel abgeschaltet ist, wenn Ihre Mannschaft einen hohen Sieg braucht.

6.12.1.7 Die Sondereinstellungen

Haben Sie durch Spielbeobachtungen herausgefunden, daß Ihr Gegner Schwächen bei hohen Bällen hat, sollten Sie vielleicht das Feld "Konsequentes Flügelspiel!" aktivieren. Natürlich können Sie das auch ohne diese Information versuchen, die Erfolge sind dann aber sehr fraglich.

Selbiges gilt für das Feld "Schießt aus jeder Lage!". Dieses sollten Sie dann aktivieren, wenn Sie bei Spielbeobachtungen Unsicherheiten beim Torwart des Gegners festgestellt haben.

6.12.1.8 Der Schlußsatz

Sind Sie letztendlich mit Ihren Einstellungen zufrieden, können Sie mit einem Klick der linken Maustaste auf die Klemmbretthalterung im oberen Teil des Bildschirms (wie in ANSTOSS) das Spiel beginnen lassen und Ihre Mannschaft auf das Feld schicken. Den Inhalt des entsprechenden Schlußsatzes ganz unten auf dem Klemmbrett geben Sie den Spielern noch mit auf den Weg ...

Für Informationen zum eigentlichen Spielablauf schlagen Sie bitte im Kapitel 9 ("Der Spielablauf") nach.

Zuvor gelangen Sie aber noch in die Mannschaftsaufstellung. Haben Sie bereits vorher Ihr Team zusammengestellt, können Sie hier zügig durchklicken. Ansonsten ist jetzt noch mal Arbeit angesagt. Ein Klick auf "OK" schließt Ihre Eingaben ab. Haben Sie nicht genügend Spieler aufgestellt, weist Ihr Programm Sie darauf hin.

Genauere Erläuterungen zum Thema Mannschaftsaufstellung entnehmen Sie bitte Kapitel 6.4.

6.12.2 Die Spielbeobachtungen

Bei den Spielbeobachtungen wird nicht das ganze Spiel gezeigt (dies würde dann doch etwas lange dauern), sondern Sie erhalten die durch die Beobachtung gewonnenen Informationen direkt als Text auf dem Bildschirm. Das stellt sozusagen Ihren "Mitschrieb" während des Spiels dar. Informationen wie "Die Abwehr ist schwach bei hohen Flanken" könnten im Falle eines Spiels gegen die betreffende Mannschaft sehr wichtig sein. Sie sollten sich also solche Dinge gut merken.

6.12.3 Die Lehrgänge

Auf dem Bildschirm präsentiert sich Ihnen ein Kalender mit insgesamt drei freien Tagen. Für jeden Tag stehen Ihnen drei Eintragungsmöglichkeiten zur Verfügung, die Ihren Wünschen gemäß belegt werden. Dazu stehen Ihnen in der linken Bildschirmhälfte einige Icons zur Verfügung. Um nun eine entsprechende Trainingseinheit oder auch einen freien Tag zu platzieren, klicken Sie einfach das passende Icon an und ziehen es auf den gewünschten Platz am gewünschten Tag. Sie können auch bereits vorhandene Einträge mit dieser Methode verschieben. Ebenfalls mit der linken Maustaste können Sie einen vorhandenen Eintrag auch wieder löschen und damit Platz schaffen oder genauer definieren (z.B. den konkreten Trainingsschwerpunkt bestimmen).

Für genauere Informationen zu den einzelnen Trainingsarten schlagen Sie bitte unter Kapitel 7 ("Die direkte Vorbereitung") nach.

Bedenken Sie bitte, daß Sie maximal fünf Lehrgänge während der Qualifikation abhalten können.

Haben Sie alle Ihre Eingaben abgeschlossen, drücken Sie bitte die rechte Maustaste. Der Lehrgang beginnt nun. Zwischen den einzelnen Trainingseinheiten gibt es jeweils eine kleine Pause, und Sie werden informiert, bei welchem Tag Sie sich gerade befinden.

6.12.4 Presse und Fernsehen während der Vorbereitung**6.12.4.1 Der Umgang mit den Medien**

Natürlich beginnt der richtige Medienrummel erst während der eigentlichen WM. Dennoch hat ein Bundestrainer auch im Vorfeld bereits einiges an Pressearbeit zu leisten. Es ist entscheidend, sich mit den jeweiligen Leuten gut zu vertragen, da Sie sonst leicht ständiger Kritik ausgesetzt sind.

Ein Beispiel wären die Interviews mit den Medienvertretern. Da kann es auch schon in der Qualifikation passieren, daß Sie direkt nach Spielende oder nach Abschluß der Qualifikation zu einem Live-Interview gebeten werden. Grundsätzlich läuft das Interview, genauso wie die während einer WM stattfindenden Pressekonferenzen, nach dem schon in ANSTOSS benutzten Multiple-Choice-Verfahren ab. Sie bekommen nach der gestellten Frage des Journalisten insgesamt drei Antworten zur Auswahl (die unter anderem abhängig von Ihrer persönlichen Stimmungslage sind), von denen Sie sich eine



mit der linken Maustaste auswählen und anklicken. Meistens werden Ihnen pro Interview oder Pressekonferenz 3-4 Fragen gestellt.

Die Boulevardpresse übrigens, deren wichtigstes und auflagenstärkstes Blatt Sie während der WM sogar abonniert haben, ist natürlich auch ständig auf der Suche nach Sensationen und Skandalen. Sie werden deshalb ständig mit Überraschungen, Übertreibungen und aus der Luft gegriffenen Behauptungen konfrontiert werden. Seien Sie also immer auf der Hut ...

6.12.4.2 Die Auswirkungen

Gelegentlich werden Sie beim Aufschlagen der Zeitung mit netten Artikeln über Ihre Person konfrontiert. Diese Berichte haben z.B. Auswirkungen auf die Beliebtheitswerte und vor allem auf Ihre persönliche Stimmungslage.

6.12.5 Sonstige Ereignisse

Daneben gibt es auch noch eine größere Anzahl von sonstigen Ereignissen, die gelegentlich hereinflattern und für Freude oder (leichtes) Entsetzen sorgen.

So können sich Spieler verletzen, ohne die Ihr gesamtes Spielsystem nicht mehr funktioniert, Ihr Superstürmer kann in eine Krise geraten und wegen Mangel an Torerfolgen Formpunkte verlieren, junge Talente können sich empfehlen, alternde Stars können zurücktreten und Spieler sich in Interviews negativ über Sie äußern.

Natürlich waren das längst nicht alle möglichen Ereignisse. Wer ANSTOSS kennt, der weiß, daß es da noch eine ganze Menge Überraschungen mehr gibt. Auch wenn Sie glauben, schon alles gesehen zu haben, kommt da plötzlich immer noch der eine oder andere Gag. In der World Cup Edition ist das nicht anders.

6.13 Geschaffte Qualifikation

Im allgemeinen ist die Qualifikation ungefähr sechs Monate vor der WM beendet. Nach dem Abschluß aller Spiele folgt dann noch eine Riesenparty, immer natürlich unter der Voraussetzung, Sie haben es geschafft. Wenn nicht, ist eher Traurigkeit angesagt, und das Spiel ist für den jeweiligen Spieler beendet. Es folgt noch eine entsprechende Verabschiedung.

6.14 Die WM-Auslosung

Unmittelbar nach den letzten Qualifikationsspielen erfolgt die Auslosung der Weltmeisterschaftsgruppen. Sie entspricht der Auslosung, die Sie sehen können, wenn Sie direkt mit der WM beginnen.

Dabei muß ein spezielles Setzsystem berücksichtigt werden. Die ersten sechs der Setzliste kommen zusammen in einen Lostopf, die nächsten sechs in einen anderen, usw. Der Gastgeber wird immer an "1" gesetzt.

Dann wird jeder Gruppe aus jedem Topf genau ein Verein zugelost. Damit ist normalerweise gesichert, daß nicht schon in der ersten Runde zwei Spitzenmannschaften (wie z.B. Italien und Deutschland) aufeinandertreffen, oder daß eine Gruppe sehr einfach und eine andere Gruppe total schwierig ist. Aber natürlich können Sie durch eine entsprechende Zusammensetzung der Lostöpfe auch eben dies erreichen.

6.15 Die Monate bis zur WM

Die Monate zwischen Auslosung und WM können mit Freundschaftsspielen und Lehrgängen überbrückt werden. Übertreiben sollten Sie es aber nicht, die Spieler werden von ihren Vereinen für den Endkampf in den Meisterschaften benötigt und haben es deshalb bereits schwer genug. Die Faustregel "höchstens ein Spiel pro Monat" sollte Ihnen weiterhelfen. Richten Sie jetzt zu viele Spiele aus, ist Ihre Mannschaft dann zu Beginn der WM-Vorbereitung kräftemäßig am Ende. Spielen Sie zu wenig, kann sich Ihre Mannschaft nicht vernünftig einspielen. Zu Beginn der Vorbereitung sollte der Kraft- und Konditionswert noch bei mindestens 30% (=6) liegen!



unächst werden Sie gefragt, ob Sie eine direkte WM-Vorbereitung durchführen oder lieber gleich das WM-Turnier beginnen möchten.



Spieler in den Kader auf, ein weiterer entfernt ihn wieder. Mit Hilfe der Scroll-Tasten auf der linken Seite können Sie, wie gehabt, auch die nicht direkt sichtbaren Spieler erreichen. Alle angewählten Spieler bleiben markiert, auch wenn sie aus dem Bildschirm



Wer sich intensiv und gewissenhaft mit seinen Spielern vorbereiten möchte, sollte sich auf jeden Fall für eine Vorbereitungsphase entschließen.

7.1 Die Auswahl der 22 Spieler

Nun beginnt sozusagen die heiße Phase. Aus all Ihren Spielern müssen Sie sich für genau 22 entscheiden.

Mit der linken Taste können Sie jetzt Spieler im oberen Bereich anklicken. Ein Klick nimmt den Spieler in den Kader auf, ein weiterer entfernt ihn wieder. Mit Hilfe der Scroll-Tasten auf der linken Seite können Sie, wie gehabt, auch die nicht direkt sichtbaren Spieler erreichen. Alle angewählten Spieler bleiben markiert, auch wenn sie aus dem Bildschirm herauscrollen. Rechts unten können Sie die Anzahl der bisher nominierten Spieler jederzeit ablesen.

Klicken Sie dagegen mit der rechten Taste auf einen Spielernamen, werden seine genauen Daten auf einem weiteren Bildschirm dargestellt. Haben Sie mit Qualifikation gespielt, finden Sie hier zusätzliche Werte wie erzielte Tore, Einsätze etc.

Bei "Übersicht" können Sie sich jeweils Ihre bereits ausgewählten

Spieler anschauen. Diese erscheinen den Mannschaftsteilen entsprechend geordnet.

Achten Sie insbesondere auf eine vernünftige Zusammensetzung Ihres Teams im Hinblick auf die verschiedenen in Ihrem Standard-Spielsystem (siehe Kapitel 6!!!) vertretenen Positionen. Spielen Sie z.B. den "italienischen Abwehrriegel", ist es unsinnig, sechs oder sieben Stürmer mitzunehmen ...

Nehmen Sie immer einige besonders vielseitige Spieler mit, die im Verletzungsfall Ihres Stammspielers einspringen können. Als Faustregel kann gelten, daß jede Position mindestens zweimal (besser dreimal) besetzt sein sollte. In den allermeisten Fällen wird es zwar genügen, zwei Torhüter mit zur WM zu nehmen, doch sollten Sie gerade bei den Torhütern sehr vorsichtig sein. Wenn sich nur einer von ihnen verletzt, werden Sie wochenlang in ständiger Angst um den anderen leben. Und was die Presse sagen würde, wenn Sie wegen eines solchen Mißgriffs die WM vorgeigen sollten - stellen Sie es sich besser erst gar nicht vor.

Rechts unten erfahren Sie weiterhin, wie die durchschnittlichen Charakterwerte (DS=durchschnittliches Selbstbewußtsein, DP=durchschnittliche Psyche, DE=durchschnittliche Einstellung) Ihrer bisher angewählten Spieler liegen, und können eine Differenzierung zwischen Haupt- und Nebenpositionen ablesen.

Sind Sie mit Ihrer Wahl zufrieden, klicken Sie einfach in die "OK"-Box.

7.2 Die Anreise

Für die Anreise haben Sie nur die Entscheidung bezüglich des Anreizezeitpunkts zu treffen. Dabei können Sie zwischen einer zwei-, drei- oder vierwöchigen Vorbereitung an Ort und Stelle wählen. Je länger die unmittelbare Vorbereitung dauert, desto besser können Sie Ihre Mannschaft körperlich und taktisch vorbereiten, desto größer ist aber auch die Gefahr von Lagerkoller oder Trainingsverletzungen. Wenn Sie also schon vier Wochen vorher anreisen, sollten Sie auf alle Fälle auch einmal einige freie Tage einplanen und den Spielern Gelegenheit geben, ihre Frauen und Kinder zu sehen.

Je länger Sie den Spielern Pause und Urlaub gönnen, desto erholter sind die Jungs dann, und desto eher schlägt auch das Konditionstraining an.

Sollten die Spieler übrigens mal konditionsmäßig völlig am Ende sein, nützen auch zusätzliche Runden um den Platz nichts.

re noch in der Aufstellung fehlen. Wundern Sie sich bitte nicht darüber, daß Sie z.B. nur mit 9 Spielern antreten können. Dies bedeutet nichts anderes, als daß das Trainingsspiel nur mit neun gegen neun durchgeführt werden kann, da entsprechend vier Akteure in Ihrem Kader verletzt sind. Haben Sie Ihre Aufstellung festgelegt gelangen Sie über die rechte Maustaste ins Trainingsspiel.

1.1 Elfmeter

Es schadet zwar nicht, gelegentlich einmal ein Elfmetertraining durchzuführen, für die Vorbereitung auf die WM ist es jedoch relativ überflüssig. Stehen Sie aber im Achtelfinale, sollten Sie unbedingt zumindest einmal vor dem Spiel Elfmeter trainieren, um für den Fall der Fälle (das Elfmeterschießen) gut gerüstet zu sein. Gelegentlich kann beim Elfmetertraining auch ein Spieler das Elfmeterattribut gewinnen oder (etwas seltener) auch verlieren.

1.2 Freistöße

Freistoßvarianten sollten regelmäßig (vielleicht ein- oder zweimal pro Woche) geübt werden. Dies sichert Ihnen eine entsprechende Variantenzahl im Spiel und sorgt damit durchaus auch mal für eine unangenehme Überraschung beim Gegner. Natürlich kann sich auch hier wieder das eine oder andere Attribut verändern. Freistöße können auch längerfristig trainiert werden. Das muß dann aber regelmäßig geschehen.

1.3 Sonstige Standardsituationen

Unter diesen versteht man weite Einwürfe, Eckbälle und alle Formen von indirekten Freistößen, bei denen der Ball nur in Ausnahmefällen direkt aufs Tor geschossen wird ("Kurz angetippt ..."). Auch hier bringt gelegentliches Training Verbesserungen und sorgt für zusätzliche Varianten (z.B. Kopfballverlängerungen, überraschendes Freilaufen eines Spielers), die untrainiert garantiert schiefgehen würden.

1.4 Alleingänge

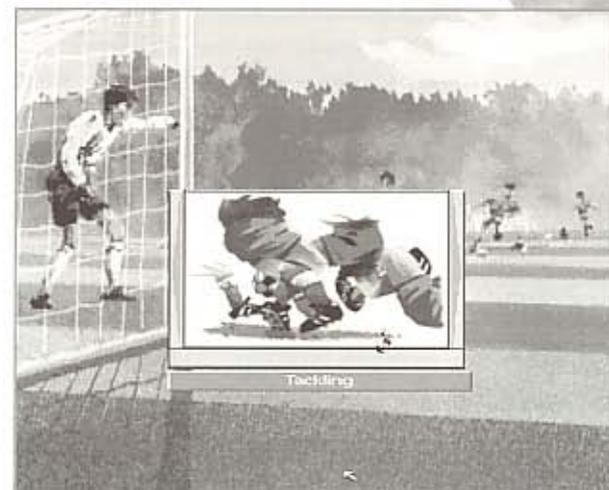
Trainiert das Verwerten von Alleingängen durch Ihre Stürmer. Einer Ihrer Stürmer gewinnt dabei normalerweise auch noch einen Formpunkt hinzu.

