

Tips von den Entwicklern

Anstoss 3

Wer kennt Anstoss 3 am besten? Richtig, die Entwickler. Die folgenden Tips stammen direkt von Ascaron-Mann Gerald Köhler.

Der ERSTE Club

In der REGIONAL-LIGA

Rechtzeitig EINKAUFEN

Freundschaftsspiele NICHT sofort

Der Fußball-Manager Anstoss 3 von Ascaron ist trotz Optionsvielfalt einfach zu handhaben – ein zweiter Uli Hoeness werden Sie jedoch nur, wenn Sie alle Tricks draufhaben. Wir haben Ascarons Creative Director Gerald Köhler um einige Tips für Einsteiger gebeten.

Zum Saisonstart

TIP 1: Beim ersten Verein ist das bißchen Geld nicht entscheidend, das Sie in Ihrer ersten Station verdienen können. Verhandeln Sie statt dessen um das Saisonziel, und drücken Sie ruhig die Ansprüche des Präsidiums! Man wird dort um so dankbarer sein, wenn Sie besser abschneiden.

TIP 2: Bei Nicht-Bundesligavereinen sollten Sie auf jeden Pfennig achten. Auch in der echten Regionalliga kämpfen die meisten Vereine mit den Finanzen. Teure Trainingslager, Co-Trainer, hohe Siegpriämien, das NORACSA-System, eine teure statistische Abteilung, der beste Rechtsanwalt – das alles ist »unten« nicht finanzierbar.

TIP 3: Kümmern Sie sich frühzeitig um Neuverpflichtungen für die kommende Saison. Über den Menüpunkt »Vereine absuchen« entdecken Sie gerade zu Beginn der Spielzeit oft Schnäppchen. Auch der eine oder andere wirklich starke Spieler kann hier verpflichtet werden, wenn Sie bereit sind, ein entsprechendes Gehalt auf den Tisch zu legen.

TIP 4: Spielen Sie erst ab der dritten Woche der Vorbereitung Freundschaftsspiele, da die starken Mannschaften meist erst dann für Testspiele zur Verfügung stehen. Da Spiele dieser Art nach einer Weile

nur noch wenige Zuschauer begeistern, sollten Sie als kleiner Verein gleich am Anfang Spiele gegen möglichst bekannte Mannschaften vereinbaren.

TIP 5: Vor allem bei kleinen Vereinen sollten Sie immer monatlich 10.000 DM in die Fanwer-

FAN-WERBUNG lohnt sich

Sponsorentag EINMAL pro Saison

Welche FANARTIKEL verkaufen?

bung investieren. Nach einigen Jahren wird sich diese Investition garantiert lohnen, zumindest wenn Sie Ihr Fanpotential noch nicht ausgeschöpft haben.

TIP 6: Wenn Sie einmal pro Spielzeit einen Sponsorentag veranstalten, erhalten Sie im nächsten Jahr einen Bonus von 5% auf alle Sponsorenangebote und auf die Anzahl der Mitglieder des Geldgeberpools. Ein Sponsorentag pro Saison genügt allerdings.

TIP 7: Die seit dem Vorgänger hinzugekommenen Fanartikel sollten sich als echte Renner erweisen: Setzen Sie auf Freundschaftsschals und Regen-

jacken (insbesondere, wenn Ihr Stadion nicht überdacht ist).

Trainingslager

TIP 8: Durch einen Klick in die Spalte »TL« im Jahreskalender können Sie Trainingslager beliebig lange aus-

dehnen, natürlich nur bis zum nächsten Pflichtspiel. Nach der Vereinbarung werden zunächst nur Anreise- und Rückreisetag im Kalender eingetragen.

TIP 9: Einige Hinweise, worauf Sie bei der Verteilung Ihrer Spieler auf die einzelnen Zimmer im Trainingslager besonders achten müssen: Befreundete Spieler teilen sich auch gerne ein Zimmer; sie sind ein bißchen sauer, wenn sie andere Zimmergenossen bekommen.

Spieler, die um einen einzelnen Stammplatz kämpfen, können Sie zusammenlegen, in diesem Fall vermeiden Sie häufig einen Streit.

Spieler, die neu bei einem Verein sind, sollten Sie mit erfahrenen Spielern zusammenlegen, am besten solchen mit der Eigenschaft »Integrationsfigur«. Stecken Sie keine zwei Ausländer aus dem gleichen Land auf das gleiche Zimmer, da sie dann nicht Deutsch lernen.

TIP 10: Wenn Sie genügend Geld übrig haben, können Sie ruhig einmal ein Trainingslager vor wichtigen Spielen anordnen: Der (kurzfristige) Konditions- und Frischeschub ist nicht zu unterschätzen.

ANSTOSS 3 - Fanartikel

Artikel	Ek.	Vk.	Lager	bestell.	Woche	Erw.	Lz.	
Trikots	40,-	75,-	0	0	0	0	4	Einkaufspreis
Fahren	8,-	14,-	0	0	0	0	4	Marketingpreis
Schals	8,-	14,-	0	0	0	0	2	Bestellmenge
Bettwäsche	20,-	47,-	0	0	0	0	4	Rabatt für Fans
Autogrammball	40,-	57,-	0	0	0	0	1	Rabatt bei Einkauf
Badehose	30,-	75,-	0	0	0	0	3	Wochenverkauf (1 Artikel)
Schlafanzug	25,-	57,-	0	0	0	0	2	Einzel
Pfandflasche	10,-	15,-	0	0	0	0	3	Alle
Krawatte	12,-	37,-	0	0	0	0	1	Details
Klopapier	0,50	2,50	0	0	0	0	2	
Regenschirm	8,-	19,-	0	0	0	0	4	

Tip 7: Setzen Sie auf Schals und Regenjacken.

