IKARION

Hattrick!

HANDBUCH

HATTRICK!

(c) 1995 IKARION SOFTWARE

IKARION SOFTWARE GmbH
Postfach 1760
D - 52019 Aachen
Tel. 0241 - 911 971
Fax 0241 - 911 911

© 1995 by IKARION SOFTWARE

INHALTSVERZEICHNIS

1. Einleitung 13
2. Installationshinweise 15
3. Der Spielstart 17
   - 3.1 Spieleranzahl 19
   - 3.2 Liga 19
   - 3.3 Schwierigkeitsgrad 20
   - 3.4 Teamauswahl 21
4. Generelle Bedienungshinweise 22
   - 4.1 Über die Bedienung von HATTRICK! 22
   - 4.2 Das CSS im Detail 23
   - 4.3 Das Faxgerät 33
5. Das Trainermenü 34
   - 5.1 Die Kaderliste 35
   - 5.2 Das Trainer-Info-Feld 40

© 1995 by IKARION SOFTWARE

INHALTSVERZEICHNIS

5.3 Das Trainer-Auswahl-Fenster 40
5.4 Die Aktionsleiste 41
5.5 Die Filter der Kaderliste 46
KOMPASS TRAINER-MENÜ 49
6. Das Werbemenü 50
KOMPASS WERBE-MENÜ 55
7. Das Transfermenü 56
7.1 Die Transferliste 56
7.2 Die Kaderliste 60
7.3 Der Talentsucher 62
KOMPASS TRANSFER-MENÜ 65
8. Das Stadionmenü 66
8.1 Baufunktionen 64
8.2 Preisfunktionen 69

© 1995 by IKARION SOFTWARE

INHALTSVERZEICHNIS

8.3 Komfortfunktionen 70
8.4 Sonstige Funktionen 72
KOMPASS STADION-MENÜ 75
9A. Das Tabellenmenü 76
9A.1 Das Tabellenfenster 76
9A.2 Die Ligaschalter 79
9A.3 Das Hilfsfenster 79
9B. Das Ergebnismenü 80
9B.1 Das Ergebnisfenster 80
9B.2 Das Hilfsfenster 80
9B.3 Das Pokalfenster 81
KOMPASS TABELLENMENÜ/ERGEBNISMENÜ 83
10. Das Finanzmenü 84
10.1 Das Transaktionsfenster 85

© 1995 by IKARION SOFTWARE

10.2 Die Bilanz 90
KOMPASS FINANZMENÜ 93
11. Das Aufstellungsmenü 94
11.1 Das Aufstellungsfenster 94
11.2 Die Filter für das Aufstellungsfenster 101
KOMPASS AUFSTELLUNGSMENÜ 105
12. Das Vereinssitzungsmenü 106
12.1 Freundschaftsspiele 106
12.2 Geldstrafen 107
12.3 Vereinsinterne Ausgaben 108
KOMPASS VEREINSSITZUNGSMENÜ 111
13. Das Vereinsinfomenü 112
KOMPASS VEREINSINFOMENÜ 115
14. Das Gegnerinfomenü 116

© 1995 by IKARION SOFTWARE

KOMPASS GEGNERINFOMENÜ 119
15. Das Statistikmenü 120
15.1 Die Statistikschalter 121
15.2 Die Highscore-Liste 122
15.3 Die Zeitung 122
15.4 Die Managerbewertung 123
KOMPASS STATISTIKMENÜ 127
16. Diskoptionen 128
16.1 Spiel beenden 128
16.2 Spielstand laden 128
16.3 Spielstand speichern 129
16.4 Protokollfunktion 129
16.5 Tabelle drucken 130
16.6 Neues Spiel 130

© 1995 by IKARION SOFTWARE

16.7 CD Player 130
KOMPASS DISKOPTIONEN 133
17. Spieloptionen 134
17.1 Trikotfraben verändern 134
17.2 Torszenen AN/AUS 134
17.3 Anzeigetafel 135
17.4 Halbzeitpause 135
17.5 Sound 135
1/.6 Spielberichtsbogen 135
17.7 Simulations/Kommentargeschwindigkeit 136
17.8 Neuer Manager 137
17.9 Manager löschen 137
17.10 Vereinsnameneditor 138
17.11 Spielernameneditor 140