1.5 Tacklings

Trainiert das Abwehren von gegnerischen Alleingängen. Außerdem erhält im Schnitt ein Verteidiger einen Bonuspunkt.

1.6 Spielzüge

Wenn Ihre Mannschaft schon gut spielt und die Formwerte in Ordnung sind, dann sollten Sie es mit diesem Punkt versuchen. Ihre Mannschaft wird dann zaubern, um den Ball wirklich ins Tor zu tragen. Mit diesem Training können Sie schöne Tore erzielen und das Publikum einfach mal verwöhnen. Außerdem erhält bei durchschnittlichem Verlauf ein Mittelfeldspieler einen Formpunkt hinzu. Und ganz nebenbei steigert diese Trainingsform auch noch die Eingespeltheit Ihres Teams.



1.7 Abseitsfalle

Die Abseitsfalle unterscheidet sich grundlegend von den anderen Trainingsschwerpunkten. Während die normalen Trainingseffekte (z.B. Spielzüge) nur für das nächste Spiel gelten, ist die Abseitsfalle eine langfristige Angelegenheit und sollte auch nur von erfahrenen Trainern benutzt werden.

Das Training der Abseitsfalle hat nur einen Sinn, wenn Sie diese Taktik auch im Spiel anwenden. Dazu stellen Sie bitte die Option für die Abseitsfalle auf "An". Den aktuellen Wert Ihrer Abseitsfalle können Sie ebenfalls hier ablesen. Er schwankt zwischen 0 und 20. Ihre Mannschaft verliert die erworbenen Kenntnisse langsam wieder, wenn Sie die Abseitsfalle nicht regelmäßig anwenden.

Solange Sie einen Wert unter 10 haben, bringt Ihnen die Abseitsfalle eher Nachteile. Bei genau 10 verhält sich dieser Punkt neutral, ab 11 werden die gegnerischen Stürmer sich erstmals die Zähne ausbeißen. Bei einer perfekt funktionierenden Abseitsfalle können Sie die gegnerischen Chancen bereits im Keim ersticken. Wenn Sie einmal eine

funktionierende Abseitsfalle aufgebaut haben, sollten Sie Ihre Abwehr möglichst nicht wesentlich verändern, da sonst Ihr eingespieltes Team auseinanderbricht.

1.8 Anti-Abseitsfalle

Doch nicht nur Ihre Mannschaft kann mit Abseitsfalle spielen. Haben Sie durch Spielbeobachtungen das auch über Ihren Gegner erfahren, so kann es sich als vorteilhaft erweisen, etwas dagegen zu unternehmen. Deshalb werden in dieser Trainingsform die Stürmer speziell auf das Vermeiden von Abseitsstellungen hin trainiert. Sie üben dann z.B. weite Diagonalschüsse mit entsprechenden Abschlüssen.

Vor einem Spiel gegen einen auf Abseits spielenden Gegner ist es ungemein wichtig, ein solches Training durchzuführen, da Ihre Spieler sonst permanent ins Abseits laufen werden.

1.9 Leichtes Konditionstraining

Ein paar Runden um den Platz, ein paar Steigerungsläufe. Zum Abschluß ein lockerer kleiner Waldlauf. Die Spieler sind immer in Bewegung und hinterher einigermaßen müde. Für die Kondition als Einstimmung sicher nicht schlecht, aber auch nicht der Weisheit letzter Schluß.

1.10 Hartes Konditionstraining

Ein paar Runden mehr um den Platz, harte Steigerungsläufe bis an die Leistungsgrenze, Staffelläufe etc. Da vergeht den Spielern das Lachen, und jeder weiß hinterher, was er geleistet hat. Ideal zur guten Vorbereitung und zum Schaffen einer soliden konditionellen Grundlage für das anstrengende und kräftezehrende Turnier. Trotzdem sollte Ihr Programm nicht nur aus diesen Einheiten bestehen, sondern auch immer mal wieder auflockernde Elemente enthalten. Ein kleines Trainingsspielchen zwischendurch z.B. schadet nicht und sorgt wieder für eine bessere Stimmung. Da die Spieler aber wissen, worum es geht, können Sie ruhig einige Einheiten durchziehen.

1.11 Straftaining

Diese Trainingsform hat nichts mit der eigentlichen Vorbereitung auf eine Weltmeisterschaft zu tun. Sie sollte lediglich angewandt werden, wenn die Disziplinsigkeiten in Ihrer Mannschaft zunehmen, oder Ihre Mannschaft im Spiel einen allzu lustlosen

Eindruck macht und es an der Zeit ist, sie aufzuwecken. Das Training ist selbstverständlich gnadenlos hart und gut für die Kondition. Einigen Spielern wird aus Überanstrengung übel werden, aber macht nichts - vielleicht laufen sie dafür im Spiel ein bißchen mehr. Natürlich macht man sich als Trainer so keine Freunde, es trifft schließlich auch immer einige Unschuldige. Ist Ihr Beliebtheitswert relativ hoch, ist das aber zu verkraften.

1.12 Sprint- und Schnellkrafttraining

Vor allem in der Woche unmittelbar vor dem Turnier sollte das reine Konditionsbolzen aufhören. Sonst kann es sein, daß Ihre Mannschaft zwar Luft für drei Stunden hat - aber in den entscheidenden Zweikämpfen immer um Sekundenbruchteile zu spät kommt. An der Geschwindigkeit Ihrer Spieler können Sie durch das Sprinttraining wenig ändern. Ein langsamer Spieler wird nun mal einfach nicht zum Sprinter. Die Anlagen für die später mögliche Schnelligkeit werden übrigens im zweiten und dritten Lebensjahr geschaffen. Demzufolge dürften wohl die wenigsten Ihrer Spieler diesbezüglich noch beeinflussbar sein.

1.13 Kopfballtraining

Das kann ebenfalls nichts schaden. Und gelegentlich sollten auch einmal das Kopfballspiel und entsprechende Zweikämpfe geübt werden. Die Sache ist zwar relativ verletzungsintensiv, doch handelt es sich meist nur um harmlose Platzwunden, die einen Spieler selten längerfristig außer Gefecht setzen. Ganz selten können Sie auch einen zusätzlichen kopfballstarken Spieler hinzugewinnen.

1.14 Gymnastik

Bei diesem Trainingsschwerpunkt wird besondere Aufmerksamkeit auf gründliches Warmmachen gelegt, verschiedenste Dehnübungen folgen. Dadurch bereiten sich die Spieler auch wieder sorgfältiger auf das eigentliche Spiel vor (da Sie ihnen bei dieser Gelegenheit auch gleich noch mal die Gefahren einer fehlenden Aufwärmphase bewußt machen können). Vor allem das Risiko für einige bestimmte Verletzungsarten wird so vermindert, hierzu zählen insbesondere Muskel- und Bänderverletzungen.

1.15 Regeneration und lockeres Balltraining

Dies ist die angenehmste Form des Trainings. Es werden technische Tricks geübt, und es

wird locker mit dem Ball gelaufen. Sie sollten diese Form zum Ausspannen nach einigen sehr harten Trainingseinheiten wählen. Außerdem eignen sich diese Aktivitäten gut als Einstieg in ein Trainingslager.

1.16 Einzeltraining

Wenn Sie möchten, können Sie auch einen Spieler ganz besonders trainieren und ein Training ganz speziell auf ihn zuschneiden. Es wird dann ganz gezielt gegen die Schwächen dieses Spielers vorgegangen. Die anderen Spieler machen zwar mit, aber Ihre persönlichen Anstrengungen konzentrieren sich ganz auf diesen einen Spieler. Sie sollten sich allerdings nicht über mehrere Trainingseinheiten hinweg auf einen einzelnen Spieler konzentrieren, da das langfristig böses Blut in der Mannschaft gibt. Gelegentliche Wechsel schaden also nicht. Außerdem sollten Sie diesen Trainingsschwerpunkt nur in begründeten Ausnahmefällen setzen, z.B. wenn ein Spieler schwer in der Krise steckt, Sie ihn aber im nächsten Spiel dringend brauchen. Verletzte Spieler können natürlich kein Einzeltraining machen. Diese Trainingsform ist in der Vorbereitung nicht sehr wichtig, gewinnt aber später im Turnier an Bedeutung.

1.17 Trainingsspiel

Natürlich können Sie nach dem Aufwärmen auch ein kleines Spiel veranstalten, z.B. erste gegen zweite Mannschaft - oder "Alt" gegen "Jung". Das Ganze bringt gelegentlich einen Formpunkt (nach dem Ihr Jüngster den großen Spielmacher zum zweiten Mal getunnelt hat), und Sie können deutlich sehen, wer sich besonders reinhängt. Allerdings besteht dabei auch eine gewisse Verletzungsgefahr für die Spieler.

2. Testspiel ansetzen

Als weitere Möglichkeit kann ein Testspiel angesetzt werden, das dann gegen eine der lokalen Mannschaften ausgespielt wird. Dabei stehen Ihnen jeweils bessere (Erstligaclubs), mittelmäßige (Zweit- und Oberliganiveau) und schwache Gegner zur Verfügung. Gelegentlich ist auch die eine oder andere Nationalmannschaft an einem Vergleich interessiert. Testspiele stellen immer potentielle Verletzungsrisiken dar, haben aber auch Vorteile, z.B. um die Mannschaft sich noch etwas besser einspielen zu lassen und um die Abseitsfalle weiter zu perfektionieren. Allerdings kosten Spiele gegen stärkere Gegner Kraft und sollten damit auch nicht jeden Tag angesetzt werden. Im allgemeinen dürften ein oder maximal zwei Testspiele pro Woche genügen, es sei denn, Sie wollen tatsächlich mit aller Gewalt noch irgendeine Spielfertigkeit schulen.

Bei den Testspielen kommen alle verfügbaren Spieler, also auch die Reservisten, zum Einsatz.

Während des Testspiels werden Sie ständig über Torschützen und Verletzungen informiert. Dabei läuft das Spiel weitgehend wie eine normale Trainingseinheit ab. Durch die notwendigen Vorbereitungen und eine kurze Besprechung hinterher dauert ein Testspiel allerdings nicht zwei, sondern drei Stunden.

3. Spielergespräch führen

Sie können sich jederzeit mit einem Spieler direkt unterhalten und ihm dabei z.B. mitteilen, daß er beim nächsten Mal nicht aufgestellt wird (oder daß er Ihr volles Vertrauen genießt und Sie von ihm Großes erwarten). Vor allem bei schlechten Nachrichten ist es besser, wenn Sie vorher mit dem Spieler reden. Sind Sie beispielsweise im Zweifel, welchen von zwei Manndeckern Sie beim nächsten Spiel einsetzen, sollten Sie mit dem, der nicht spielt, auf alle Fälle vor der Bekanntgabe der Mannschaftsaufstellung unter vier Augen reden.



Die Notwendigkeit eines solchen Gesprächs ist natürlich auch vom Charakter und der Leistungsstärke des Spielers abhängig. Selbstbewußte Spieler stecken eine Nichtnominierung weg, ohne gleich in eine Krise zu geraten. Ein richtiger Hitzkopf könnte dagegen durchaus im nächsten Interview die eine oder andere wenig freundliche Bemerkung über Ihre Person fallen lassen. Vielleicht etwas wie "Hier geht es nicht nach Leistung, sonst hätte ich spielen müssen. Er hat nicht einmal mit mir geredet".

Sie sollen nun allerdings nicht mit jedem nicht nominierten Spieler vor jedem Spiel reden. Suchen Sie sich die aus, die Ihnen wichtig sind, und auf die Sie für die nächsten Spiele bauen. Ein Spieler, der mit seiner Reservistenrolle zufrieden ist, braucht nicht noch stundenlange Tröstungen.

Insgesamt stehen Ihnen acht verschiedene Gesprächsformen zur Verfügung; die letzte fällt dabei vermutlich kurz, aber heftig aus ...

1. Dem Spieler klarmachen, daß er für Sie einer der wichtigsten Männer im Team überhaupt ist.
2. Den Spieler loben und ihm klarmachen, daß Sie mit ihm zufrieden sind und weiter auf ihn bauen.
3. Dem Spieler sagen, daß er beim nächsten Spiel dabei sein wird.
4. Dem Spieler schonend beibringen, daß er im nächsten Spiel nicht zur ersten Elf gehören wird.
5. Den Spieler aufbauen und ihm sagen, daß Sie weiter mit ihm rechnen.
6. Den Spieler leicht kritisieren und Verbesserungsvorschläge machen.
7. Den Spieler scharf kritisieren und ihm klarmachen, daß Sie mit seiner Leistung nicht einverstanden sind.
8. Den Spieler nach Hause schicken.

Versuchen Sie jedoch immer, fair mit Ihren Spielern umzugehen. Ungerechtigkeiten sind der Stimmung im Team und Ihrem Ansehen wenig förderlich.

4. Mannschaftssitzung durchführen

Gelegentliche Mannschaftssitzungen sind wichtig für die Moral des Teams. Hier machen Sie Ihren Spielern klar, was Sie von ihnen erwarten. Das eine oder andere Problem kann angesprochen und ausgeräumt werden.

Sie haben die Wahl zwischen vier verschiedenen Mannschaftssitzungen.

1. Taktische Besprechung vor dem Spiel

Es ist grundsätzlich sinnvoll, der Mannschaft alle Informationen über einen Gegner auch mitzuteilen. Eine solche taktische Besprechung mit der Analyse von Videoaufnahmen und genauen Darstellungen von Stärken und Schwächen der einzelnen gegnerischen Spieler kann sich äußerst positiv auswirken.

2. Bekanntgabe der Mannschaftsaufstellung

Nach dem letzten Training sollten Sie der Mannschaft die Aufstellung mitteilen und die genaue Aufgabenverteilung festlegen. Natürlich können Sie diese aber auch bis zuletzt geheimhalten. Dann fehlt Ihnen aber die Möglichkeit, Ihren Spielern Ihre Entscheidungen auch zu erläutern. Einige der nicht nominierten Spieler könnten etwas frustriert sein ...

Eine zu frühe Bekanntgabe der Aufstellung sorgt dagegen nur für viel Frust bei den Reservisten, deren Trainingsleistungen ja damit belanglos werden.

3. Lob für eine gute Leistung

Hat Sie Ihre Mannschaft überzeugt, sollten Sie ihr das ruhig auch sagen ...

4. Kritik nach einer schlechten Leistung

Ebenso verhält es sich im umgekehrten Fall ...

5. Pressekonferenz durchführen

Wichtig sind regelmäßige Pressekonferenzen, bei denen Sie die Presse mit Fragen bombardiert. Versuchen Sie möglichst sachlich zu antworten, und lassen Sie ruhig auch einmal die Katze aus dem Sack, indem Sie nicht nur ausweichende Antworten auswählen und seichte Phrasen dreschen. Bringen Sie ruhig einmal etwas Schwung in die Bude. Wie wäre es mit einer spöttischen Aussage über den nächsten Gegner? Oder einem kleinen Scherz über Ihren Präsidenten?

Schwierig wird es allerdings bei gezielter Kritik gegenüber einzelnen Spielern. Sie sollten dies vermeiden oder zumindest vorher mit dem jeweiligen Spieler gesprochen haben.

