

Werden Sie Meister!

Anstoss 3

Damit Sie nicht gefeuert werden, hat unsere sportliche Tips-Abteilung Ihre Überflieger-Karriere als Fußballmanager geplant.



Cheats im Kurztips-Teil

Die zahlreichen Optionen des Vorzeige-Fußballmanagers Anstoss 3 von Ascaron halten auch für Fortgeschrittene und Fußballkenner noch einige Überraschungen bereit. Wir haben einige Tricks und Kniffe für Sie erarbeitet, mit denen Sie den Saisonstreß leichter überstehen.

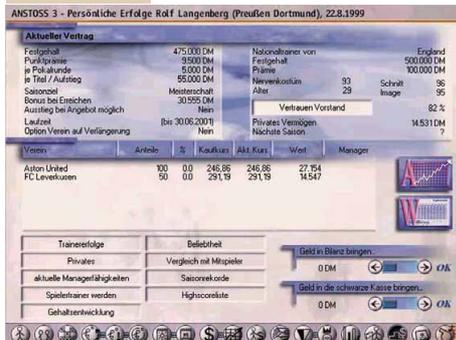
Vor Saisonbeginn

Der richtige **VEREIN**

TIP 1: Wenn Sie mit Vereinsauswahl spielen, wählen Sie am besten einen Club mit großem Stadion. Das sorgt für höhere Einnahmen. Falls Sie eine »echte« Karriere anstreben, kann es vorteilhaft sein, bei der Amateurabteilung eines reichen Bundesligavereins zu unterschreiben. Mit etwas Glück wird irgendwann der Trainer der ersten Mannschaft gefeuert, und Sie kommen zum Zug.

Der **TRAINER-Vertrag**

TIP 2: Wenn Sie eine echte Karriere spielen, sollten Sie sich auf jeden Fall eine Ausstiegsklausel in Ihren Vertrag schreiben lassen, damit Sie den Verein wechseln können, falls Ihnen etwa Bayern München einen gutdotierten Job anbietet. Außerdem sollten Sie nicht so sehr aufs Geld achten; handeln Sie lieber das Saisonziel herunter.



Tip 2: Eine Ausstiegsklausel in Ihrem Vertrag ist sehr sinnvoll, falls Sie ein besseres Angebot kriegen.

HARTES Training

fordern. Vier Wochen Konditionstraining, abwechselnd »hart« und »brutal«, müssen schon sein. Ähnliches gilt für die kürzere Winterpause.

TRAININGS-LAGER veranstalten

TIP 4: Machen Sie kurz vor dem ersten Spiel unbedingt ein längeres Trainingslager, das gesunde Höhenttraining ist besonders zu empfehlen. Wenn Sie genug Geld haben, sollten Sie zehn Tage bleiben. Jede Trainingseinheit in einem Trainingslager, das länger als zwei Tage dauert, wirkt mit einer Wahrscheinlichkeit von 20 Prozent doppelt.

SPIELPRAXIS bekommen

TIP 5: Wenn Sie sich für ein System entschieden haben, sollten Sie so viele Freundschaftsspiele wie möglich machen, damit die »Eingespieltheit« steigt.

TURNIER veranstalten

TIP 6: Statt Freundschaftsspielen können Sie auch ein Turnier veranstalten, achten Sie jedoch darauf, daß mindestens ein echtes Zugpferd, also ein Bundesligaverein, zusagt. Strandturniere sind eher unwichtig – die bringen kaum Geld.

Was bringt ein **JUGENDTAG?**

TIP 7: Ein Jugendtag kostet 50.000 Mark, dafür besteht eine 50-Prozent-Chance, daß Sie einen talentierten Jugendspieler entdecken. Veranstalten Sie aber nicht mehr als einen Tag pro Saison.

Den **KADER richtig planen**

TIP 8: Schauen Sie sich Ihre Spieler sehr genau an, ehe Sie sich für ein System entscheiden. Es bringt nichts, 5-4-1 zu spielen, wenn Sie keine guten Verteidiger besitzen.



Tip 8: Offensives System nur mit guten Stürmern!

Achten Sie darauf, für jede Position annehmbare Ersatzspieler zu haben, und verkaufen Sie Spieler, die nicht in Ihr System passen. Kaufen Sie unbedingt auch einen starken Torhüter, der Mann macht sich bezahlt.

Während der Saison

FREUND-SCHAFTS-Spiele

TIP 9: Wenn Sie einen großen Kader haben, sollten Sie – auch während der Saison – mal ein Freundschaftsspiel veranstalten, damit auch die Bankdrücker zum Einsatz kommen.

Das richtige **TRAINING**

TIP 10: Stellen Sie während einer Saison nie mehr als drei Trainingseinheiten pro Tag ein, denn zuviel Streß laugt Ihre Jungs aus. In englischen Wochen sollten Sie verstärkt auf Regeneration setzen.

Kurz vor dem **RAUS-SCHMISS**

TIP 11: Wenn Sie kurz vor dem Rauswurf stehen, sollten Sie die Aussprache mit dem Präsidium suchen. Falls Sie schwerreich sind, können Sie durch den Kauf eines Präsidentenpalastes das Vertrauen der Vereinsführung um zehn Punkte steigern.

GELD anlegen

TIP 12: Sind Sie ein Zocker? Legen Sie doch mal Ihr ganzes Geld bei der obskuren Madame Veronique an. Vermutlich wird es in kürzester Zeit deutlich weniger werden, mit etwas Glück aber kurzfristig auch deutlich mehr. Laden Sie einfach neu, falls das Result Ihren Wünschen nicht entspricht.