 © 1995 by IKARION SOFTWARE

17.12 Stadionnameneditor 141
17.13 Punktesystem 141
KOMPASS SPIELOPTIONEN 143
18. Das Spiel läuft 144
18.1 Der Spieltag 144
18.2 Das Taktikmenü 150
18.2.1 Der Taktikbildschirm 151
18.2.2 Die aktuelle Aufstellung 151
18.2.3 Die Reservisten 152
18.2.4 Die taktischen Anweisungen 152
18.2.5 Das Infofenster 153
19. Ereignisse während der Saison 154
19.1 Die Jahreshauptversammlung 154
19.2 Die Sportler des Jahres 155

© 1995 by IKARION SOFTWARE

Hattrick!

INHALTSVERZEICHNIS

19.3 Die Pressekonferenzen 156
19.4 Zufällige Ereignisse 157
19.5 Beeinflussbare Ereignisse 157
20. Allgemeine Strategiehinweise 158
21. Teamlogos editieren 185
22. Credits 187
23. Hotline-Service 189
24. Datenträger defekt! - Was tun? 191
25. Wichtige Informationen 192
26. Notizen 195
27. Stichwortverzeichnis 197

© 1995 by IKARION SOFTWARE

1. EINLEITUNG

Hattrick!

1. EINLEITUNG

Herzlich willkommen bei HATTRICK!

Wir bedanken uns für Ihr Interesse an diesem Programm und hoffen, daß Sie beim Spielen so viel Spaß haben werden, wie wir ihn bei der Entwicklung hatten. Bei der Erstellung von HATTRICK! wurde besonders viel Wert auf eine übersichtliche und komfortable Benutzerführung gelegt, die Ihnen eine intuitive Bedienung ermöglicht. HATTRICK! wurde so konzeptioniert, daß Sie im Regelfall dieses Handbuch kaum zu konsultieren brauchen, um sich im Spiel zurechtzufinden.

Leider konnten wir nicht an jeder Stelle des Programms gewährleisten, daß alle Funktionen auf einen Blick zu erkennen sind. Diese versteckten Funktionen haben wir in diesem Handbuch besonders hervorgehoben. Solche Funktionen erkennen Sie neben der grünen Schrift an dem Hinweis: "Achtung - Erweiterte Funktion". Hinweise, die besonders wichtig sind, werden grundsätzlich in roter Schrift dargestellt.

Am Ende jedes Kapitels, das ein Menüs beschreibt, finden Sie einen sogenannten Menü-Kompaß, der Ihnen Lage und Funktion der wichtigsten Elemente eines Menü in einer Kurzübersicht zeigt. In den einzelnen Menübeschreibungen bezieht sich das Handbuch sehr häufig auf den jeweiligen Menü-Kompaß. Sie finden hinter der Beschreibung bestimmter Elemente einen in Klammern stehenden Großbuchstaben, der die Position dieses Elements im Menü-Kompaß markiert.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

1. EINLEITUNG

Wir hoffen, daß Sie viel Freude an diesem Programm haben werden und würden gerne erfahren, wie Ihnen das Spiel gefallen hat. Für Kritik und Anregungen jeder Art sind wir immer offen, denn unsere Software soll in erster Linie Ihnen Spaß bereiten.

Zum Thema Kopierschutz

HATTRICK! ist genauso wie unsere sonstigen Programme nicht mit einem direkten Kopierschutz versehen. Sie werden also in keinster Weise mit Passwortabfragen oder ähnlichen Appetithemmern konfrontiert.

Machen wir uns nichts vor: Die Entwicklung hochklassiger Unterhaltungssoftware ist sehr kostenintensiv. An diesem Programm haben viele Leute über einen Zeitraum von fast 3 Jahren gearbeitet. Am einfachsten können Sie diese Mühen honorieren, in dem Sie keine Kopien von Originalsoftware weitergeben und damit nicht zur Verbreitung von Raubkopien beitragen.