In der direkten WM-Vorbereitung ist es möglich und sinnvoll, jede Woche eine Pressekonferenz abzuhalten. Während der WM sollten Sie alle fünf Tage eine Pressekonferenz ansetzen, um den zahlreichen Medienvertretern umfassend Rede und Antwort zu stehen. Spieltage mit einem Live-Interview zählen dabei nicht, da die Presse dann schon ausreichend mit Informationen versorgt ist. Im übrigen sollten Sie die Zeit zwischen 8 Uhr und 20 Uhr für Ihre Medienauftritte nutzen. Ein häufigeres Abhalten von Pressekonferenzen als im Fünf-Tage-Rhythmus macht bei der WM keinen Sinn!

Veranstalten Sie keine oder nur ganz selten Pressekonferenzen und boykottieren Sie damit die Arbeit der Medienvertreter, hat das unangenehme Konsequenzen. Das Geschrei wird groß sein - und Sie werden so manche "nette" Schlagzeile bekommen. Daß das für die Stimmung im Team nicht sehr förderlich ist, können Sie sich leicht ausmalen.

Die Steuerung erfolgt über ein Multiple-Choice-Interface, wie es auch bei den Live-Interviews benutzt wird. Von den drei möglichen Antworten (abhängig von Ihrer Stimmung als Trainer) suchen Sie sich eine heraus und bestätigen mit der linken Maustaste Ihre Wahl. Dann folgt die nächste von den maximal drei Fragen der Medienvertreter.

6. "Tag der offenen Tür" veranstalten

Zumindest einmal in der Vorbereitung sollten Sie einen "Tag der offenen Tür" veranstalten, an dem auch die Fans das Gelände betreten dürfen. Im Tagesablauf gibt es nur ein lockeres Training, dann stehen Gespräche mit den Fans und Autogrammstunden auf dem Programm. Natürlich ist ein Trainingstag futsch.

7. Halben Tag freigeben

Die Spieler haben dann nach dem Mittagessen frei. Bei der WM bedeutet das, daß die Spieler ab 14 Uhr trainingsfrei haben und tun oder lassen können, was sie wollen. In der Qualifikationszeit verzichten Sie lediglich auf die letzte Trainingseinheit.



8. Ganzen Tag frei geben

Erfreuen Sie die Mannschaft ruhig auch einmal mit einem freien Tag und geben Sie den Spielern Gelegenheit, das Camp zu verlassen (verhindert sehr effektiv einen Lagerkoller).

9. Ausflug der ganzen Mannschaft mit Familien

Die ganze Mannschaft macht dann einen Ausflug zu einem nahegelegenen Ziel und genießt einen schönen, stressfreien Tag. Die Spieler sehen ihre Frauen und Kinder wieder und können die Strapazen des Trainingslagers besser verkraften. Allerdings fehlt Ihnen dieser Tag dann in der Vorbereitung. Andere Mannschaften trainieren währenddessen ...

7.4 Der Ablauf des Trainingslagers

Haben alle Spieler ihre Trainingswochen gestaltet, laufen diese Wochen hintereinander ab. Sie erfahren, was sich in den einzelnen Trainingseinheiten abgespielt hat, werden über Verletzungen etc. informiert und können Einzelgespräche, Interviews u.ä. führen. Mit dem Ablauf der letzten Trainingswoche beim letzten Spieler endet die Vorbereitung, und die Tage der Wahrheit sind da.



erzlich Willkommen zur eigentlichen Weltmeisterschaft.

Die WM startet mit dem Eröffnungsspiel, das normalerweise der Titelverteidiger gegen seinen ersten Gruppgegner austrägt. Haben Sie keinen Titelverteidiger bestimmt, wird eine der gesetzten Mannschaften für dieses Spiel ausgelost.

Nach dem Spiel kommen Sie in Ihr Trainingscamp zurück und legen sich nach dem anstrengenden Tag erst einmal ins Bett (im Hotelzimmer den Menüpunkt "Schlafen" aktivieren).

8.1 Das Hauptmenü (Hotelfoyer)

Während der Weltmeisterschaft wird von dem bisher wochen- oder monatsweisen Ablauf auf eine tägliche Planung umgeschaltet. Sie können während der vier Wochen des Turniers praktisch jede Minute Ihres Tagesablaufs verplanen.



Ausgangspunkt für alle Aktionen ist das Hotelfoyer. Der freundliche Herr hinter dem Tresen ist dabei für die Optionen zuständig. Ein Klick auf ihn, und er speichert beispielsweise Ihren Spielstand. Genaueres über die Optionen sind in Kapitel 6.2 ("Die Qualifikation") nachzulesen.

Vom Foyer aus können Sie alle Plätze im Trainingscamp direkt erreichen. Im einzelnen sind das: Ihr Arbeits- und Schlafzimmer, der Speisesaal, der Presseraum, das

Trainingsgelände, die medizinische Abteilung und die Außenverbindung. Insgesamt also sechs verschiedene Orte, an denen Sie jeweils verschiedene Tätigkeiten absolvieren können. Sie sehen - wir haben lediglich auf den Toilettengang verzichtet. Bewegen Sie die Maus im Bild herum, so verändert sich der Mauszeiger an bestimmten Positionen, und mit einem Klick sind Sie beispielsweise auf dem Trainingsplatz.

Als Bundestrainer haben Sie immer drei verschiedene Utensilien bei sich: Eine Uhr, einen Terminplaner und ein Stimmungsbarometer. Letzteres gibt es zwar eigentlich (noch) nicht zum Anfassen, aber wir haben es sozusagen aus Ihrem Kopf auf den Bildschirm geholt.

Diese drei Gegenstände werden ständig in der unteren Bildschirmhälfte angezeigt.

8.1.1 Die Uhr

Der Tag ist kurz, und jede Minute sollte möglichst optimal genutzt werden. Um Termine für das Training auch einzuhalten und nicht ständig zu spät zu kommen, genügt ein einfacher Blick auf die Uhr. Wenn Sie Leerlaufzeiten schnell überbrücken wollen, können Sie durch einen Klick auf die Uhr die Zeit zum jeweils nächsten Termin vorstellen. Halten Sie dagegen ein Training ab, ist hinterher die Zeit automatisch um zwei Stunden fortgeschritten. Bei bestimmten Dingen, wie beim Betrachten von Statistiken, wird die Zeit angehalten.

Als Faustregel kann gelten, daß alle Einträge im Terminkalender automatisch Zeit verbrauchen. Sie können aber die Zeit per Hand vorstellen, um zum nächsten Termineintrag zu gelangen.

Eine Ausnahme stellt hierbei der Besuch in der medizinischen Abteilung dar. In diesem Falle brauchen Sie vorher keinen Termin zu vereinbaren, alle Ihre Handlungen kosten Sie jedoch jeweils eine bestimmte Menge an Zeit.

8.1.2 Der Terminplaner

Normalerweise befindet sich der Terminplaner klein und brav unten am Bildschirm. Klicken Sie ihn jedoch an, erscheint er in voller Größe. Mit der rechten Maustaste können Sie ihn wieder verschwinden lassen.

1 Tag

6.00	Aufstehen
7.00	Essen
8.00	
9.00	Training
10.00	Tschüss
11.00	Einzelgespräch
12.00	Essen
13.00	
14.00	Mannschaftssitzung
15.00	Abspart Spiel
16.00	
17.00	
18.00	Spiel
19.00	Deutschland
20.00	gegen
21.00	Spanien
22.00	
23.00	
0.00	
1.00	Schlafen gehen

Pressekonferenz
Training
Mannschaftssitzung
Einzelgespräch
Halber Tag frei
Ganzer Tag frei
Offener Tag
Familientag
Beobachten
Testspiel
Essen
Aufstehen
Schlafen gehen

Ändern / Löschen

DIE WELTMEISTERSCHAFT

Grundsätzlich haben Sie hier wieder die gleichen Möglichkeiten wie auch während des Trainingslagers oder eines Lehrgangs in der Qualifikationsphase. Die Termine (bzw. Icons) werden, wie gehabt, einfach auf den Tagesablauf links geschoben. Ihr Terminkalender ist jetzt allerdings etwas detaillierter nutzbar als bisher. Es werden nicht mehr nur einfach drei freie Plätze angezeigt, sondern Sie können jede Stunde einzeln verplanen und somit auch Ihre "freie" Zeit sinnvoll nutzen: Zwischen zwei Terminen einen Besuch in der medizinischen Abteilung machen, Essen gehen oder in Ihrem Büro in den Statistiken wühlen. Essenstermine für jeden Tag sind zwar vorgegeben, können von Ihnen aber innerhalb der Zeiten verschoben oder auch entfernt werden.

Es ist selbstverständlich nicht möglich, zwei Termine zur gleichen Zeit zu haben. Ziehen Sie einen Termin über einen bereits vorhandenen, so wird dieser gelöscht. Durch einen Klick mit der linken Taste auf einen vorhandenen Termin kann dieser entfernt oder näher definiert werden (z.B. die konkrete Festlegung des Trainingsschwerpunktes oder den Namen des Spielers bei einem Einzelgespräch).

Ist später im Spiel der Zeitpunkt für einen bestimmten Termin gekommen, so befinden Sie sich nach Klick auf die Uhr automatisch zur richtigen Zeit an der richtigen Stelle. Haben Sie also z.B. ein Training angesetzt, sind Sie direkt auf dem Platz und es kann losgehen.

Einen Termin verpassen können Sie natürlich auch, falls Sie sich zu dem Zeitpunkt gerade auf einem Spaziergang oder bei ähnlichen Freizeitaktivitäten befinden. Nur zu Ihrem eigenen Spiel, da sind Sie unter Garantie immer zur Stelle!



8.1.3 Das Stimmungsbarometer

Durch Anklicken des Stimmungsbarometers wird Ihnen Ihr Gemütszustand auf einem Extrabildschirm angezeigt. Zurück gelangen Sie wie gewöhnlich mit der rechten Maustaste.

Auf dem Barometer können Sie immer ablesen, in welcher Laune

DIE WELTMEISTERSCHAFT

Sie sich befinden. Ist Ihre Mannschaft kurz vor dem Ausscheiden, machen Ihre Spieler Ärger, oder haben Sie lediglich schlecht geschlafen, dann befinden Sie und damit Ihr Barometer sich in einem Tief. Doch keine Sorge - jedes kleine Erfolgserlebnis bringt Sie wieder ein Stückchen nach oben.

Dieses Barometer ist ganz entscheidend für den Umgang mit anderen Menschen, also insbesondere auch mit den Vertretern der Presse. Haben Sie miese Laune, sagen Sie schon einmal etwas Unfreundliches oder Mürrisches. Sind Sie dagegen vollkommen euphorisch, kann es Ihnen passieren, daß Sie plötzlich Sprüche wie "Keiner kann uns schlagen, wir werden Weltmeister!" klopfen.

8.2 Der Arbeitsbereich Ihres Zimmers

Dies ist für die nächsten zwei bis maximal vier Wochen Ihr Schlaf- und Arbeitsraum.

Hierhin können Sie gehen, wenn Sie mit einem Spieler unter vier Augen reden wollen. Zum Zeitpunkt des Einzelgesprächs erscheint dann noch mal ein Extrabildschirm, auf dem Sie den Spieler und Ihre Wortwahl bestimmen können. Haben Sie einen Spieler in Ihr Büro bestellt, sollten Sie aber auch wirklich pünktlich da sein. Verspäten Sie sich mehr als eine Viertelstunde, geht der Spieler wieder und ist doch etwas beleidigt, d.h. er wird ein bißchen von seiner guten Laune und vielleicht sogar einen Formpunkt wegen der Mißachtung seiner Person verlieren. Außerdem sinkt die Beliebtheit bei Ihrer Mannschaft durch solche Aktionen.

Bei einem Klick auf das Telefon erhalten Sie einen Prominententip.

Des weiteren können Sie hier all die Sachen machen, die Sie in Ihrem bisherigen Büro auch tun konnten. Bewegen Sie Ihren Mauszeiger einfach ein bißchen in der Gegend herum, und Sie werden so vertraute Dinge wie den Pokal, einen Fernseher, die Ordner, das



Formkurvendiagramm und das kleine grüne Büchlein für die Mannschaftsaufstellung finden.

Daneben erwartet Sie auf dem Schreibtisch auch jeden Morgen nach dem Frühstück eine aktuelle Zeitung mit den neuesten Nachrichten und Schlagzeilen. Das mit Zeitung ist allerdings so eine Sache: Auf der einen Seite sollte man immer gut informiert sein, auf der anderen Seite wäre es bestimmt manchmal besser, sie gleich in den Mülleimer zu werfen (z.B. nach einer Niederlage. Hehe.).

Für die Optionen ist, wie gesagt, der freundliche Herr im Foyer zuständig. Das nur am Rande, falls Sie sie vergeblich gesucht haben.

8.3 Der Ruhebereich Ihres Zimmers

In Ihrem Zimmer können Sie sich natürlich auch von den Strapazen des anstrengenden Tages erholen. Achten Sie im Verlauf des Turniers immer darauf, daß Sie ausreichend lange schlafen. Das hält Sie bei Laune und sorgt für eine ausgeglichene Stimmung. Sieben Stunden Schlaf sind ein gesundes Maß.

Die Zeit für das Aufstehen kann ebenfalls verändert werden. Dazu müssen Sie lediglich den Eintrag "Aufstehen" auf die von Ihnen gewünschte Zeit verschieben. Voreingestellt ist 6.00 Uhr, natürlich können Sie aber auch einmal ausschlafen. Alle Zeiten zwischen sechs und zwölf Uhr sind möglich.

Gelegentlich werden Sie sicher auch einmal verschlafen. Je später Sie ins Bett kommen, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit. Achten Sie also auf ausreichend lange Ruhephasen, denn wenn Sie um zwölf Uhr aufwachen und feststellen müssen, daß Sie das erste Training bereits verschlafen haben, kann das recht peinlich sein.

Spätestens um drei Uhr nachts ist aber auch der fleißigste Bundestrainer einmal müde und verschwindet im Bett.

Gleichzeitig markiert das auch das Ende einer Spielrunde für einen Spieler.

8.4 Der Speisesaal und Presseraum

Nutzung als Speisesaal:

Es erscheint ein größerer, aber gemütlicher Saal, in dem zu den Essenszeiten ein kaltes Buffet aufgebaut ist. Zu allen anderen Zeiten dient der Raum als Treffpunkt für diverse Gelegenheiten.

Im Speisesaal finden, wie der Name schon sagt, zu allererst einmal die Mahlzeiten statt. Zu folgenden Zeiten können Sie hier etwas zu essen bekommen:

7.00 - 9.00	Frühstück
11.00 - 14.00	Mittagessen
17.00 - 22.00	Abendessen.

Achten Sie auf regelmäßige Nahrungsaufnahme. Nur so bleiben Sie fit und können Ihre anstrengenden Arbeitstage ohne Probleme durchhalten. Für ein zusätzliches Einzelgespräch auf das Mittagessen zu verzichten, ist zwar kein Problem, zur Regel sollten Sie es sich allerdings nicht machen. Auch Ihren Spielern sollten Sie durch geschickt liegende Trainingszeiten die Nahrungsaufnahme erleichtern.

Den Raum können Sie aber nicht nur für gemütliche Essen, sondern (nach rechtzeitiger Anmeldung) auch für Mannschaftsbesprechungen nutzen. Dann sitzen hier Ihre Spieler und lauschen gespannt, was Sie ihnen zu sagen haben ...

Nutzung für Pressekonferenzen:

Einige Dutzend Journalisten haben gemeinsam mit Ihnen und Ihrer Mannschaft im Hotel Quartier bezogen und begleiten Sie auf Schritt und Tritt. Alle fünf Tage sollten Sie deshalb eine (normalerweise obligatorische) Pressekonferenz abhal-



Wie bekommen Sie das Verständnis der Spieler mitzuteilen? Wird sich seit ihrem Aufbruch etwas verändert?

Da die Welt nicht anders ist, wie wir Menschen sind, so viele Vorgänge, ist es sicherlich einleuchtend, daß auch die Weltanschauung vom Fußballspielen eine andere ist. Ich werde versuchen, diesen Weg und versuche mein Ideal mit der Mannschaft zusammen in die Tat umzusetzen.

