

Tips von den Programmierern

Anstoss 2 – Verlängerung

Auch zur Zusatz-CD liefern wir wieder Tips direkt von den Entwicklern.

Zusätzliche HILFE

Neue FÄHIGKEITEN

FORM auffrischen

JUGEND trainieren

Seinen Qualitätsvorsprung gegenüber anderen Managern baut Ascarons Anstoss 2 in der Verlängerung nochmals deutlich aus. Neue Features schreien allerdings nach neuen Tips, die den Weg zur Meisterschaft erleichtern.

TIP 1: Neben den Tips auf dieser Seite finden Sie auch in der medizinischen Abteilung eine kleine Hilfsfunktion, die Sie mit allerlei zusätzlichen Tips versorgt. Ein Besuch lohnt sich auf jeden Fall!

TIP 2: Wie schnell die Spieler neue Fähigkeiten dazulernen, hängt neben dem körperlichen Zustand hauptsächlich vom Training ab. Die Basisergebnisse pro Trainingseinheit lassen sich wie folgt berechnen:

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

Es können aber auch Punkte von bereits erarbeiteten Fähigkeiten wieder abgezogen werden:

Pro Verletzungswoche:	-2% bei allen Eigenschaften
Pro Woche andere Eigenschaft als Ziel:	-2% bei allen Eigenschaften
Pro Woche ohne Training für diese Fähigkeit:	-1%
Pro Woche Urlaub:	-1% bei allen Eigenschaften

Es lohnt sich also, auch bereits antrainierte Stärken hin und wieder aufzufrischen.

TIP 3: Beim Jugendtraining können Sie diverse Fähigkeiten Ihrer zukünftigen Stars bereits in jungen Jahren herausbilden. Hier die Folgen aller Schwerpunkte, wobei das Training bewirkt, daß auf dem jeweiligen Gebiet keine negativen Eigenschaften bei Ihren Jugendlichen vorkommen. Lassen Sie zum Beispiel verstärkt Technik trainieren, werden Sie keine technisch schwachen Jugendspieler haben.

Technik:	30% der Spieler sind technisch begabt 10% können Freistöße schießen 10% der Mittelfeldspieler sind Spielmacher
Schnelligkeit:	30% der Spieler sind schnell
Kopfballstärke:	30% der Spieler sind kopfballstark
Laufstärke:	30% der Spieler sind laufstark
Kampfstärke:	30% der Spieler erhalten das »Zweikampf«-Attribut 10% der Spieler sind Führungspersonen 10% der Spieler sind Kämpfernaturen
Cleverneß:	20% der Spieler sind Schwalbenkönige 20% der Spieler sind Männer ohne Nerven
Charakterschulung:	30% der Spieler sind Führungspersonen

Günstige VERTRÄGE abschließen

PLEITE vermeiden

UFO- Entführung

AUSLÄNDER einbürgern

TIP 4: Bei der Beurteilung eines Angebots durch einen Spieler sind zunächst einmal vier grundsätzliche Faktoren entscheidend. Diese werden je nach Alter des Spielers unterschiedlich gewichtet. Die Kenntnis dieser Gewichtung kann Ihnen bei Vertragsverhandlungen so manche Mark ersparen.

Alter	bis 24 J.	24 bis 30 J.	31 bis 36 J.	über 36 J.
Fixgehalt	50%	45%	44%	40%
Auflaufprämien	30%	25%	26%	25%
Laufzeit	5%	10%	15%	30%
Fixe Ablöse	15%	20%	15%	5%

Bei den anderen Vertragsoptionen sind vor allem Stammspielergarantien und gute Möglichkeiten für eine vorzeitige Vertragsauflösung sehr begehrt.

TIP 5: Oft wird vergessen, daß der Verkauf der Anzeigetafel im Notfall eine Menge Geld bringen kann. Wenn Ihr Verein über eine Videowand verfügt, sind das immerhin drei Millionen Mark.

TIP 6: Wird einer Ihrer Spieler von einem UFO entführt, sollten Sie nicht gleich Ihren Spielstand neu laden. Warten Sie zwei Wochen ab, es lohnt sich.

TIP 7: Pro Jahr haben Sie nur genau zehn Möglichkeiten, Spieler anderer Länder einbürgern zu lassen. Dann hat Ihr Verband keine Lust mehr. Die Chance, daß sich ein ausländischer Spieler einbürgern läßt, wird durch zwei Faktoren bestimmt:

1. Durch die Mühe, die Sie sich geben.
2. Durch den Abstand (in Punkten), den der Spieler von seiner eigenen Nationalmannschaft hat.

Die genauen Wahrscheinlichkeiten für eine Einbürgerung entnehmen Sie bitte der folgenden Tabelle. Die Spaltenüberschriften geben an, wie sich die Wahrscheinlichkeit verändert, wenn der Spieler näher an seine eigene Nationalmannschaft herankommt.

	Mehr als 1 P.	mehr als 0,5 P.	bis zu 0,5 P.
Direkte Entscheidung	40%	25%	10%
Vorgespräch, dann Entscheidung	60%	40%	20%
Angebot, dann Entscheidung	80%	55%	30%
Vorgespräch und Angebot, dann Entscheidung	100%	70%	40%

Eine Anfrage ist sinnlos, wenn der Spieler bereits im Kader einer Nationalmannschaft steht.

TIP 8: Schaffen Sie sich ein Übergewicht im Mittelfeld. Wenn Sie die zentrale Position im Mittelfeld mit einem Spieler besetzen, der über die Eigenschaft »Spielmacher« verfügt, erhalten Sie einen Punkt Bonus auf Ihr Mittelfeld. Bei einer negativen Eigenschaft wird Ihnen ein Punkt abgezogen. **MC**