Ihr IKARION Team

© 1995 by IKARION SOFTWARE

2. INSTALLATION

2. Installation

PC CD-ROM

Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM Laufwerk ein. Wechseln Sie zu diesem Laufwerk und geben Sie INSTALL ein. Drücken Sie die RETURN-Taste. Ab jetzt übernimmt ein spezielles Installationsprogramm die Führung. Folgen Sie einfach den Anweisungen auf dem Bildschirm. Beachten Sie bitte, daß HATTRICK! nicht ausschließlich von CD gespielt werden kann, da zur Auslagerung von temporären Dateien die Festplatte benötigt wird. Löschen Sie deshalb das Verzeichnis HATTRICK! (bzw. das Verzeichnis mit dem von Ihnen gewünschten Namen), das bei der Erstinstallation des Programms angelegt wird auf keinen Fall. Es beinhaltet wichtige Programmdateien, ohne die HATTRICK! nicht lauffähig ist.

PC Diskette

Legen Sie die Diskette mit der Aufschrift Disk 1 in Ihr Diskettenlaufwerk ein. Wechseln Sie zu diesem Laufwerk und geben Sie INSTALL ein. Drücken Sie die RETURN-Taste. Ab jetzt übernimmt ein spezielles Installationsprogramm die Führung.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

2. INSTALLATION

AMIGA

Zum optimalen Betrieb des Programms empfehlen wir eine Festplatteninstallation. Dazu starten Sie Ihren Computer wie gewohnt und warten bis die Workbench erscheint. Legen Sie nun die Diskette mit der Aufschrift Disk 1 in Ihr Diskettenlaufwerk. Doppelklicken Sie auf das nun erscheinende Diskettensymbol mit der Beschriftung HATTRICK!. Sie sehen nun ein Fenster mit dem Inhalt Ihrer HATTRICK!-Installationsdiskette. Klicken Sie zweimal auf das Icon mit der Unterschrift HATTRICK! TO HD. Ab jetzt übernimmt ein spezielles Installationsprogramm die Führung. Folgen Sie einfach den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Sollten Sie keine Festplatte besitzen, muß das Programm auf Disketten installiert werden. Halten Sie dazu bitte formatierte Disketten bereit. (Die genaue Zahl finden Sie in Ihrer AMIGA-Zusatzanleitung.) Starten Sie Ihren Computer wie gewohnt mit Ihrer Workbench Diskette. Legen Sie nun die Diskette mit der Aufschrift Disk 1 in Ihr Diskettenlaufwerk. Doppelklicken Sie auf das nun erscheinende Diskettensymbol mit der Beschriftung HATTRICK!. Sie sehen nun ein Fenster mit dem Inhalt Ihrer HATTRICK! Installationsdiskette. Klicken Sie zweimal auf das Icon mit der Unterschrift HATTRICK! TO DISK. Ab jetzt übernimmt ein spezielles Installationsprogramm die Führung. Folgen Sie einfach den Anweisungen auf dem Bildschirm.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

3. SPIELSTART

3. SPIELSTART

PC

Nach der Installation befinden Sie sich automatisch im neu angelegten Verzeichnis. Geben Sie einfach HATTRICK ein und drücken Sie RETURN. Das Spiel wird nun gestartet.

Stellen Sie vor dem Start des Programms unbedingt sicher, daß Ihr PC folgende Bedingungen erfüllt:

- Sie brauchen eine VESA-kompatible Grafikkarte
- Sie brauchen 4MB Arbeitsspeicher und eine Maus

Weitere Informationen zu den technischen Voraussetzungen finden Sie in Anhang A dieses Handbuches.

AMIGA

Sollten Sie das Programm von der Festplatte spielen, doppelklicken Sie auf das Icon Ihres neu angelegten HATTRICK!-Verzeichnisses. Klicken Sie auf das HATTRICK!-Icon. Das Spiel wird nun gestartet. Wollen Sie HATTRICK! von Diskette spielen, so legen Sie Diskette 1 in Ihr Laufwerk ein

© 1995 by IKARION SOFTWARE

3. SPIELSTART

und starten Sie Ihren AMIGA. Wir empfehlen Ihnen jedoch dringend eine Festplatteninstallation, da Sie nur so echten Spielkomfort genießen können. Eine Nutzung des eingebauten CD Players ist ohnehin nur beim Spielen von Festplatte möglich.