Ich bin selbstverständlich auch keine Garantie für eine erfolgreiche Weltmeisterschaft, aber die Arbeit mit dem Team bringt ausgezeichnet. Ich denke, wir können mit einigem Optimismus in die Zukunft blicken.

Ach, ich glaube, der Mannschaft gebührt das meiste Lob. Sie steht auf dem Platz und spielt, der Trainer ist nur ein kleines Rädchen in einer großen Maschine.

ten, in der Vertreter aller Medien Sie mit Fragen löchern werden. Nähere Informationen entnehmen Sie bitte Kapitel 7.3, (5. "Pressekonferenzen durchführen").

Sie können diese Konferenzen auch einmal ausfallen lassen, zur Gewohnheit sollte es aber nicht werden.

8.5 Das Trainingsgelände

Dies dürfte einer Ihrer beliebtesten Aufenthaltsorte werden. Haben Sie ein Training angesetzt und sind auch pünktlich da, findet hier eine Trainingseinheit statt. Diese dauert genau 1 1/2 Stunden, eine weitere halbe Stunde geht für das anschließende Duschen verloren. Die 90 Minuten laufen, abhängig von der eingestellten Geschwindigkeit "langsam" oder "schnell", im Zeitraffer ab, und Sie werden jeweils durch kurze Nachrichten über den Trainingsverlauf informiert. Damit können Sie direkt die Auswirkungen Ihres Trainings überprüfen. Nach sechs Uhr abends ist übrigens kein Training mehr möglich, da es dann schon langsam dunkel wird und die Anlage nicht über Flutlicht verfügt.

Wenn kein Training angesetzt wurde, ist das Trainingsgelände leer. Sie haben dann die Möglichkeit, durch einen Klick auf den Wald einen kleinen (aber sehr erholsamen) Waldspaziergang zu machen. Dieser dauert eine Stunde und ist, wenn Sie sich in schlechter Stimmung befinden, recht nützlich. Auf der anderen Seite bringt er Sie durch seine entspannende Wirkung aber auch wieder auf den Boden der Tatsachen zurück, wenn das Gegenteil der Fall ist und Ihre Stimmung allzu euphorisch wird. Nach einem Waldspaziergang können Sie wieder klarer denken und sind deshalb für Interviews etc. auch wieder optimal gerüstet.

Weitere Aktionen sind hier nicht mehr möglich, weshalb Sie vielleicht ins Hotel zurückkehren sollten (wie gewohnt mittels der rechten Maustaste).

8.6 Die medizinische Abteilung

An dieser Stelle können Sie sich jederzeit mit den verletzten oder angeschlagenen Spielern unterhalten und auch den Mannschaftsarzt konsultieren.

Folgende Möglichkeiten stehen Ihnen im einzelnen offen und können per Mausclick angewählt werden:

1. Arzt befragen

Wenn Sie mit der Maus auf den Arzt klicken (ein entsprechender Text "Arzt befragen" erscheint), können Sie sich beim Chef der Abteilung einen Statusbericht über die Verletzungen der Spieler geben lassen. Dieses Gespräch dauert normalerweise eine halbe Stunde, haben Sie mehr als fünf Verletzte, kann sogar eine dreiviertel oder gar eine ganze Stunde verstreichen.



2. Einzelgespräch führen

Klicken Sie dagegen den Spieler neben dem Arzt an, erhalten Sie eine Liste der derzeit verletzten und angeschlagenen Spieler. Sie können sich dann den Mann aussuchen, mit dem Sie reden möchten. Ein solches Gespräch dauert ca. eine halbe Stunde und ist für einen verletzten Spieler als moralische Unterstützung und als neuer Ansporn sehr wichtig. Durch regelmäßiges Besuchen des "Lazarets" steigern Sie Ihre Beliebtheit bei der Mannschaft und sorgen für eine bessere Stimmung im Team, da auch die Verletzten merken, daß Sie sie nicht vergessen haben. Außerdem können Sie so auch manchen Formpunkt retten.

3. Massieren lassen

Ist Ihre persönliche Stimmung gerade nicht besonders toll, können Sie sich vom Masseur hier richtig "durchkneten" lassen. Das tut gut - aber nur höchstens einmal am Tag und dreimal pro Woche.

Durch einen Klick auf die rechte Maustaste können Sie diesen Raum wieder verlassen.

8.7 Die Außenverbindung

Von hier aus können Sie einen Einkaufsbummel in die Stadt unternehmen, wenn Sie schlecht gelaunt sind und ein wenig abschalten wollen. Außerdem kann man Fan-Kon-

takte pflegen und sieht ein wenig vom Land. Durch einen Klick auf das Taxi geht es los. Eine Tour dauert etwa zwei Stunden.

8.8 Besonderheiten der WM

Neben den Gemeinsamkeiten der WM mit der Qualifikation gibt es auch einige Unterschiede.

8.8.1 Die Tabellen und Übersichten

Falls Sie hierzu Fragen haben, schauen Sie bitte zunächst in Kapitel 6.6 nach, wo das System für die WM ausführlich erläutert wird.

Gruppe C				
1. T:	Deutschland	–	Bolivien	
2. T:	Spanien	2:2 (2:1)	Südkorea	
5. T:	Deutschland	6:2 (4:0)	Spanien	
7. T:	Bolivien	5:0 (4:0)	Südkorea	
11. T:	Deutschland	1:1 (0:0)	Südkorea	
11. T:	Bolivien	1:1 (0:0)	Spanien	
		Pkt	Diff	Tore
	Deutschland	7	8	11
	Bolivien	4	1	6
	Spanien	3	-4	5
	Südkorea	0	-8	0

Lediglich am zweiten der drei Spieltage finden die Spiele um einen Tag versetzt statt, so daß Sie den dritten und letzten Gegner vor dem entscheidenden Spiel nochmals beobachten können.

Die beiden Gruppenersten sind jeweils direkt für das Achtelfinale qualifiziert. Außerdem qualifizieren sich noch die vier besten Gruppendritten der sechs Vorrundengruppen für die nächste Runde. Bei Punkt- und Torgleichheit entscheidet das Los.

Nach jeder abgeschlossenen weiteren Runde wird automatisch immer eine entsprechende Übersicht ausgegeben. Sie können diese Resultate aber auch am nächsten Tag über die Statistiken abrufen.

8.8.2 Die Presse und das Fernsehen

Während der WM werden Sie noch erheblich mehr als bisher mit den Medien konfrontiert. Die diversen Interview-Wünsche und Pressekonferenzen im Camp und nach den Spielen sind ziemlich zeitaufwendig und erfordern viel Nervenstärke.

Ein entscheidender Moment an jedem Tag ist, wenn Sie als Bundestrainer morgens die Zeitung aufschlagen. So werden Sie beim Frühstück immer über die aktuelle Schlagzeile informiert. Sollten Sie das Frühstück einmal ausfallen lassen (oder sollte Ihnen die Schlagzeile besonders gut gefallen haben), finden Sie das tägliche "Revolverblatt" auch tagsüber in Ihrem Büro. Klicken Sie dazu einfach die auf Ihrem Schreibtisch liegende Zeitung an (die Hotelleitung hat sich bereits um alles gekümmert).

Es wird möglicherweise Tage geben, an denen Sie sich wünschen werden, einfach wieder ins Bett zu gehen und weiterzuschlafen. Dennoch - lassen Sie sich Ihre gute Laune nicht vermiesen. Wenn Sie am Ende Weltmeister sind, werden garantiert alle Kritiker schweigen. Wenn nicht - Australien z.B. ist ein schönes Land zum Auswandern.

Entscheidend für den Erfolg ist es, daß Sie eine klare Linie finden und diese auch durchziehen. Es ist ohnehin völlig unmöglich, es allen gleichzeitig recht zu machen. Und stimmt der sportliche Erfolg, können Ihnen auch die übelsten Kritiker mit der größten Auflage nichts mehr anhaben. Denken Sie also immer an den alten Spruch: "Everybody's Darling Is Everybody's Depp".

8.9 Die Siegerehrung

Das Turnier schreitet unaufhaltsam voran. Schließlich - nach mehr als vier dramatischen Wochen - ist es soweit. Der Tag des Finales ist da, und der Weltmeister wird ermittelt.

Unmittelbar im Anschluß an das Spiel findet die Siegerehrung statt.

8.10 Schlußfeier und Spielende

Das Spiel endet mit der Schlußfeier und einem Glückwunsch an den Weltmeister. Lassen Sie sich überraschen!

Abschließend folgt noch ein Blick auf die Highscore-Liste. Haben Sie eine entsprechende Leistung vollbracht, dürfen Sie sich jetzt hier eintragen.

DER SPIELABLAUF



Im Gegensatz zu ANSTOSS, bei dem im Mehrspielermodus alle Spiele zumindest in der Bundesliga gleichzeitig ablaufen, wird bei der WM normalerweise jedes Spiel in voller Länge gezeigt, wobei fast immer nur jeweils einer der Spieler am Zug ist. Aufgrund der großen Bedeutung der Spiele ist dies sicher angebracht. Ausnahmen sind natürlich die Spielerderbys. Die Sache funktioniert also letztlich genauso wie bei den Pokalspieltagen in ANSTOSS.

9.1 Vor einem Spiel ...

Die Mannschaft ist auf- und eingestellt. Alle Vorbereitungen sind getroffen.

Auf Sie warten nun letzte Informationen über Ihren Gegner. Zunächst erscheint eine Tafel mit den bisherigen Erfolgen der Mannschaft in der Geschichte der Weltmeisterschaften, und Sie werden über die jüngsten Resultate Ihres Gegners informiert.

Schließlich werden die offiziellen Mannschaftsaufstellungen ausgegeben. Manche Gegner haben dabei doch noch die eine oder andere Überraschung auf Lager. Je gründlicher Sie den Gegner aber zuvor beobachtet haben, desto weniger wird Ihnen hier passieren können.

Außerdem werden Sie nochmals über die äußeren Bedingungen informiert. Im einzelnen erhalten Sie Auskunft über das Wetter, die Zuschauerzahl und die Anzahl der Fans für Ihre Mannschaft. Außerdem erfahren Sie den Namen des Schiedsrichters.

Schließlich kann per Mausclick der ANSTOSS erfolgen.

9.2 Was alles passieren kann ...

Während eines Matches kann sich allerhand ereignen.

9.2.1 Tore und Chancen

Tore sind die wesentliche Sache im Fußball. Bei der World Cup Edition gibt es verschiedene Arten, wie ein Tor fallen kann. Zunächst jedoch muß die Torchance herausgearbeitet werden. Man unterscheidet:

1. Das Feldtor

Dies ist die häufigste Torart. Dabei geht der Ball aus dem Spiel heraus ins Tor. Das

DER SPIELABLAUF

kann z.B. durch einen Fernschuß, eine Flanke von außen mit abschließendem Kopfball oder durch einen Doppelpaß mit darauffolgendem Direktschuß passieren. Es gibt unzählige Varianten.

2. Der Abwehrfehler

Eine gefährliche Sache, die zwar nicht zwangsläufig zum Torerfolg führt, aber dennoch sehr nervenaufreibend ist.

3. Der Elfmeter

Leider meistens ein Treffer.

4. Der direkte Freistoß

Eine harmlose Sache, aber je näher, desto gefährlicher, zudem relativ häufig. Ein guter Schütze ist unbezahlbar.

5. Der indirekte Freistoß/Eckball

Unberechenbar und mit unzähligen Varianten, oft Auslöser gefährlicher Konter.

6. Der Rückpaß

Da der Torwart den Ball nicht mehr wie früher mit der Hand aufnehmen kann, kommt es hier oft zu sehr seltsamen Aktionen und bösen Toren.

Gelegentlich kommt es auch zu Chancen durch Kopfbälle, Fallrückzieher oder durch sonstige besonders spektakuläre Aktionen. Solche Tore sind zwar besonders schön, aber leider auch sehr selten.

9.2.2 Das Zeitspiel

Gelegentlich erscheinen Texte, die den Spieler darauf hinweisen, daß zur Zeit einige Spielminuten ohne eigentliche Ereignisse verstreichen. Zum einen kann sich der Torwart Zeit beim Abstoß lassen, was die eine oder andere Minute bringt. Zum anderen werden auch Freistöße so langsam ausgeführt, daß immer mindestens eine Minute zwischen Foul und Weiterspielen vergeht. Ein gefoulter Spieler bleibt oft auch minutenlang am Boden liegen, obwohl er nur einen leichten Schlag abbekommen hat.

Die Schiedsrichter werden diese Zeit zumeist nachspielen lassen. Sind also beide Parteien mit einem Unentschieden zufrieden und versuchen es über die Zeit zu retten, wird vermutlich einiges zusammenkommen. Manche Schiris pfeifen trotz der wirklich offen-

sichtlichen Ungerechtigkeit aber dennoch pünktlich ab.

Die meisten Ihrer Gegner werden allerdings erst in den letzten Minuten auf Zeit spielen. Schwächere Gegner neigen dazu, von Anfang an auf Unentschieden zu spielen - da hilft dann nur ein schnelles Tor, um den Zauber sofort zu beenden.

9.2.3 Gelbe und rote Karten

Im Spiel kann es sehr leicht passieren, daß Ihre Spieler nach Fouls, Handspiel oder auch völlig zu Unrecht eine gelbe, gelb-rote oder rote Karte sehen.

Dabei sind folgende Dinge zu beachten:

Weltmeisterschaft und Qualifikation sind weitgehend getrennt zu sehen. Für die WM wird allerdings eine möglicherweise bestehende Sperre aus den Qualifikationsspielen übernommen.

Ein Spieler wird in der Qualifikation und während der WM nach der zweiten, dritten, vierten etc. gelben Karte für jeweils ein Spiel gesperrt. Nach der Qualifikation werden diese Zähler wieder auf "0" gesetzt, d.h. der Spieler kann sich erneut eine gelbe Karte erlauben, ohne gesperrt zu werden.

Erhält ein Spieler im letzten Qualifikationsspiel seine zweite (oder dritte etc.) gelbe Karte, wird er jedoch für das erste WM-Spiel gesperrt. Auch Sperren aus gelb-roten und roten Karten werden übernommen.

Besonders bitter ist es, wenn ein Spieler Gelb-Rot sieht, und die erste gelbe Karte bereits seine zweite im laufenden Wettbewerb war. Er wird dann zunächst ein Spiel wegen der gelben und dann noch ein weiteres Spiel wegen der gelb-roten Karte gesperrt. Schwere Zeiten also für Treter - aber auch eine entsprechend höhere Verantwortung für die Schiedsrichter.

Sperren aus Freundschaftsspielen sind für die WM-Spiele unerheblich.

9.3 Eingriffsmöglichkeiten für den Trainer im Spiel

Spieleinsatz und Spieltaktik

Im Spiel selbst können Sie jederzeit Ihre Spielweise und Ihren Einsatz durch entspre-

chendes Anklicken der "+"- und "-"-Felder in der oberen Hälfte des Bildschirms mit der linken Maustaste verändern. So wie Sie möglicherweise Ihre Spielweise ändern, passen sich auch Ihre Trainerkollegen an den jeweiligen Spielverlauf an. Gleiches gilt für Ein- und Auswechslungen.

Auswechslungen

Wenn Sie die rechte Maustaste aktivieren, können Sie eine Auswechslung durchführen. Dazu erscheint eine eigene Bildschirmdarstellung.

Während eines Spiels können Sie zweimal (in der Qualifikation) bzw. dreimal (während der WM, ein Torhüter und zwei Feldspieler) auswechseln. Verletzt sich einer Ihrer Spieler nach der zweiten bzw. dritten Auswechslung, beenden Sie dieses Spiel mit nur neun Feldspielern.

Es gibt logischerweise zwei Arten von Auswechslungen:

1. Die freiwillige Auswechslung

Ein wesentliches taktisches Mittel, um eine Führung durch Hereinnahme eines weiteren Verteidigers zu sichern, oder um noch einen zusätzlichen Stürmer im Falle eines Rückstandes zu bringen.