Lager VERLÄNGERN

Auf ZIMMERBELEGUNG achten

LAGER vor wichtigen Spielen

ANSTOSS 3 - Jahreskalender Gerald Köhler (SV Gelsenkirchen), 4.7.1999

Tag	TL	Vk.
Sam 4		
Mon 5		
Die 6		
Mi 7		
Don 8		
Fre 9		
Sam 10		
Mon 11		
Die 12		
Mi 13		
Don 14		
Fre 15		
Sam 16		
Mon 17		
Die 18		
Mi 19		
Don 20		
Fre 21		
Sam 22		
Mon 23		
Die 24		
Mi 25		
Don 26		
Fre 27		
Sam 28		
Mon 29		
Die 30		
Mi 31		

Tip 4: Freundschaftsspiele gegen Bundesliga-Vereine sind eine lohnende Einnahmequelle.

Spielerentwicklung

Auf **BALL-KONTAKTE** achten

Wie bekomme ich eine **AUFWERTUNG**?

TIP 11: Analysieren Sie nach einem Spiel vor allem die Ballkontakte Ihrer Spieler. Wenn ein Spieler sehr selten an den Ball kommt, sollten Sie seine Position etwas verlagern, damit er häufiger ins Spielgeschehen eingreifen kann. Achten Sie dabei aber auch auf Änderungen am Spielsystem Ihrer Gegner.

TIP 12: Aufwertungen finden zweimal pro Saison statt. Je nach Alter hat ein Spieler eine bestimmte Chance auf eine Auf- oder Abwertung. Die können sich auch gegenseitig aufheben und werden zusätzlich durch das Talent der Kicker beeinflusst.

Spieleralter	Chance für Aufwertung	Chance für Abwertung
<22	30 Prozent	0 Prozent
<26	20 Prozent	0 Prozent
<30	15 Prozent	0 Prozent
<34 und Spieler ist Torwart oder Libero	5 Prozent	10 Prozent
<34 und andere Position	5 Prozent	20 Prozent
<40	0 Prozent	30 Prozent
>=40	0 Prozent	50 Prozent

Der stärkste zusätzliche Modifikator ist die Durchschnittsform eines Spielers.

Durchschnittsform	Effekt
>16	3fache Chance für +1
>14	doppelte Chance für +1
>12	1,5fache Chance für +1
>=6 und <8	1,5fache Chance für -1
<6	doppelte Chance für -1

Wie schnell gibt's neue **FÄHIGKEITEN**?

TIP 13: Wie schnell ein Spieler eine Fertigkeit lernt, hängt von der Art der Fähigkeit ab. Dabei sollten besonders talentierte Spieler auch besonders anspruchsvolle Aufgaben lernen.

Fähigkeit ist...	Gewinn
schwer zu lernen	1% mit 50%
mittelschwer zu lernen	1%
leicht zu lernen	2%

Einige Faktoren behindern das Fähigkeiten-Lernen:

Faktor	Wirkung
Verletzung (pro Woche)	-2% bei allen Eigenschaften
andere Fähigkeit wird erlernt (pro Woche)	-2% bei allen Eigenschaften
Urlaub (pro Woche)	-1%
kein Training in dieser Woche für diese Fähigkeit	-1%

VERTRÄGE rechtzeitig verlängern

TIP 14: Spieler mit auslaufenden Verträgen fragen nicht immer an, wenn sie gehen wollen. Kümmern Sie sich also rechtzeitig um Vertragsverlängerungen, sonst kann es sein, daß der Spieler nicht mehr mit Ihnen spricht, sondern einfach verduftet.

TRAINING vor einem Spitztag

TIP 15: An den beiden Tagen vor einem Spiel ist Konditionstraining tabu, sonst baut die Mannschaft läuferisch einige Minuten früher ab als nötig.

Sonstiges

PLATZWART einstellen

TIP 16: Mit einem guten Platzwart können Sie die Haltbarkeit Ihres Stadionrasens deutlich erhöhen. Die Monatsgehälter der Kandidaten belaufen sich auf 1.000, 2.000 oder 6.000 DM pro Monat. Sie können den Mann übrigens jederzeit austauschen.

Was bringt ein **SPITZEL**?

TIP 17: Freundschaften und andere Spielerbeziehungen werden in der Spielerinfo nicht vollständig erfaßt. Wenn Sie jedoch einen Spitzel beauftragen, erfahren Sie alles über neue Tendenzen beim Beobachteten. Spieler, die sich nicht dopen lassen, lassen sich übrigens auch nicht als Spitzel mißbrauchen, sondern verlieren durch eine Anfrage nur Motivation.

Wer **EIGNET** sich als Spitzel?

TIP 18: Nehmen Sie als Spitzel einfach einen preiswerten Amateurspieler in den Profikader auf. Wenn der bei seiner unlauteren Tätigkeit erwischt wird, ist es nicht ganz so schlimm.

Was ist ein **TEENIE-STAR**?

TIP 19: Ein Spieler mit der Eigenschaft »Teenie-Star« erhält einen Bonus von 50% auf seine Trikotverkäufe, da er besonders viele jugendliche Fans hat. Achten Sie auf das Training des Jünglings: Bei einer Form unter fünf Punkten fällt der Bonus weg. Dafür halbiert sich dann der Trikotverkauf.

GUN