Das Programm zeigt Ihnen beim Start das HATTRICK!-Titelbild und danach ein kurzes Intro (Nur PC). Dieses können Sie per Druck auf eine beliebige Taste jederzeit abbrechen. Sie befinden sich nun im sogenannten Intitialisierungsscreen. Zunächst können Sie hier auswählen, ob Sie ein vorher gespeichertes Spiel laden oder ein neues Spiel beginnen wollen.

Ein vorher gespeichertes Spiel laden Sie, in dem Sie im Ladebildschirm einen Spielstand aus dem Fenster "Gespeicherte Spielstände" per Maus anklicken. Sind schon mehr Spielstände abgespeichert worden, als dieses Fenster gleichzeitig anzeigen kann, so können Sie mit den Schaltern neben dem Fenster die Liste der Einträge hoch- und runterscrollen. Der Name des gewünschten Spielstandes wird nun im Fenster mit der Überschrift "Geladen wird" angezeigt. Drücken Sie nun einfach auf den "OK-Button" und der ausgesuchte Spielstand wird geladen.

Wollen Sie ein neues Spiel starten, so können Sie im Initialisierungsscreen zunächst einige Einstellungen vornehmen, mit denen das Spiel nach Ihren Vorstellungen konfiguriert wird. Sie haben die folgenden Möglichkeiten:

© 1995 by IKARION SOFTWARE

3.1 Spieleranzahl

HATTRICK! kann von maximal vier Spielern gleichzeitig gespielt werden. Schieben Sie den Schalter auf die gewünschte Spieleranzahl.

3.2 Liga

Bei HATTRICK! haben Sie die Auswahl zwischen zwei Ligamodi, welche die Bezeichnungen SERIOUS und FUN tragen. Wählen Sie die Schalterstellung SERIOUS, dann spielen Sie HATTRICK! in seinem ganz normalen Alltagsmodus, so wie Sie Fußball auch aus Ihrer eigenen Erfahrung kennen.

Wenn Sie zwischendurch einmal Fußballmanagement ganz anders erleben wollen, dann sollten Sie unbedingt die Schalterstellung FUN benutzen. Sie spielen dann zwar immer noch ein reinrassiges Fußballmanagerprogramm, aber alle Mannschaftsnamen, Logos, Spielernamen, Stadionnamen, Pokalnamen, Zeitungstexte, etc. haben eine ziemliche Veränderung erfahren. Wenn Sie Sinn für Humor haben, probieren Sie es doch einfach aus.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

3. SPIELSTART

3.3 Schwierigkeitsgrad

HATTRICK! bietet Ihnen drei verschiedene Schwierigkeitsgrade, die Sie an den Bezeichnungen SIMPEL, LAU und HAARIG erkennen. Anfängern legen wir dringend die Schwierigkeitsstufe LAU ans Herz, während der erfahrene Manager sich auch gerne für einen höheren Schwierigkeitsgrad entscheiden darf.

Es kommt auf die innere Einstellung an: Der Initialisierungsscreen

Haben Sie alle Einstellungen Ihren Wünschen entsprechend vorgenommen, bestätigen Sie dies bitte durch einen Druck auf den "OK-Button". Es erscheint nun das Teamauswahlfeld, in dem Sie einen Managernamen und Ihren Wunschverein festlegen.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

IKARION

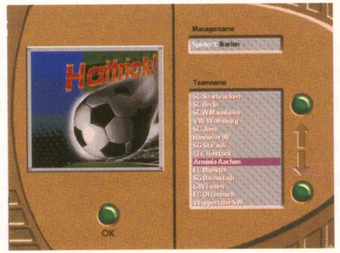
3. SPIELSTART

Hattrick!

3.4 Teamauswahl

Klicken Sie mit der linken Maustaste in das Feld mit der Überschrift "Managername" und geben Sie Ihren Namen ein. Danach suchen Sie sich in der Teamnamenliste Ihren Wunschverein aus. Sie können mit Hilfe der Schalter rechts neben diesem Fenster die Liste nach oben und nach unten scrollen. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Namen Ihres gewünschten Vereins. Dieser wird dann mit einem farbigen Balken unterlegt.