Drücken Sie die rechte Maustaste, findet keine Auswechslung statt, und das Spiel läuft ganz normal weiter. Haben Sie jedoch einen Spieler Ihres Teams ausgewählt, folgt eine Liste Ihrer Reservespieler. Sie aktivieren den Reservespieler Ihrer Wahl durch Anklicken.

2. Die verletzungsbedingte Auswechslung

Verletzt sich ein Spieler während der Partie, wird dies im Spielkommentar aufgeführt. Dann erscheint der schon bekannte Bildschirm mit der Auswechselbank, in der Sie zur Auswahl Ihres Ersatzspielers aufgefordert werden. Klicken Sie einfach den gewünschten Spieler an, und das Spiel läuft weiter. Haben Sie schon zweimal ausgewechselt, erfolgt lediglich die Meldung, und das Spiel läuft mit nur noch 10 Spielern in Ihrer Mannschaft weiter. Sie müssen dann am nächsten Spieltag einen neuen Spieler aufstellen, um den Ausfall zu kompensieren.

Insgesamt gibt es übrigens mehr als 40 verschiedene Verletzungsarten mit den unterschiedlichsten Verletzungszeiten.

Weitere interessante Informationen zum "Regelwerk" finden Sie in Kapitel 12.3 ("Anmerkungen").

9.4 Die Spielpause

Nach fünfundvierzig Minuten und eventuell einer Nachspielzeit aufgrund von Verletzungen oder anderen Unterbrechungen ist zunächst für ca. 10-15 Minuten Pause (natürlich nur in der Realität). In der WC-Edition können Sie diese Pause nutzen, um Ihrer Mannschaft sinnvolle Tips mit auf den Weg zu geben, die taktische Marschroute zu ändern, Spieler neu zu motivieren, oder auch, um ein Donnerwetter für die schwache Leistung loszulassen. Außerdem erfahren Sie hier noch einmal den aktuellen Spielstand.



9.4.1 Auswechslungen

Die Pause ist ein guter Moment zu wechseln. Der neue Spieler kann sich auf seinen Einsatz vorbereiten, dem alten Spieler kann ein Grund für den Wechsel angegeben werden, damit er nicht unnötig sauer ist. Natürlich kann die Maximalzahl von zwei Auswechslungen pro Spiel nicht überschritten werden. In Freundschaftsspielen gilt die übliche Regel von maximal drei Auswechslungen und der zusätzlichen Auswechslung des Torwarts.

9.4.2 Spielweise und Spieltaktik

Wie bereits vor dem Spiel können Sie hier nochmals die Taktik und Spielweise Ihrer Mannschaft einstellen.

9.4.3 Abseitsfalle, Schwalben und Zeitspiel

Die Einstellungen "An/Aus" können in der Pause beliebig geändert werden. Klappt zum Beispiel die Abseitsfalle in der ersten Hälfte überhaupt nicht, kann in der zweiten Hälfte mit anderem System gespielt werden. Und fällt der Schiedsrichter auch auf die perfekt ausgeführte Superschwalbe nicht herein, können Sie in der zweiten Hälfte dann auch einfach fair weiterspielen. Überhaupt sind Schwalben aufgrund des höheren Schiedsrichterniveaus bei Weltmeisterschaften nicht ganz so effektiv wie in der Bundesliga. Auch die Zeitspieleinstellung kann hier nochmals umgeworfen werden.

9.4.4 Motivation und Kritik für Einzelspieler

Das Anwählen eines dieser Felder sorgt im allgemeinen für eine Formpunktänderung des Spielers zwischen -1 und +2. Je nach Spielercharakter kann aber auch gelegentlich mal etwas Überraschendes passieren. Pro Spielpause haben Sie Zeit für genau ein Einzelgespräch. Danach fällt die Beschriftung dieser Felder weg, und sie sind somit nicht mehr anwählbar.

1. Spieler loben

Manchmal haben einzelne Spieler einfach einen Supertag und gewinnen ein Spiel praktisch alleine. Es schadet dann gar nichts, diese Helden auch einmal entsprechend zu loben. Allerdings muß man auch hier immer den Charakter des Spielers im Hinterkopf haben, denn es gibt auch welche, denen ein solches Lob zu Kopf steigt.

2. Spieler kritisieren

Wenn Ihr Abwehrspieler ständig schläft und der gegnerische Stürmer mit ihm macht, was er will, ist vielleicht auch mal eine richtige Einzelkritik fällig. Wie immer gilt es auch hier darauf zu achten, um was für einen Typ Spieler es sich handelt. Machen Sie z.B. einen Hitzkopf zu Schnecke, kann der auch leicht einmal etwas antworten, was Ihnen nicht so gefällt. Versuchen Sie vor allem auch nur Spieler zu kritisieren, die wirklich Mist gemacht haben. Unberechtigte Kritik ist nie besonders gern gesehen und trägt nicht unbedingt zu Ihrer Beliebtheit bei.

3. Spieler aufbauen

Ein wichtiger Punkt. Stellen Sie sich vor, einer Ihrer Spieler hat einen Elfmeter verschossen. Der Mann ist psychisch nicht besonders stabil (z.B. Charakterbezeichnung "empfindlich"), sitzt nun wie ein Häuflein Elend in der Kabinenecke und macht sich bittere Vorwürfe. Sie können ihn natürlich jetzt einfach ignorieren oder ihn gar auswech-

seln, um ihm damit zu zeigen, was Sie von ihm halten. Die Frage, ob das nun besonders geschickt wäre, kann jedoch getrost verneint werden (es sei denn, Sie hätten wirklich endgültig die Nase voll von ihm). Deshalb haben Sie in der Pause die Chance, dem Spieler wieder auf die Beine zu helfen. Sie können ihm klar machen, daß Sie ihm keinen Vorwurf machen und trotzdem zu ihm stehen. Er wird so in der zweiten Hälfte vermutlich eher wieder eine gute Leistung bringen.

9.4.5 Taktische Anweisungen für das weitere Spiel

Mit einem Klick in eines der folgenden Felder entscheiden Sie sich für den Grundtenor der Spielpause. Sie sollten alle anderen Aktionen (z.B. Einzelgespräche) bereits vorher abgeschlossen haben, da mit dieser letzten Auswahl die Pause beendet wird. Es ist dann der nächste Spieler am Zug, bzw. das Spiel läuft weiter.

1. Gut gemacht. Weiter so!

Wir wollen hoffen, daß Sie möglichst oft in dieses Feld klicken können. Dieser Kommentar bedeutet vermutlich, daß Sie mit der Leistung Ihrer Mannschaft zufrieden sind - es sein denn, Sie meinen es ironisch (z.B. nach einem 0:1 zur Pause gegen die Föröer Inseln). Ihr Team wird anschließend jedenfalls taktisch genauso spielen wie in der ersten Halbzeit.

2. Bringt mehr Ruhe ins Spiel!

Manchmal gerät ein Spiel unversehens zum offenen Schlagabtausch mit vielen Chancen für beide Mannschaften. Dies ist natürlich für die Zuschauer phantastisch, für einen Trainer ist es jedoch selten das, was er als taktische Marschroute ausgegeben hat. Mit Hilfe dieses Kommentars kann er versuchen, den Spielverlauf wieder einigermaßen in den Griff zu bekommen.

3. Sucht den offenen Schlagabtausch!

Das genaue Gegenteil des letzten Menüpunkts. Manchmal plätschert ein Spiel einfach so dahin, die beiden Mittelfeldreihen ersticken sich gegenseitig, und die Stürmer hängen in der Luft. Mit dieser Anweisung fordern Sie Ihre Spieler auf, in den entscheidenden Momenten doch eher den Risiko- als den Sicherheitspaß zu spielen.

4. Schießt aus jeder Lage!

Insbesondere auf nassem oder gefrorenem Rasen ist dies vielleicht gar kein schlechter Rat für Ihr Team. Schon so mancher unglücklicher Aufsetzer hat ein Spiel entschieden. Diese Auswahl ist vielleicht auch dann ratsam, wenn Sie merken, daß Ihre Stürmer

gegen die gegnerischen Verteidiger keinen Stich machen. Eine weitere wesentliche Bedeutung gewinnt er, wenn Sie bei Spielbeobachtungen gravierende Mängel beim gegnerischen Torhüter ausgemacht haben.

5. Spielt mehr über die Flügel!

Damit geben Sie Ihrer Mannschaft mit auf den Weg, es mehr von den Seitenlinien zu versuchen und durch entsprechende Flanken insbesondere zu Kopfballchancen, aber auch zu Schußmöglichkeiten zu kommen. Vor allem wenn Sie tatsächlich starke, durchsetzungsfähige Stürmer und schnelle Außenspieler haben, ist dies eine gute Variante. Als besonders wirkungsvoll erweist sich dieser Rat auch, wenn die Abwehr des Gegners bereits in früheren Spielen Mängel bei Flanken aufgewiesen hatte.

6. Donnerwetter loslassen!

Es gibt Tage, da können Sie Ihre Mannschaft noch so gründlich eingestellt haben - es geht einfach nichts. Sobald Ihre Spieler den Platz betreten haben, scheinen alle guten Vorsätze vergessen und es wird nur noch herumgeturkt. Steht es z.B. gegen einen an sich einfachen (???) Gegner zur Pause lediglich 0:1 und es wurde nicht eine vernünftige Chance herausgespielt, dann ist der richtige Zeitpunkt für einen kleinen Zornesausbruch. Sie werden sehen - manchmal wirkt so etwas regelrechte Wunder. Im Fachjargon heißt das dann "Die Mannschaft kam wie verwandelt aus der Kabine".

Doch Vorsicht. Wenn Sie bei jedem Spiel und bei jedem Spieltag gleich herumschreien und Ihre Spieler niedermachen, wird Sie bald keiner mehr ernst nehmen. Sie verlieren dann Stück für Stück an Autorität. Dosieren Sie also Ihre Anstrengungen und bleiben Sie möglichst lange ruhig und sachlich. Manchmal jedoch geht es nicht anders. Ab und zu mal ein kleiner Ausbruch, damit die Jungs wissen, was Sache ist, das schadet nicht und sorgt für Disziplin.

7. An die Spielerehre appellieren!

Dies ist sozusagen die letzte Verzweiflungstat. Wenn alles nichts mehr hilft und Sie spüren, daß Ihnen die Sache aus den Händen gleitet - appellieren Sie an die Ehre der Spieler. Vielleicht ringen sich dann wenigstens einige Ihrer Leute dazu durch, alles zu geben. Doch auch hier ist Vorsicht geboten: Heben Sie sich Ihr flammendes Plädoyer wirklich für eine echte Krisensituation auf. Leichtfertig ausgesprochen verpufft es, und in wirklichen Notzeiten wird Ihr Aufruf dann nur noch belächelt ("Jetzt kommt er wieder mit der Tour"). Außerdem wirkt es ohnehin nur ein Mal, beim zweiten Versuch ist der Effekt dahin und die Spieler reagieren eher genervt.

8. Spielstandsabhängige Variante

Neben den ersten sieben Varianten, die Ihnen immer zur Verfügung stehen, gibt es noch eine zusätzliche Möglichkeit. Diese ist abhängig vom Spielstand. Sollten Sie z.B. hoch führen, können Sie Ihrer Mannschaft die Anweisung geben, den Gegner richtig abzuschließen. Liegen Sie dagegen bereits hoch zurück, geht es vielleicht nur noch darum, die Niederlage in Grenzen zu halten.

9.5 Die Fans

Im Editor kann für jede Mannschaft eingestellt werden, wie viele Fans sie zu einem Turnier mitbringt. Drei Einstellungen (gering, mittel und hoch) sind möglich. Der Gastgeber bekommt immer ein "sehr hoch" zugewiesen. Die Anzahl der Fans für die eigene Mannschaft schwankt jedoch. Je besser die Leistung Ihrer Mannschaft, desto mehr eigene Fans dürfen Sie erwarten. So kann es durchaus sein, daß Sie im Verlauf des WM-Turniers immer mehr Unterstützung bekommen.

Passen nicht alle Fans ins Stadion, so werden entsprechende Anteile vergeben. Unmittelbar vor dem Spiel wird Ihnen neben der Gesamtzuschauerzahl auch mitgeteilt, wie viele Fans der eigenen Mannschaft anwesend sind.

Je höher der prozentuale Anteil Ihrer Fans im Stadion, desto größer ist die Unterstützung für Ihre Mannschaft. Sie erhalten dafür dann eine Art Heimbonus. Natürlich kann das auch für den Gegner gelten, wenn dieser mehr Leute mobilisieren kann.

9.6 Nach dem Spiel ...

Nach dem Spiel stehen zunächst Jubel- oder Trauerszenen an. Außerdem wird Ihnen das Chancenverhältnis der Partie angezeigt, aus dem Sie wichtige Rückschlüsse auf die Torausbeute Ihrer Mannschaft ziehen können.

Und zum krönenden Abschluß müssen Sie sich möglicherweise noch einem Live-Interview stellen und die kritischen Fragen des Sportreporters beantworten ("Glauben Sie noch an den Titel?"). Die Bedienung läuft analog zu den Pressekonferenzen nach dem Multiple-Choice-Verfahren ab. Dann endlich geht im Normalfall ein anstrengender Arbeitstag seinem Ende entgegen.

Haben Sie unter "Optionen" den Punkt "Statistiken nach dem Spiel" auf "An" geschaltet, werden Sie noch über die neuesten Tabellenstände und Torjägerlisten informiert.

9.7 Die Reporterkommentare

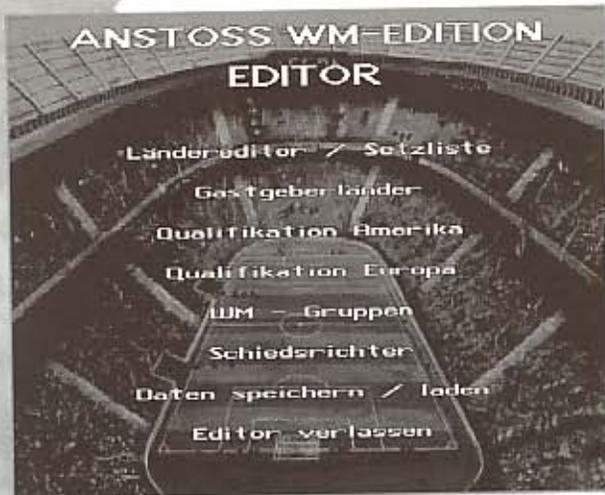
Die Reporterkommentare sind vom Spielstand oder von sonstigen Umständen abhängig. Sie werden z.B. nach großen Chancen, schönen Spielzügen oder Toren eingeblendet. Insgesamt sind es fast 600 verschiedene, alle gesprochen von Marcel Reif. Haben Sie noch keine Soundkarte, dann nichts wie los!





Wie Sie das vielleicht schon von ANSTOSS her gewohnt sind, können Sie auch in der World Cup Edition wieder praktisch alle Daten nach Ihren eigenen Vorstellungen abändern. Sie können sich also quasi Ihre individuelle Weltmeisterschaft "zusammenbasteln". Ganz egal ob Austragungsorte, Spielernamen oder Gruppenzusammensetzungen, alles kann einfach und präzise an Ihre Vorstellungen angepaßt werden.

Nach dem Start des Editors befinden sich zunächst die vom Programm vorgegebenen Grunddaten im Speicher. Haben Sie jedoch einmal etwas geändert, wird immer dieser modifizierte Datensatz gleich zu Beginn eingelesen. Sind Sie eines Tages mit Ihren Änderungen unzufrieden und wollen wieder auf die ursprünglichen Namen etc. zurückgreifen, können Sie dies unter "Daten speichern / einlesen" problemlos tun. Die Originaldaten sind jederzeit aus einer nicht veränderbaren Datei verfügbar.