Verein WECHSELN

TIP 13: Wenn Sie den Verein wechseln wollen, sollten Sie auf folgendes achten: Das neue Präsidium sollte geduldig sein, das Stadion groß und die Finanzkraft enorm. Die Vereinsführung ist jedoch der entscheidende Faktor, da Sie bei einem ungeduldigen Präsidenten bei der ersten Krise leicht fliegen können.

Im Spiel

Richtige EIN-STELLUNG

TIP 14: Wählen Sie in Freundschaftsspielen immer »Nonnenhockey«, damit Sie keine unnötigen roten Karten erhalten. Bei Ligaspielen sollten Sie auf »rücksichtsvoll« gehen, falls der Schiedsrichter als harter Hund (Härte 8 und mehr) bekannt ist.

In der PAUSE

TIP 15: Ein »Donnerwetter« dürfen Sie nur fünfmal pro Saison und nur dann loslassen, wenn Ihr Team zurückliegt.

Wenn Sie öfter einen Wutanfall bekommen, wirken Sie nur lächerlich. Der »Appell an die Spielerehre« wird genauso eingesetzt, aber bloß einmal pro Spielzeit. »Macht Sie fertig« dürfen Sie sagen, wenn Sie bereits mit zwei Toren vorn liegen; bei



Tip 15: Die richtige Pausenansprache gibt einen Formbonus – Ihr Team wird stärker.

zwei Treffern Rückstand sollten Sie »nörgeln«. Ebenso wirkt »verspotten«, allerdings nur einmal pro Saison. Wenn es unentschieden steht, oder Sie gegen einen etwa gleichstarken Gegner zurückliegen, wirkt »antreiben«. Die Wirkung der Ansprache beträgt im günstigsten Fall vier Prozent Formzuwachs für alle Spieler.

TIP 16: Wenn ein Spieler schon Gelb gesehen hat, sollten Sie ihn zwischen der 60sten und 70sten Minute auswechseln – natürlich nur, falls Sie nicht zurückliegen. Auch formschwache oder stark erschöpfte Kicker können Sie zu diesem Zeitpunkt herausnehmen. Wenn ein Spieler nach dem Grund für seine Auswechslung fragt, antworten Sie so:

Aussage	Grund
Sollte sich seinen Beifall abholen	bessere Note als 2,5
Schlechte Leistung	schlechtere Note als 4,0
Taktische Gründe	bei Remis oder Rückstand
Muße irgendwas ändern	mehr als 2 Tore Rückstand
Spielpraxis für Mitspieler	Eingewechselter hat weniger als 20 Prozent der Spiele absolviert
Schonung	Frische unter 80
Schien müde zu sein	Frische unter 70
Schnauze voll	Spieler soll rausgeekelt werden

Im Grafikmodus

ZWISCHEN-RUFE

TIP 17: Die Zahl der Zwischenrufe ist auf vier beschränkt, gehen Sie also sparsam damit um. Benutzen Sie den »Schuß!«-Ruf nur, wenn Ihr Spieler di-



Tip 17: Setzen Sie Zwischenrufe sparsam ein.

rekt vor dem Torwart steht. Ignorieren Sie den unwichtigen »spiel ab!«-Ruf. Schreien Sie »lauf!«, falls Ihr Spieler schießen will, Sie aber das Gefühl haben, er sei noch zu weit entfernt. Fordern Sie eine offensi-

vere Spielweise am besten nur, wenn Sie mit einem Tor zurückliegen und nicht gleich die komplette Taktik ändern wollen. »Defensiver« rufen Sie, wenn Sie mit wenigstens zwei Toren führen.

Am Saisonende

Aufwertung durch TORE

TIP 18: Wenn ein Spieler eine bestimmte Anzahl Tore pro Saison erzielt, wird er aufgewertet. Die folgende Tabelle gibt Aufschluß über die benötigte Trefferzahl. Falls Ihr Stürmer also kurz davorsteht, sollten Sie ihn Elfmeter schießen lassen oder als einzige Spitze aufstellen.

Spielerstärke	Nötige Tore
1 – 2	2
2 – 3	3
3 – 4	5
4 – 5	6
5 – 6	8
6 – 7	10
7 – 8	14
8 – 9	19
9 – 10	21
10 – 11	24
11 – 12	30

Übrigens: Ein abwertungsbedrohter Spieler, der mindestens das 0,9fache seiner Spielerstärke an Toren erzielt hat, wird am Saisonende nicht abgewertet.

Aufwertung durch EINSÄTZE

TIP 19: Auch durch eine bestimmte Anzahl Einsätze kann ein Spieler aufgewertet werden. Das betrifft vor allem junge Spieler. Achten Sie deshalb unbedingt darauf, jeden Kicker mindestens einmal einzusetzen, um Abwertungen zu vermeiden.

Spielerstärke	Nötige Einsätze/ Einwechslungen
1 – 2	1/3
2 – 3	2/5
3 – 4	4/8
4 – 5	5/11
5 – 6	25/-
6 – 7	31/-

ABWERTUNG vermeiden

TIP 20: Ein Spieler wird nicht abgewertet, wenn er eine Mindestanzahl an Toren oder einen bestimmten Notenschnitt erreicht hat. Ergreifen Sie die gleichen Maßnahmen wie in Tip 18, um gefährdete Kicker möglicherweise vor einer Abwertung zu bewahren. **GUN**

Spielerstärke	Nötige Tore/Note
2 – 3	3 Tore / Note 4,0
3 – 4	4 Tore / Note 3,8
4 – 5	5 Tore / Note 3,6
5 – 6	6 Tore / Note 3,4
6 – 7	8 Tore / Note 3,2
7 – 8	10 Tore / Note 3,0
8 – 9	12 Tore / Note 2,8
9 – 10	14 Tore / Note 2,7
10 – 11	18 Tore / Note 2,6
11 – 12	22 Tore / Note 2,5
12+	26 Tore / Note 2,4