Wir wünschen uns eine Fußballmannschaft: Das Teamauswahlfeld



Um diese Einstellungen zu bestätigen, drücken Sie wieder den "OK-Button". Damit haben Sie alles erledigt und das Spiel kann beginnen. Spielen mehrere Manager gleichzeitig, so wiederholt sich die Prozedur entsprechend für jeden Spieler.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

4. BEDIENUNGS-HINWEISE

4. Generelle Bedienungshinweise

4.1 Über die Bedienung von HATTRICK!

HATTRICK! ist mit einer komfortablen Maussteuerung ausgestattet. Bis auf wenige Ausnahmen werden alle Aktionen durch Druck auf die linke Maustaste ausgeführt. Führt Sie das Programm in Untermenüs, so verlassen Sie diese stets durch Klicken auf einen entsprechenden Schalter in diesem Menü.

Kritische Entscheidungen, die unter Umständen zum Verlust von Geld oder Sachwerten führen können, werden stets durch eine Sicherheitsabfrage überprüft. Auch wenn dies auf den ersten Blick lästig erscheint, so verhindert es jedoch übereilte Entscheidungen, die negative Auswirkungen auf Ihr Spiel haben könnten.

Sie bedienen HATTRICK! grundsätzlich über das sogenannte CSS (Control-Surface-System). Hier erhalten Sie immer einen Überblick über die wichtigsten Spielwerte (Kontostand, Tabellenplatz, Datum etc.) und können mit der Hilfe des Hauptschalters bequem die einzelnen Menüs anwählen und zwischen diesen hin und her schalten.

Um ein Menü anzuwählen, klicken Sie mit der Maus einfach auf den entsprechenden Menüpunkt des Hauptschalters. Jedem Menü ist eine Indikatorlampe zugeordnet, die Sie darüber unterrich-

© 1995 by IKARION SOFTWARE

tet, ob das Menü aktiv ist. Ausnahmen bilden hier die beiden Menüs Spieloptionen und Diskoptionen. Diese werden nicht über den Hauptschalter aktiviert, sondern über die Knöpfe mit der Aufschrift S (Spieloptionen) und D (Diskoptionen) am rechten unteren Rand des CSS.

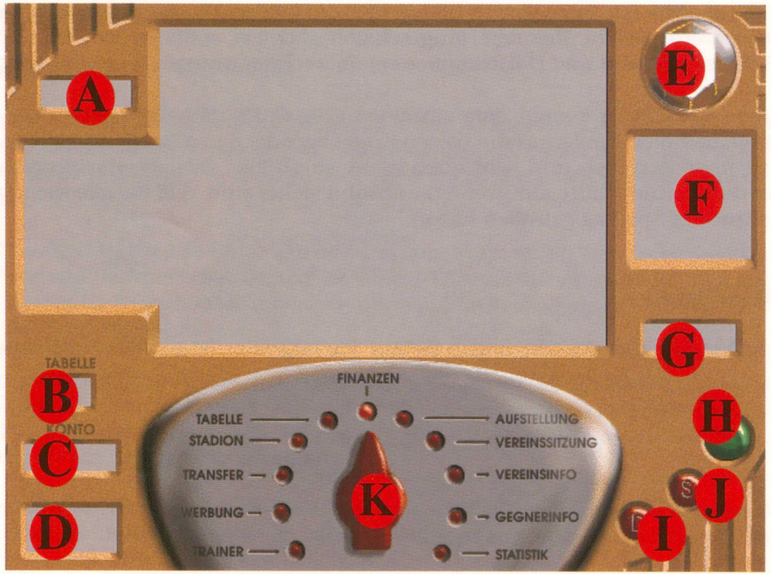
Eine besondere Bedeutung kommt dem einzelnen grünen Knopf zu, der sich über dem Spieloptionen-Knopf befindet. Ein Druck auf diesen Knopf beendet den aktuellen Spielzug. Diese Entscheidung ist unwiderruflich und wird auch nicht durch eine Sicherheitsabfrage abgefangen. Betätigen Sie diesen Knopf bitte nur, wenn Sie absolut sicher sind, daß Sie alle wichtigen Einstellungen am aktuellen Spieltag getroffen haben.