10.1 Der Ländereditor und die Setzliste

Insgesamt stehen Ihnen siebenundsechzig Länder zur Verfügung. Wenn Sie eine reine WM spielen wollen, können Sie sich später im Spiel davon beliebig eines aussuchen. Wollen Sie dagegen zuerst die Qualifikation und dann die WM spielen, können Sie nur mit Mannschaften aus dem europäischen und dem gesamten amerikanischen Raum spielen. Dies sind aber immer noch 55 verschiedene Teams.

Sie sehen zunächst eine Liste der Ihnen zur Verfügung stehenden Möglichkeiten. Diese werden im folgenden Kapitel ausführlich erläutert.

Für alle Editoren gilt, daß Sie sie mit der rechten Taste verlassen können, wenn Sie die von Ihnen getätigten Eingaben nicht übernehmen möchten. Ansonsten klicken Sie einfach immer in die jeweilige "OK"-Box.

Folgende Mannschaften sind integriert:

Europa:

Albanien	Belgien	Bulgarien	Dänemark
Deutschland	England	Estland	Färöer Inseln
Finnland	Frankreich	Griechenland	Irland
Island	Israel	Italien	Lettland
Litauen	Luxemburg	Malta	Niederlande
Nordirland	Norwegen	Österreich	Polen
Portugal	RCS	Rumänien	Rußland
San Marino	Schottland	Schweden	Schweiz
Spanien	Türkei	Ungarn	Wales
Zypern			

Nordamerika:

Bermudas	Costa Rica	El Salvador	Honduras
Kanada	Mexiko	St. Vincent	Jamaika
			USA

Südamerika:

Argentinien	Bolivien	Brasilien	Ecuador
Kolumbien	Paraguay	Peru	Uruguay
Venezuela			

Übrige:

Ägypten	Australien	Ghana	Irak
Japan	Kamerun	Marokko	Neuseeland
Nigeria	Nordkorea	Saudi-Arabien	Südkorea

Wählen Sie nun bitte den Ländereditor einfach mal an.

Vor sich sehen Sie eine Liste der 67 Nationen mit drei Spalten. Von hier aus können Sie, durch einem Klick mit der linken Maustaste, die Spieler- und Mannschaftsdaten eines Landes Ihrer Wahl aufrufen und später verändern.

10.1.2.4 Die Qualifikationsstadien

Für die Qualifikationsspiele müssen auch die Länder, die nicht in der Lage sind, eine ganze WM auszurichten, zumindest zwei Stadien zur Verfügung stellen. Ist ein Land auch unter "Gastgeberländer" vertreten, erkennt das Programm das, und auch die anderen Stadien stehen für die Qualifikation zur Verfügung. Neben dem Namen können Sie auch jeweils eine Kapazität zwischen 10.000 und 250.000 Zuschauern festlegen. Klicken Sie dazu einfach auf den vorgegebenen Namen (bzw. auf die Zahl). Die Namen müssen mindestens zwei Zeichen lang sein.

10.1.2.5 Die Nachwuchsspieler

Diese haben nur eine Bedeutung, wenn Sie vor der WM zunächst die Qualifikation spielen. In diesen zwei Jahren kann es natürlich ohne weiteres vorkommen, daß sich noch der eine oder andere Spieler plötzlich deutlich verbessert oder ein bislang unbekanntes Talent zu einem neuen Star heranreift. In diesem Fall haben Sie dann die Gelegenheit, einen solchen Spieler noch zur WM mitzunehmen.

Insgesamt können Sie hier zehn Vor- und zehn Nachnamen angeben, die dann gelegentlich im Spiel auftauchen. Klicken Sie dazu einfach auf den abzuändernden Namen und editieren Sie ihn. Alle anderen Spielerattribute werden später im Spiel vom Computer bestimmt. Vornamen müssen mindestens ein Zeichen, Nachnamen mindestens zwei Zeichen lang sein.

10.2 Der Spielereditor

Ganz rechts unten finden Sie den Text "Spielereditor". Mit einem Klick können Sie sich einen genauen Überblick über die Spieler des jeweiligen Landes verschaffen.

Die eingegebenen Nationen umfassen etwa 3.500 (!) Spieler mit weit über 40.000 Attributen.

Jedes Land besitzt genau 40 verschiedene Spieler. Dazu können dann im Laufe des Spiels noch einige Jugendspieler und Talente hinzukommen (natürlich nur, wenn Sie mit Qualifikation spielen). Spielen Sie die WM ohne Qualifikation, können Sie unter diesen 40 Spielern unmittelbar die 22 auswählen, die dann mit zur WM fahren. Ansonsten haben Sie alle 40 Spieler während der Qualifikation zur Verfügung (von Rücktritten und Rauswürfen abgesehen) und müssen sich erst zur WM für die 22 besten Akteure entscheiden.

Der Bildschirm ist zweigeteilt. Im oberen Teil befindet sich ein Listenfeld, mit dem Sie die wichtigsten Daten der Mannschaft relativ schnell überblicken können. Die Spieler sind dabei immer nach ihren Hauptpositionen sortiert. Der mit einem Kreis am linken Bildschirmrand markierte Spieler ist gerade aktiviert.

Seine genauen Daten werden dann im unteren Teil angezeigt. Hier finden sich neben dem Namen, dem Alter, der Stärke und der Spielposition auch genaue Informationen über die Charaktereigenschaften und die einzelnen Fähigkeiten des Spielers. Diese können hier auch sehr einfach geändert werden.

10.2.1 Die Spielernamen

Im Gegensatz zum Editor in ANSTOSS sind doppelte Namen kein Problem. Jeder Spieler hat einen Vor- und einen Nachnamen. Der Nachname muß zwischen zwei und fünfzehn Buchstaben lang sein, der Vorname zwischen einem und zehn Buchstaben. Zum Ändern eines Namens klicken Sie diesen bitte einfach im unteren Teil des Bildschirms an und schließen Ihre Eingabe mit <ENTER> ab.

10.2.2 Das Spieleralter

War in ANSTOSS das Spieleralter einer der absolut wichtigsten Werte eines Spielers, ist es bei der World Cup Edition etwas weniger dramatisch. Dies hängt natürlich damit zusammen, daß das ganze Spiel nur über maximal zwei Jahre geht. Dennoch hat das Alter immer noch eine nicht zu unterschätzende Bedeutung, z.B. hinsichtlich der Erfahrung der Spieler, der Rücktrittsbereitschaft in Krisensituationen oder auch für eventuelle Spielstärkenänderungen. Die Spieler dürfen zwischen 18 und 45 Jahren alt sein. Ein gewisser Herr aus Kamerun macht die Alterserhöhung gegenüber ANSTOSS notwendig ...

10.2.3 Die Spielerstärke

Wie in ANSTOSS kann sich die Stärke eines Spielers wieder zwischen 1 und 7 bewegen. Der Spieler kann es zwar geben, doch bilden sich diese erst bei der WM heraus - und auch das nur ganz selten. Im WM-Kader großer Fußballnationen wie Argentinien, Brasilien, Deutschland, England oder den Niederlanden stehen natürlich nur Kluspieler. Einen Standard-4er-Spieler aus der Bundesliga wird man kaum finden, es sei denn, Sie wollen ihn unbedingt haben und tippen ihn ein. In den WM-Duellen zwischen solchen Teams ist dann auch die reine Addition der Spielstärken nicht mehr hauptsächlich für Sieg und Niederlage verantwortlich. Da spielen dann andere Dinge wie z.B. die Einge-

spieltheit der Mannschaft, die Stimmungslage und der Siegeswille, die taktische Einstellung, die "richtige Mischung" der Spieler und deren Trainingszustand eine mindestens ebenso wichtige Rolle. Eine verschworene Gemeinschaft nur "guter" Spieler wird gegen einen Haufen für sich spielender Stars gewiß nicht chancenlos sein.

Durch Klicken auf den Spielstärkewert können Sie diesen leicht verändern.

10.2.4 Die Spielposition

Für jeden Spieler können eine Haupt- und bis zu zwei Nebenpositionen angegeben werden. Nur auf der Hauptposition bringt ein Spieler seine volle Leistung. Wird er auf einer seiner Nebenpositionen eingesetzt, schafft er aber immer noch 90%. Ein Stürmer mit Spielstärke 6, der als Nebenposition das offensive Mittelfeld besitzt, hat folglich dort noch eine Stärke von 5.4.

Wird ein Spieler auf einer Position eingesetzt, die weder seine Haupt- noch seine Nebenposition ist, bringt er nur noch 50% seiner normalen Stärke. Setzen Sie obengenannten Stürmer z.B. in der Abwehr ein, hat er nur noch Stärke 3.

Stellen Sie einen Torhüter ins Feld oder einen Feldspieler ins Tor, spielt dieser nur noch mit 10% seiner normalen Stärke. Sie sollten das also vermeiden. Manchmal geht es aber nicht anders, z.B. wenn zwei Ihrer Torhüter verletzt sind und Sie den dritten Keeper aus disziplinarischen Gründen schon nach Hause geschickt haben ...

Insgesamt existieren acht verschiedene Spielpositionen. Es sind dies im einzelnen: Torwart, Libero, Verteidiger (= Manndecker), defensiver und offensiver Mittelfeldspieler, rechter und linker Mittelfeldspieler und Stürmer.

Hier nochmals die Liste der Abkürzungen:

T	=	Torwart
V	=	Verteidiger
L	=	Libero
DM	=	defensiver Mittelfeldspieler
LM	=	linker Mittelfeldspieler
RM	=	rechter Mittelfeldspieler
OM	=	offensiver Mittelfeldspieler
S	=	Stürmer

Torhüter können keine Nebenpositionen haben. Feldspieler können die Position "Torhüter" nicht als Nebenposition besitzen. Ansonsten sind beliebige Kombinationen erlaubt.

Um die Position eines Spielers zu ändern, genügt es, auf die Bezeichnung der Position zu klicken. Jeder Spieler braucht unbedingt eine Hauptposition, die Nebenpositionen können dagegen auch leer bleiben. Wenn Sie deshalb bei den Nebenpositionen eine Runde durchklicken, werden Sie hinter dem Stürmer (oder vor dem Torwart) auf das "x" treffen. Stellen Sie dies ein, bleibt diese Nebenposition für den Spieler leer. Manche Spieler sind nun mal z.B. reine Stürmer und auf keiner anderen Position wirklich effektiv einsetzbar.

10.2.5 Der Charakter

Insgesamt gibt es drei unterschiedliche Grundcharaktereigenschaften. Jeder Spieler kann bei jeder Eigenschaft zwischen 0 und 5 Punkten liegen.

Die Kombinationen von Charakteren in Verbindung mit den anderen Werten der Spieler sind übrigens von uns bei den mitgelieferten Daten sorgfältig zusammengestellt worden. Mit diesen ist ein interessanter Spielverlauf fast schon garantiert. Achten Sie bei Ihren Änderungen also ebenfalls immer auf eine entsprechend interessante Mischung.

Ähnlichkeiten der Kombinationen aus Fähigkeiten und Charakteren einzelner Spieler mit tatsächlichen Spielern sind übrigens reiner Zufall und keinesfalls beabsichtigt.

Durch einen Klick auf einen Charakterwert können Sie diesen leicht verändern.

10.2.6 Die Stärken und Schwächen

Jeder Spieler hat bestimmte Stärken und Schwächen, die nicht allein in einem einfachen Spielstärkewert ausgedrückt werden können. Manche davon sind etwas häufiger (z.B. Elfmeter schießen können), andere (wie etwa Spielmacher) sind seltener anzutreffen. Jeder der Spieler kann über maximal drei der folgenden zwölf Attribute und Fähigkeiten verfügen. Genauso kann er auch bis zu drei Schwachpunkte haben.

Die Stärken und Schwächen der Torhüter

Stärken:

Symbolisiert durch:

1. Fangsicherheit
(Flanken)2. Auf der Linie
(Stellungsspiel)3. Herauslaufen
(gut gegen Alleingänge)4. Ballsicherheit
(gut bei Rückpässen)5. Elfmeter
(sogenannter
"Elfmeter-Töter")6. Autorität
(wichtig für das
Stellen der Mauer etc.)7. Reflexe
(immer wichtig!)

Die Schwächen sind jeweils umgekehrt zu den Stärken zu betrachten. Eine Schwäche bei "Ballsicherheit" bedeutet z.B. ein erhöhtes Sicherheitsrisiko bei Rückpässen.

Die Stärken und Schwächen der Feldspieler

Bei den Feldspielern gibt es eine ganze Reihe Kriterien mehr. Bei den Schwächen sind jeweils kurz ihre Auswirkungen auf das Spiel beschrieben.

Stärken

Symbolisiert durch: Auswirkungen einer Schwäche:

1. Elfmeter



schlechter Elfmeterschütze

2. Freistöße



schlechter Freistoßschütze

3. Kopfball



kopfballschwach, evt. ein kleiner Spieler

4. Schnelligkeit



langsamer Spieler, schlecht für Alleingänge

5. Flanken



kann nicht flanken, schlecht für Außenpositionen

6. Schußkraft



kann nicht aus der Distanz schießen

7. Torriecher



vergibt gerne klarste Chancen

8. Zweikämpfe



kann sich im direkten Duell selten behaupten

9. Spielmache



kann keine "tödlichen" Pässe spielen

10. Pferdelunge



konditionsschwacher Spieler

11. Technik



technisch schwacher Spieler, kann z.B. keine schwierigen Bälle annehmen

12. Dribbling



schwach im Offensiv-Zweikampf

Im rechten unteren Teil des Bildschirms können Sie zwölf (bzw. bei Hauptposition "Torwart" sechs) Icons sehen, die für die jeweiligen Attribute stehen. Wollen Sie einem bestimmten Spieler eine Stärke zuweisen, klicken Sie einmal auf das jeweilige Icon und es erhält einen blauen Rahmen. Damit ist der Spieler in diesem Bereich besonders gut. Klicken Sie das Icon ein zweites Mal an, erhält es einen roten Rahmen, d.h. der Spieler ist diesem Bereich relativ schlecht. So werden kleine Spieler z.B. meist einen roten Rahmen um das Kopfbild-Icon haben. Ein weiterer Klick entfernt dann den Rahmen wieder. Der Spieler hat nun wieder eine durchschnittliche Stärke in diesem Bereich.

Durch ein geeignetes Trainingsprogramm (während der Lehrgänge und auch noch in der Vorbereitungsphase) kann gegen einige der Schwächen noch etwas unternommen werden. So verhelpen Sie durch regelmäßiges Konditionstraining sicherlich auch dem letzten Spieler zumindest zu einer normalen Kondition. Ob das allerdings gut für die Stimmung in Ihrer Mannschaft ist?

Mit Hilfe der rechten Maustaste können Sie auch hier wieder alle Änderungen rückgängig machen. Ein Klick auf "OK" ganz rechts unten übernimmt dagegen Ihre Modifikationen.

10.3 Die Gastgeberländer

Der nächste Editor beschäftigt sich mit den Gastgeberländern.

Aufgrund der extrem hohen finanziellen Aufwendungen bei einer WM sind nur noch wenige Länder der Welt in der Lage, ein Turnier dieser Größenordnung durchzuführen. Ihre persönliche WM kann deshalb zunächst nur in einer der zwölf folgenden Nationen stattfinden:

Argentinien, Australien, Brasilien, Deutschland, England, Frankreich, Holland, Italien, Japan, Mexiko, Spanien, USA.

Mit Hilfe des Editors "Gastgeberländer" können Sie jedoch die für das Austragen eines Turniers wichtigen Daten dieser Länder verändern. Selbstverständlich können Sie auch eines der Länder entfernen und durch ein anderes Land Ihrer Wahl ersetzen. Sollten Sie also die WM in Österreich stattfinden lassen wollen - kein Problem. Ist das zu streichende Land in den Qualifikationseditoren als Gastgeber eingetragen, wird es dort automatisch gelöscht.

Ändern können Sie in diesem Teil des Editors (neben den Namen der Gastgeberländer) auch die Stadionnamen und deren Kapazitäten. Außerdem läßt sich der Austragungsort der Halbfinalspiele und des Finales festlegen. Ferner kann auch das Klima des jeweiligen Landes eingestellt werden.