4.2 Das CSS im Detail

Zum besseren Verständnis des CSS finden Sie auf den folgenden Seiten alle Funktionen im Überblick.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

4. BEDIENUNGS-HINWEISE



© 1995 by IKARION SOFTWARE

4. BEDIENUNGS-HINWEISE

Hattrick!

a) Namensfenster

Hier wird während des gesamten Spiels der Name des Managers (also normalerweise Ihr eigener Name) angezeigt.

b) Tabellenplatz

Dies ist Ihre derzeitige Tabellenposition.

c) Kontostand

Ihr aktuelles Bankguthaben ist in diesem Fenster zu sehen.

d) Spielvorschau

Dieses Fenster informiert Sie über Art und Datum Ihres nächsten Spiels.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

4. BEDIENUNGS-HINWEISE

Achtung - Erweiterte Funktion

Klicken Sie dieses Fenster an, erhalten Sie einen Spielvorschaubogen, der Sie mit Ihrem nächsten Gegner vertraut macht. Der Vorschaubogen zeigt Ihnen die Herkunft, den Tabellenstand und die Stärke Ihres Gegners an. Außerdem erhalten Sie eine kleine Statistik über die bislang gegen dieses Team erreichten Ergebnisse. Beachten Sie bitte, daß Herkunft und Bewertung des gegnerischen Teams auf eine besondere Art und Weise zusammenhängen. Dies erklären wir an einem Beispiel.

Sie haben am nächsten Spieltag ein Pokalspiel im Vereinspokal zu bestreiten. Während Sie noch Regionalligist sind, kommt Ihr Gegner aus den Höhen der Bundesliga. Sie werden feststellen, daß der entsprechende Mannschaftsname in einer anderen Farbe erscheint als Ihr eigener. Die Farbe des Namens signalisiert hierbei die Ligazugehörigkeit.

ROT - REGIONALLIGA (bzw. untergeordnete Amateurliga)
GELB - 2. BUNDESLIGA
GRÜN - 1. BUNDESLIGA

Für Sie als Manager ist es nun wichtig, die Stärkebewertung in Zusammenhang mit der Ligazugehörigkeit zu interpretieren. So ist ein Erstligist, dessen Mittelfeld eine nur durchschnittliche Stärkebewertung erhalten hat, nicht unbedingt schlechter als ein hervorragend bewertetes Mit-

© 1995 by IKARION SOFTWARE

4. BEDIENUNGS-HINWEISE

telfeld eines Regionalligisten - oft sogar im Gegenteil. Dies liegt darin begründet, daß sich die unterschiedlichen Ligen in spezifischen Teamstärken bewegen und dadurch ein Leistungsgefälle zustande kommt. Mehr über die Teamstärke erfahren Sie im Kapitel "Aufstellung".

Der nächste Gegner ist immer der schwerste: Der Spielvorschaubogen

e) Logo

In diesem Fenster wird grundsätzlich das Logo Ihres Vereins angezeigt.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

4. BEDIENUNGS-HINWEISE

Achtung - Erweiterte Funktion
Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Logo Ihres Vereins, so wird ein Statistiksystem aufgerufen, das Ihnen die Entwicklung Ihres Teams im Saisonverlauf anzeigt. Hier werden Ihnen die nachfolgend beschriebenen Statistiken zur Verfügung gestellt.

Hier hat sich was entwickelt:
Die Teamentwicklung

© 1995 by IKARION SOFTWARE

1. Team

Hier finden Sie im unteren Fenster ein Koordinatensystem, mit dessen Hilfe Sie die Entwicklung von Stärke und Kondition des gesamten Teams überwachen können. Verwenden Sie die Schalter "Stärke" und "Kondition", um die entsprechenden Kurven ein- bzw. auszuschalten.

2. Spieler

Dieses Graphensystem gibt Ihnen die Möglichkeit, Einblick in die Entwicklung eines einzelnen Spielers im Verlauf der aktuellen Saison zu erhalten. Im oberen der beiden großen Fenster sehen Sie eine Übersicht über die wichtigsten biographischen Daten des gerade aktiven Spielers. Mit den Pfeiltasten an der rechten Seite wechseln Sie von einem Spieler zum nächsten.