10.3.1 Das Ändern eines Gastgeberlandes

Auf der linken Seite des Bildschirms finden Sie untereinander aufgelistet die Flaggen und Namen der zwölf bisher eingetragenen Gastgeberländer, alphabetisch sortiert von Argentinien bis zu den USA. Das oberste Land ist besonders hervorgehoben.

Auf der rechten Seite des Bildschirms werden dann jeweils die Stadien und Stadiongrößen des gerade hervorgehobenen Landes angezeigt. Neben der Flagge links oben befinden sich rechts und links zwei Felder mit Pfeilen. Wenn Sie hier hineinklicken, können Sie das voreingestellte Gastgeberland verändern. Wollen Sie also z.B. Mexiko durch Österreich ersetzen, klicken Sie zunächst auf der linken Bildschirmseite Mexiko an. Die entsprechenden Stadiondaten werden angezeigt. Dann klicken Sie solange auf den Pfeil rechts neben der mexikanischen Flagge, bis Sie die Flagge Österreichs gefunden haben (Länder sind alphabetisch geordnet). Natürlich müssen Sie dann noch die Stadien und das Klima entsprechend anpassen.

10.3.2 Das Ändern der Stadiondaten

Zur Ausrichtung einer WM werden zwölf Stadien benötigt. Da das Turnier mit sechs Vierergruppen beginnt und zwei Spiele einer Gruppe auch einmal gleichzeitig stattfinden können, ist dies nicht zu umgehen. Schließlich soll auch für das Finale noch etwas vom Rasen übrig sein.

Um einen Namen oder eine Kapazität zu ändern, klicken Sie bitte einfach auf den Namen oder die Zahl. Sie können ihn oder sie dann ganz nach Ihren Wünschen modifizieren.

Namen müssen wie immer mindestens zwei Zeichen lang sein, die Kapazität darf lediglich Werte zwischen 10.000 und 250.000 Zuschauern annehmen.

Hinter den jeweiligen Stadionkapazitäten muß genau zweimal der Buchstabe "H" auftauchen, hinter genau einem muß der Buchstabe "F" stehen. Diese Kürzel kennzeichnen die jeweiligen Austragungsorte der Halbfinalspiele und des Finales. Durch einen Klick hinter die Kapazität erzeugen Sie ein "H", durch einen weiteren ein "F" - und mit einem dritten ist das Kästchen wieder leer. Löschen Sie aber immer zuerst die alte Eintragung.

10.3.3 Das Klima

Ferner ist dem Programm das Klima des jeweiligen Landes bekannt. Neben der Flagge befindet sich deshalb eine kleine Grafik. Ist hier eine Sonne angezeigt, steht das für heiße Temperaturen (z.B. Brasilien). Eine kleinere Sonne und eine kleine Wolke stehen für gemäßigtes Wetter (z.B. Deutschland), ein Schneekristall symbolisiert etwas kühleres Wetter (z.B. Norwegen). Aber keine Sorge, das heißt natürlich nicht, daß Sie dann dort tatsächlich auch auf Schnee spielen müssen. Eine graue Wolke vor einer großen Sonne steht schließlich für tropisches Regenklima (z.B. Mexiko, Kolumbien). In diesen Ländern besteht außerdem ein höheres Risiko für die Gesundheit der Spieler, die an dieses Klima nicht gewöhnt sind. Sie sollten es ruhig einmal ausprobieren ...

Wenn Sie das Klima eines Landes ändern wollen, klicken Sie einfach so lange auf diese Grafiken, bis das gewünschte Bild erscheint.

10.4 Qualifikation Amerika

Sie können hier genau die Besetzung der Qualifikationsgruppen in Nord- und Südamerika festlegen. Falls Sie jedoch Überraschungen vorziehen, ist auch eine neue Auslosung durchaus möglich.

Über den eigentlichen Namen finden Sie, wie übrigens auch bei der Bearbeitung der Qualifikationsgruppen in Europa, zunächst die Felder für den Titelverteidiger und den Gastgeber. Mit Hilfe der Pfeiltasten rechts und links neben den Namen können Sie diese wieder sehr einfach abändern. Für beide Felder besteht auch die Einstellungsmöglichkeit "xxx", d.h. diese Mannschaften müssen ebenfalls in die "Qualifikationsmühle". Beim von uns mitgelieferten Datensatz ist das zunächst auch der Fall. Würden Sie sonst z.B. mit Deutschland spielen, müßten Sie sich nicht qualifizieren und hätten deshalb im ersten Teil des Spiels erheblich weniger Spaß (oder Ärger).

Darunter befinden sich für Nord- und Südamerika jeweils zwei Gruppen mit je fünf freien Plätzen. Insgesamt sind sieben bis neun dieser Plätze mit Mannschaften belegt. Dies ist abhängig davon, ob Titelverteidiger und/oder Gastgeber aus Nord- oder Südamerika kommen. Wollen Sie die Länder innerhalb der Gruppen (bis max. fünf Länder) verschieben oder in eine andere Gruppe einordnen, klicken Sie einfach auf das entsprechende Land, halten die Maustaste gedrückt, und verschieben es auf die gewünschte Position. Dort lassen Sie die Maustaste wieder los, und das bisher dort vorhandene Land wird um eine Position nach unten verschoben. Darunter stehende Länder werden ebenfalls um ein Feld nach unten verschoben.

Die Minimalzahl an Mannschaften für eine Gruppe von drei Teams darf dabei nicht unterschritten werden. Mannschaften aus einer Dreiergruppe können nicht als Titelverteidiger oder Gastgeber nominiert werden. Gastgeberland kann außerdem nur ein Land sein, das auch im Editor "Gastgeberländer" aufgeführt ist.

Ist eine Gruppe bereits voll, muß zunächst ein Land entfernt werden, ehe Sie wieder ein neues hinzufügen können.

Sie sollten auf eine gleichmäßige Verteilung der Mannschaften auf die Gruppen achten, um für einen gerechten Ablauf zu sorgen.

Zwischen den beiden Kontinenten können keine Mannschaften ausgetauscht werden.

Im nord- und mittelamerikanischen Raum ist die Qualifikation relativ kompliziert. Falls Sie Interesse haben, sollten Sie nochmals in Kapitel 12 nachschlagen; hier werden die Feinheiten der Qualifikation am Beispiel der Weltmeisterschaft 1994 genau erläutert.

Normalerweise qualifizieren sich sowohl die beiden Gruppenersten der A-Gruppe und der Gruppensieger der B-Gruppe von Südamerika als auch der Sieger in Nordamerika direkt. Der Zweite in Nordamerika und der Zweite der B-Gruppe in Südamerika bestreiten weitere Relegationsspiele. Ausnahmen werden in Kapitel 10.6 erläutert.

10.5 Qualifikation Europa

Das Editieren der europäischen Qualifikationsgruppen funktioniert im wesentlichen genau wie für Amerika.

Auch im Europateil können Sie wieder im oberen Bildschirmabschnitt den Titelverteidiger und den Gastgeber einstellen. Es nehmen dann zwischen 35 und 37 Mannschaften an der Qualifikation teil. Diese spielen in sechs Gruppen.

Jede Gruppe muß zwischen fünf und sieben Mannschaften umfassen. Wie gehabt können Sie die Mannschaften nach dem Drag&Drop-Verfahren verschieben. Die jeweiligen Gruppenersten und -zweiten qualifizieren sich direkt für die WM.

10.6 Sonderfälle der Qualifikation

Es gibt keinen Titelverteidiger und der Gastgeber ist nicht automatisch qualifiziert:

Müssen sowohl der Titelverteidiger als auch der Gastgeber der Endrunde in die Qualifikation, werden diese beiden Plätze auf andere Art und Weise verteilt.

Der Zweitplatzierte der B-Gruppe Südamerikas qualifiziert sich als vierte Mannschaft dieses Kontinents dann automatisch. Auch der Sieger Ozeaniens und der Zweitplatzierte Nordamerikas sind in diesem Fall direkt qualifiziert. Sämtliche komplizierten interkontinentalen Ausscheidungsspiele entfallen damit.

Nur der Gastgeber oder der Titelverteidiger sind automatisch qualifiziert: Auch hier qualifiziert sich der zweite der B-Gruppe Südamerikas wieder automatisch. Die Entscheidung um den letzten freien Platz fällt dann nur noch direkt zwischen dem Sieger Ozeaniens und dem Zweitplatzierten Nordamerikas.

10.7 Die WM-Gruppen

Sie können bekanntlich auch eine reine WM ohne vorherige Qualifikation spielen. Die Teilnehmer können dazu in einem eigenen Editor genau festgelegt werden. Die sechs Gruppen werden untereinander aufgelistet und bestehen aus jeweils vier Nationen. Diese können beliebig verändert werden. Klicken Sie dazu einfach auf den jeweiligen Namen (oder auf die Flagge), und das nächste Land im Alphabet erscheint.

Später im Spiel haben Sie dann die Möglichkeit, entweder direkt mit den sechs voreinstellten Gruppen zu spielen, oder nochmals eine neue Auslosung durchzuführen.

An dieser Stelle noch einige Worte zu den Paarungen nach der Vorrunde. Sie können diesen Teil auch überspringen, er ist wirklich nur für Leute bestimmt, die alles ganz genau wissen wollen. Warum lassen Sie sich nicht mal einfach überraschen, welchen Gegner Sie als nächsten bekommen?

1. Das Achtelfinale

- A1: Sieger Gruppe C - Dritter Gruppe A/B/F
- A2: Zweiter Gruppe C - Zweiter Gruppe A
- A3: Sieger Gruppe A - Dritter Gruppe C/D/E
- A4: Zweiter Gruppe F - Zweiter Gruppe B
- A5: Sieger Gruppe B - Dritter Gruppe A/C/D
- A6: Sieger Gruppe F - Zweiter Gruppe E
- A7: Sieger Gruppe D - Dritter Gruppe B/E/F
- A8: Sieger Gruppe E - Zweiter Gruppe D

Bei den Dritten wird jeweils der zuerst mögliche genommen. Hat sich zum Beispiel der Dritte der Gruppe A qualifiziert, spielt er gegen den Sieger der Gruppe C. Hat er sich nicht qualifiziert, spielt der Dritte aus Gruppe B an seiner Stelle.

2. Das Viertelfinale

- V1: Sieger A7 - Sieger A2
- V2: Sieger A6 - Sieger A5
- V3: Sieger A3 - Sieger A4
- V4: Sieger A8 - Sieger A1

3. Das Halbfinale

H1: Sieger V1 - Sieger V2

H1: Sieger V3 - Sieger V4

Die beiden Sieger bestreiten dann das Finale, die Verlierer spielen um Platz 3 und 4.

10.8 Die Schiedsrichter

Der nächste Editor beschäftigt sich mit den Schiedsrichtern, denn damit ein Turnier überhaupt stattfinden kann, werden natürlich unbedingt fähige Unparteiische benötigt.

Jeder Schiri besitzt einen Namen, ein Heimatland und einen sogenannten kombinierten Kompetenz- und Härtewert (den Sie vielleicht noch von ANSTOSS her kennen).

Der Name jedes Schiedsrichters kann natürlich beliebig geändert werden, klicken Sie ihn dazu bitte einfach an.

Zur Änderung der Nationalität klicken Sie bitte auf die Flagge; es erscheint dann die Fahne des nächsten im Alphabet folgenden Landes. Jedes Land kann nur einen Schiedsrichter stellen. Deshalb werden bereits berücksichtigte Länder einfach übersprungen.

Sie können auch für jeden Schiri den sogenannten "kombinierten Kompetenz- und Härtewert" zwischen 1 und 7 modifizieren. Kommen wir zunächst zur Kompetenz. Je näher der Wert an der 4 ist, desto besser ist der Mann (oder vielleicht auch die Frau) nachher im Spiel. Ein Schiedsrichter mit dem Wert 7 fällt z.B. erheblich öfter auf Schwalben herein, als sein Kollege mit einer 4.

Außerdem gibt dieser Wert noch die Härte des Schiris an, also die Art und Weise, wie er im Spiel durchgreift und gelbe und rote Karten verteilt. Je höher die Zahl, desto eher läßt er das Spiel laufen. Ein Schiri der Härte "7" gibt also sehr wenige gelbe Karten, ein Schiri der Härte "1" dagegen bei (fast) jeder sich bietenden Gelegenheit. Stellen Sie also Ihren Einsatz in einer Partie immer auch im Hinblick auf den jeweiligen Schiri ein.

Im Vergleich zu den Bundesligaschiris aus ANSTOSS sind die hier vorgegebenen Schiedsrichter natürlich im Schnitt etwas besser, da bei einer großen internationalen Meisterschaft normalerweise nur echte Klaseschiris zum Einsatz kommen (sollten).

10.9 Daten speichern / einlesen

Unter dem Menüpunkt "Daten speichern / einlesen" können Sie Ihre Daten sichern. Klicken Sie dazu einfach auf "Änderungen speichern". Fehlfunktionen teilt Ihnen das Programm sofort mit.

Haben Sie Änderungen am Originaldatensatz durchgeführt und wollen diese rückgängig machen, können Sie dies mit Hilfe der Funktion "Originaldaten einlesen" tun. VORSICHT! Alle jemals von Ihnen durchgeführten Änderungen werden beim Abspeichern dieser Daten gelöscht!!! Wenn Sie die Funktion "Originaldaten lesen + speichern" auswählen, werden Sie darauf auch nochmals direkt vor der Ausführung hingewiesen.

Lesen Sie die Originaldaten nur ein, sichern diese jedoch nicht, können Sie sie trotzdem jederzeit betrachten. Speichern Sie sie jedoch dann beim Verlassen des Editors nicht ab, sondern verlassen Sie ihn ohne Sicherung, sind diese Daten erst einmal verloren. Im Spiel stehen Ihnen dann wieder "Ihre" Daten zur Verfügung.

Nach dem Aufrufen einer Diskettenoperation werden Sie aufgefordert, die entsprechende Diskette einzulegen, wenn Ihr Computer nicht über eine Festplatte verfügt.

10.10 Editor verlassen

Über diesen Menüpunkt gelangen Sie zurück ins Hauptprogramm oder in Ihr Betriebssystem. Sie erhalten auch nochmals die Chance, Ihre Eingaben zuvor zu sichern (falls Sie das nicht schon getan haben).

Wir pflegen und entwickeln ANSTOSS und die World Cup Edition ständig weiter. Dabei möchten wir Sie, den Käufer und Spieler des Programms, in verstärktem Maße mit einbeziehen.

Was stört Sie? Wo hatten Sie Probleme? Oft sind es ja nur Kleinigkeiten, die vielleicht nerven. Oder: Welche Programmteile hätten Sie gerne noch umfangreicher? Was könnte man noch integrieren? Aber auch: Was finden Sie gut? Was sind Ihre "Lieblingsstellen"?

Zögern Sie deshalb nicht, uns Ihre Meinung zum vorliegenden Spiel ausführlich zu schildern. Wir freuen uns über jede Postkarte und über jeden Brief, der sich kritisch mit dem Spiel auseinandersetzt.

Vielleicht finden sich dann die von Ihnen gewünschten Neuerungen in einem späteren Update oder einem weiteren Produkt der ASCON Sports wieder. Sie können sicher sein, daß in den nächsten Jahren noch weitere Produkte mit dem Thema Sport folgen werden.

Der bisherige Verlauf der WM 1994

Leider war der reale Ablauf der Qualifikation doch so kompliziert, daß wir diesem Thema ein eigenes Kapitel gewidmet haben, um auch den Nicht-Fußballexperten unter Ihnen das Verständnis zu erleichtern.

Auf jedem Kontinent lief die Qualifikation ein wenig anders ab, und durch die große Zahl der teilnehmenden Mannschaften ergab sich ein, zumindest auf den ersten Blick, relativ schwierig zu durchschauendes System.

12.1 Die Qualifikation

Am Endturnier der Weltmeisterschaft nehmen insgesamt 24 Mannschaften teil. Da sich jedoch über 130 Mannschaften um diese Plätze beworben hatten, war bereits die reine Qualifikation ein hartes Stück Arbeit. Sie fand zunächst kontinentbezogen statt.

Da der Fußball auf den verschiedenen Kontinenten ein ziemlich unterschiedliches Niveau besaß und sicher auch noch besitzt, erhielten die verschiedenen Erdteile jeweils ein bestimmtes Kontingent an Vertretern für die Endrunde in den USA.

Über die Gerechtigkeit einer solchen Verteilung läßt sich natürlich streiten; sie wird von den Kontinentalverbänden innerhalb der FIFA ausgehandelt. So fordern z.B. die Afrikaner seit längerem einen vierten Vertreter, und es wird nicht unerheblich vom Abschneiden der afrikanischen Mannschaften in den USA abhängen, ob sie ihn auch bekommen.

Fest steht, daß bei der WM 94 drei Vertreter aus Afrika, zwei aus Asien, einer der nord- und mittelamerikanischen Staaten, zwölf aus Europa und drei aus Südamerika teilnehmen werden. Außerdem kommen natürlich noch der Titelverteidiger und der Gastgeber hinzu. Macht zunächst genau 23. Der letzte Platz wurde dann in einem ziemlich komplizierten Ausscheidungsverfahren vergeben.

In den folgenden Erläuterungen fassen wir der Kürze halber Nord- und Mittelamerika einfach zu Nordamerika zusammen (die sogenannten CONCACAF-Staaten). Diese Staaten werden ja einen Vertreter direkt zur WM schicken, ein zweiter erhielt noch eine Chance durch Relegationsspiele. Dazu mußte er zunächst gegen den Sieger Ozeaniens (besteht aus den Salomonen, Tahiti, Australien, Neuseeland, Vanuata und den Fidschi-Inseln) antreten.

Der Sieger dieser Auseinandersetzung mußte dann noch gegen den Tabellenzweiten der A-Gruppe Südamerikas spielen. Und dieser Sieger war dann endlich auch wirklich qualifiziert.

Damit haben wir alle Mannschaften beisammen und können uns die Umstände der Qualifikation auf den einzelnen Kontinenten etwas näher ansehen.

12.1.1 Afrika

Es spielten 36 Mannschaften um drei Endrundenplätze. Die realen Gruppen sahen wie folgt aus und sind bereits in der Reihenfolge der tatsächlichen abschließenden Platzierungen sortiert.

- A: Algerien, Ghana, Burundi, Uganda (trat zurück)
- B: Kamerun, Swasiland, Zaire, Liberia (trat zurück)
- C: Simbabwe, Angola, Ägypten, Angola, Togo
- D: Kongo, Nigeria, Südafrika, Libyen (trat zurück)
- E: Botswana, Elfenbeinküste, Niger, Sudan (trat zurück)
- F: Äthiopien, Benin, Marokko, Tunesien
- G: Gabun, Mosambik, Senegal, Mauretanien (trat zurück)
- H: Madagaskar, Namibia, Sambia, Tansania (trat zurück)
- I: Guinea, Kenia, Gambia (trat zurück), Mali (trat zurück)

Die Gruppensieger wurden in drei Dreiergruppen (jeweils mit Hin- und Rückspiel in den jeweiligen Ländern) gelost, deren Sieger sich direkt für die WM qualifizierten.

- A: Nigeria, Elfenbeinküste, Algerien
- B: Marokko, Senegal, Sambia
- C: Kamerun, Guinea, Simbabwe

In diesen Gruppen setzten sich Nigeria, Marokko und Kamerun durch. Sie werden damit Afrika in den USA vertreten. Nach der Viertelfinalteilnahme Kameruns bei der WM 1990 in Italien (und dem unglücklichen 2:3 n.V. gegen England) kann man sicherlich auf das Abschneiden dieser Teams sehr gespannt sein.

12.1.2 Asien

Es kämpften 29 Mannschaften um zwei Endrundenplätze. Die realen Gruppen sahen wie folgt aus und sind bereits in der Reihenfolge der endgültigen Platzierungen sortiert.

- A: Irak, China, Jemen, Jordanien, Pakistan
- B: Iran, Oman, Taiwan, Syrien, Taiwan, Burma (zog zurück)
- C: Nordkorea, Katar, Singapur, Indonesien, Vietnam
- D: Südkorea, Bahrain, Libanon, Hongkong, Indien
- E: Saudi-Arabien, Kuwait, Malaysia, Macao
- F: Japan, VAE, Thailand, Bangladesch, Sri Lanka

In Katar fand dann im Sommer 1993 das Turnier der sechs Gruppensieger (jeder gegen jeden, einfach) statt.

Saudi-Arabien und Südkorea qualifizierten sich schließlich für die WM. Japan, einer der Favoriten für die Ausrichterrolle der WM 2002, mußte sich praktisch erst in allerletzter Sekunde geschlagen geben. Sicherlich ein herber Rückschlag für das Land, dessen kürzlich gegründete Profiligen in aller Munde ist.

12.1.3 Ozeanien

Es kämpften sechs Mannschaften um den Einzug in die Entscheidungsspiele gegen den Vertreter Nordamerikas und gegen den Zweiten der A-Gruppe Südamerikas.

Die Gruppen sind bereits in der Reihenfolge der endgültigen Platzierungen sortiert.

- A: Australien, Tahiti, Salomonen
- B: Neuseeland, Fidschi-Inseln, Vanuata

Im Finale bezwang Australien Neuseeland souverän mit 1:0 und 3:0 und qualifizierte sich damit für die ersten Relegationsspiele gegen Kanada.

12.1.4 Nordamerika

Es kämpften insgesamt 21 Mannschaften um Platz 1, der zur sicheren Teilnahme berechnete, und um Platz 2, der die Voraussetzung zur Teilnahme an den Relegationsspielen war.

In der realen Qualifikation zur WM 94 waren die USA als Gastgeber automatisch qualifiziert.

Wundern Sie sich nicht: Die Qualifikation in diesen Staaten war wirklich etwas seltsam. Zunächst wurden einige Mannschaften durch einfaches Hin- und Rückspiel aussortiert.

Es fand außerdem noch eine Vorqualifikation statt. Die Sieger (jeweils vorne) bildeten später in der ersten Runde die sogenannte Gruppe der Karibik-Region:

Nordgruppe:		Südgruppe:	
Bermudas - Haiti	1:0, 1:2	Antigua - Niederl. Antillen	1:1, 3:0
Jamaika - Puerto Rico	2:1, 1:0	Surinam - Guyana	2:1, 1:1
St. Vincent - Kuba	Kuba zog zurück	Trinidad - Barbados	2:1, 3:0

Danach fand die sogenannte erste Runde mit Hin- und Rückspiel statt:

Zentralregion:

Honduras - Guatemala	0:0, 2:0
El Salvador - Nicaragua	5:0, 5:1
Costa Rica - Panama	0:1, 5:1

Karibik-Region:

Bermudas - Antigua	3:0, 2:1
Jamaika - Trinidad	2:1, 1:1
St. Vincent - Surinam	0:0, 2:1

Zu den sechs Siegern der Ausscheidungsspiele kamen jetzt Kanada und Mexiko hinzu. Diese wurden gesetzt. Aus den acht Mannschaften wurden zwei Gruppen gebildet (2. Runde).

An dieser Stelle beginnt nun übrigens die Simulation in der ANSTOSS - World Cup Edition. In den Vorrunden wurden lediglich relativ schwache Mannschaften ausgeschaltet.

Hier die realen Gruppen in der Qualifikation, geordnet in der Reihenfolge des späteren Abschneidens dieser Nationen.

- A: Mexiko, Honduras, Costa Rica, St. Vincent
 B: El Salvador, Kanada, Jamaika, Bermudas

Die jeweiligen zwei Gruppenbesten qualifizierten sich für die Endrunde, in der sich Mexiko vor Kanada, El Salvador und Honduras durchsetzen konnte.

Mexiko war damit für die WM qualifiziert, Kanada mußte in die Entscheidungsspiele gegen den Vertreter Ozeaniens und scheiterte dort an Australien.

12.1.5 Europa

Titelverteidiger Deutschland war automatisch qualifiziert, um die restlichen zwölf Plätze stritten sich 36 Mannschaften. Diese wurden in sechs Gruppen eingeteilt, die hier in der Reihenfolge der jeweiligen Endplatzierungen aufgeführt sind:

- 1: Italien, Schweiz, Portugal, Schottland, Malta, Estland
- 2: Norwegen, Niederlande, England, Polen, Türkei, San Marino
- 3: Spanien, Irland, Dänemark, Nordirland, Litauen, Lettland, Albanien
- 4: Rumänien, Belgien, RCS, Wales, Zypern, Färöer
- 5: Griechenland, Rußland, Island, Ungarn, Luxemburg
- 6: Schweden, Bulgarien, Frankreich, Österreich, Finnland, Israel

Die jeweiligen beiden Gruppenbesten qualifizierten sich direkt für die WM.

Hier spielten sich teilweise unglaubliche Dramen ab. So scheiterte Frankreich, das aus den letzten beiden Spielen nur noch einen Punkt benötigt hätte, wohl am unglücklichsten. Gegen Israel mußte die Mannschaft im eigenen Stadion in der 92. Minute noch das 2:3 einstecken, gegen Bulgarien fiel in Paris das entscheidende 1:2 durch Kostadinov ebenfalls erst in der letzten Spielminute (dieser Spieler sollte später dann im Trikot des FC Porto auch allen Werder-Fans seine Torgefährlichkeit beweisen). Aus der Traum, statt Champagner flossen Tränen. Bulgarien jubelte und wird zur WM fahren.

Auch Dänemark, immerhin amtierender Europameister, scheiterte mit viel Pech. Ein winziges Törchen fehlte am Ende. Bei gleicher Tordifferenz mit Irland entschied die geringere Anzahl der erzielten Tore gegen die Dänen. Bei ganzen zwei Gegentoren in zwölf Spielen!

Und auch die Engländer scheiterten. Trotz aller Vorwürfe gegen den deutschen Schiedsrichter Karl-Josef Assenmacher, der im entscheidenden Spiel gegen die Niederlande den holländischen Libero Koeman trotz einer klaren Notbremse nicht vom Platz stellte (wenige Minuten später verwandelte dieser einen Freistoß - zum, nach Meinung der Engländer, vorentscheidenden 0:1), konnten sie auch spielerisch nicht überzeugen und versuchen jetzt mit einem neuen Team-Manager einen Neubeginn bei der EM 1996 im eigenen Land. Außerdem gab Herr Assenmacher in der ersten Hälfte ein reguläres Tor

für die Holländer nicht, was heute von den Engländern gerne übersehen wird. Man könnte also durchaus von ausgleichender Gerechtigkeit sprechen ...

Auch andere ehemals große Fußballnationen mußten die Segel streichen; Portugal, Polen, Schottland, Ungarn und Österreich scheiterten zum Teil sang- und klanglos. Griechenland, Norwegen und die Schweiz dagegen können als Überraschungsmannschaften gelten. Auch bei der WM ist von diesen Teams sicher einiges zu erwarten.

12.1.6 Südamerika

Es kämpften neun Mannschaften um drei feste Plätze. Eine weitere Mannschaft spielte zwei Entscheidungsspiele gegen den Sieger des Duells zwischen dem Zweitplatzierten der nord- und mittelamerikanischen Staaten und dem Sieger Ozeaniens. Dieses Duell gewann ja, wie bereits erwähnt, Australien.

Die Gruppen sind bereits in der Reihenfolge der endgültigen Plazierungen sortiert.

- A: Kolumbien, Argentinien, Peru, Paraguay
 B: Bolivien, Brasilien, Ecuador, Uruguay, Venezuela

Der Sieger der Gruppe A und die beiden Gruppenersten der Gruppe B waren damit direkt qualifiziert. Der Zweite der Gruppe A, Argentinien, trat gegen Australien an und gewann knapp mit 1:1 und 1:0. Maradona machte es möglich. Damit stand auch der letzte Teilnehmer fest.

Die Sensation stellte dabei Bolivien dar, das Brasilien die erste Niederlage in einem WM-Qualifikationsspiel überhaupt beibrachte. 2:0 triumphierten die Bolivianer; die Höhenluft von La Paz (3.500 m) ließ die schlecht vorbereiteten Kicker aus Brasilien in der Endphase zusammenbrechen (sicher war auch ein krasser Torwartfehler nicht ganz unschuldig daran). Diese Höhenluft könnte aber auch zum Problem der Bolivianer in den USA werden. Dort wird sie ihnen nämlich fehlen. Am 30. Juni bestreitet Bolivien gegen Titelverteidiger Deutschland das Eröffnungsspiel. Danach wissen wir mehr.

Kolumbien gilt spätestens seit dem Sieg über Argentinien (Valencia traf zum 2:1, und es war nicht einmal ein Stolperer) als Geheimfavorit für die USA. Die Mannschaft wird bei den Buchmachern bereits hoch gehandelt. Argentinien und Brasilien qualifizierten sich nach Anfangsproblemen erwartungsgemäß. Uruguay, traditionell sonst immer eine der stärksten Mannschaften, scheiterte dagegen kläglich.

12.2 Die WM

Die WM selbst ist zum Glück nicht ganz so kompliziert. Am 20. Dezember 1993 wurden in Las Vegas die sechs Gruppen ausgelost. In jeder dieser Gruppen spielen vier Mannschaften, wobei jede gegen jede einmal antreten muß. Die beiden Gruppenersten ziehen dann automatisch in die nächste Runde ein. Außerdem erreichen die vier punktbesten Dritten der sechs Gruppen ebenfalls die nächste Runde.

Für einen Sieg werden in der Vorrunde jeweils drei Punkte vergeben, für ein Unentschieden gibt es einen Punkt. Dies ist anders als in den Qualifikationsspielen, in denen es ausnahmslos nur zwei Punkte für einen Sieg gegeben hatte. Durch den zusätzlichen Punkt für einen Sieg möchte die FIFA die Bereitschaft zu mehr Offensive fördern. Eine sicherlich richtige Entscheidung.

Ab dem Achtelfinale wird dann im KO-System weitergespielt, wobei zunächst die noch qualifizierten Gruppendritten gegen Gruppensieger aus anderen Gruppen spielen müssen und es damit also nicht unbedingt einfach haben. Wer jetzt verliert, scheidet sofort aus. Am Ende werden nur noch zwei Teams übrig bleiben, die dann das Finale ausspielen und den neuen Weltmeister ermitteln. Die beiden Halbfinalverlierer bestreiten noch zusätzlich ein Spiel um die Plätze drei und vier. Insgesamt umfaßt die Endrunde genau 52 Spiele.

Genauere Informationen zum WM-Spielplan können Sie Kapitel 10 ("Der Editor") entnehmen.

12.3 Anmerkungen

Bei den Wettbewerben kann es in den Gruppen zu Punktgleichheiten kommen, so daß manchmal nicht sicher gesagt werden kann, wer denn nun vor wem steht.

Zur Klärung wird nach folgendem Schema vorgegangen. Sind zwei Teams punktgleich, entscheidet die Tordifferenz. Stimmt diese ebenfalls überein, dann kommt die größere Anzahl der geschossenen Tore zur Geltung. Ist diese ebenfalls gleich, entscheidet das Ergebnis im Spiel (in den Spielen) der beiden Mannschaften gegeneinander. Liegt ein Unentschieden vor, entscheidet bei nur einem Vergleich immer das Los. Bei Auseinandersetzungen mit Hin- und Rückspiel entscheiden, bei gleicher Anzahl der Treffer in beiden Spielen, zunächst die mehr geschossenen Auswärtstore. Sind diese ebenfalls gleich, muß auch hier das Los entscheiden.

In den Ausscheidungsspielen wird nach dem K.-o.-System vorgegangen. Steht es nach 90 Minuten unentschieden, wird um 2 x 15 Minuten verlängert. Danach findet ein Elfmeterschießen statt.