Im unteren Fenster finden Sie neben dem eigentlichen Graphensystem noch ein Portrait Ihres Spielers, das Ihnen auch Aufschluß über dessen Füßigkeit gibt. Es stehen Ihnen hier die Schalter "Stärke", "Kondition" und "Popularität" zur Verfügung, mit denen Sie die spezifischen Graphen ein- bzw. ausschalten können.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

3. Zuschauer

Hier erhalten Sie im unteren Fenster einen Überblick über die Zuschauerentwicklung in der aktuellen Saison.

4. Finanzen

Der Graph im unteren Fenster zeigt Ihnen die Entwicklung des Vereinsvermögens im Saisonverlauf an.

5. Tabelle

In den Menüs 1, 3 & 4 wird Ihnen im oberen Fenster die Entwicklung Ihres eigenen Tabellenstandes angezeigt.

Das Statistiksystem verlassen Sie wieder, in dem Sie auf den Schalter mit der Aufschrift "Okay" klicken.

f) Variables Infofenster

Die Informationen, die Ihnen in diesem Fenster präsentiert werden, hängen vom gerade aktiven Menü ab.

g) Kalender

Hier finden Sie natürlich das aktuelle (HATTRICK!) Datum.

h) Weiter-Button

Ein Druck auf diesen Knopf beendet den aktuellen Spielzug.

i) Diskoptionen

Dieses Menü stellt Ihnen Funktionen wie Speichern, Beenden, Drucken, etc. zur Verfügung.

j) Spieloptionen

Hiermit aktivieren Sie ein Spezialmenü, das Ihnen Zugriff auf diverse Einstellungen und die Editoren ermöglicht.

k) Hauptschalter

Per Hauptschalter werden die einzelnen Menüs aktiviert. Klicken Sie einfach mit der Maus auf die entsprechende Menübeschriftung und der Schalter springt an diese Position. Ein aktives Menü erkennen Sie immer an der roten Kontrolleuchte. Die Menüs "Diskoptionen" und "Spieloptionen" können Sie nicht über den Hauptschalter erreichen, sondern über die bereits beschriebenen Tasten (siehe i und j).

Mit diesen Informationen sollten Sie nun in der Lage sein, mit dem CSS ein wenig zu experimentieren und die einzelnen Menüs zu ergründen. Keine Bange - Sie können eigentlich keine Fehler machen, da das Programm jede kritische Entscheidung per Fax abfängt und Sie um eine Bestätigung bittet.

Achtung: Dies gilt nicht für den WEITER-Button, da sich dies hemmend auf den Spielfluß auswirken würde. Ein Druck auf diesen Knopf beendet den aktuellen Spielzug unwiderruflich.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

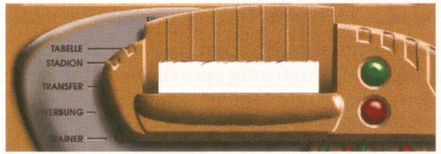
Drücken Sie diesen Schalter wirklich nur dann, wenn Sie alle für den aktuellen Spielzug wichtigen Aktionen ausgeführt haben. Haben Sie weniger als 11 Spieler in Ihrer Aufstellung, so wird das Programm Sie darauf aufmerksam machen.

4.3 Das Faxgerät

Das Faxgerät ist Ihr Informationsgeber und Entscheidungsinstrument im Spiel. Alle wichtigen Mitteilungen und Ereignisse werden über das Faxgerät ausgegeben.

Werden Sie zu einer Entscheidung aufgefordert, so verwenden Sie dazu die beiden Faxtasten, wobei die rote Taste einem NEIN gleichkommt, während die grüne Taste JA bedeutet.

Nicht vergessen, das Papier zu wechseln: Das Faxgerät



© 1995 by IKARION SOFTWARE

5. Das TRAINERMENÜ

Generelle Funktionen:

Das Trainer-Menü dient in erster Linie der internen Organisation Ihres Teams. Um diese Funktionen besser verstehen zu können, ist es nötig, die Funktion des Trainers etwas genauer zu beleuchten.

Der Trainer ist in dieser Simulation einer der wesentlichen Schlüssel zum Erfolg Ihres Teams. Nach dem Start des Spiels verfügen Sie bereits über einen Trainer, der Ihrem Team zugeordnet wurde. Der Trainer ist in diesem Programm - wie in der Realität - für das sportliche Wohlergehen Ihrer Spieler zuständig. Sie als Manager haben in diesem Bereich nur einen indirekten Einfluß. Das Zusammenstellen von Trainingseinheiten, das Einstellen des Teams und - normalerweise auch die Aufstellung - ist allein Sache des Trainers.

Trainer und Team sind eng miteinander verbunden und nur ein reibungsloses Zusammenarbeiten dieser beiden Einheiten verspricht langfristig sportliche Erfolge. Sie als Manager haben dafür Sorge zu tragen, daß diese Symbiose funktioniert. Stellen Sie fest, daß die Kooperation keine Früchte trägt, müssen Sie handeln. Ein Trainerwechsel wäre hier immer die letzte Konsequenz. Es gibt viele Indikatoren dafür, ob ein Trainer zum Team paßt. Mehr dazu erfahren Sie im Kapitel "Allgemeine Strategietips".

© 1995 by IKARION SOFTWARE

Wichtig:
Ihr Team wird niemals ohne Trainer arbeiten. Sollten Sie eine Trainerentlassung vornehmen und keinen geeigneten Nachfolger anheuern, so wird Ihnen ganz automatisch ein sogenannter Interimstrainer gestellt, der dann bis zur Verpflichtung eines neuen Trainers die sportlichen Geschäfte übernimmt. Beachten Sie bitte, daß Interimstrainer in ihren Fähigkeiten normalen Trainern meist hoffnungslos unterlegen sind und dem Team nur selten zu sportlichen Höhenflügen verhelfen können. Deshalb sollten Sie immer darauf bedacht sein, mit einem "echten" Trainer zu spielen.

Technische Funktionen:

5.1 Die Kaderliste:

Optisch wird das Menü von der Kaderliste (A) dominiert. Hier erhalten Sie einen schnellen Überblick über alle Spieler, die Ihrem Team derzeit angehören. Die Kaderliste enthält alle wichtigen Informationen über die einzelnen Spieler. Die Liste zeigt folgende Werte an:

- STATUS:

Dies ist ein Icon, das ganz links in der Tabelle erscheint und Auskunft über den derzeitigen Status des Spielers gibt. Folgende Iconarten werden unterschieden:

© 1995 by IKARION SOFTWARE

5. TRAINER

1. Aufgestellt

2. Verletzt + Angabe der Verletzungslänge in Wochen

3. Gesperrt + Angabe der Sperrenlänge in Spielen

4. Abwesend + Angabe der Abwesenheit in Wochen

5. Transfer (Spieler befindet sich auf Transferliste)

Spieler ohne Statusicon sind derzeit nicht aufgestellt und können jederzeit eingesetzt werden.

WICHTIG:
Beachten Sie bitte, daß unterschiedliche Statusicons auch unterschiedliche Prioritäten besitzen.

Hierzu ein Beispiel:

Einer Ihrer Spieler wurde in der letzten Partie schwer verletzt und muß für mehrere Monate pausieren. Dies würde ihm das Statusicon "Verletzt" einbringen. Sie beschließen nun, diesen Spieler in eine Spezialtherapie zu schicken, um den Heilungsprozeß zu beschleunigen.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

Ab sofort erhält dieser Spieler dann das Icon "Abwesend", da er nicht mehr zu Ihrer Verfügung steht.

Weiterhin ist das Icon "Gesperrt" dem Icon "Verletzt" übergeordnet. D.h. bei einem Spieler, der im letzten Spiel verletzt wurde und der gleichzeitig eine Sperre erhielt, wird als Statusicon "Gesperrt" angezeigt, bis die Sperre abgelaufen ist. Sollte er danach weiterhin verletzt bleiben, wird ab diesem Zeitpunkt das entsprechende Icon angezeigt. Das Icon "Transfer" hat die niedrigste Priorität und wird deshalb nur angezeigt, wenn kein anderes Icon notwendig ist. Ein Spieler, der sich auf der Transferliste befindet, steht nämlich bis zu seinem endgültigen Wechsel zu Ihrer Verfügung.

- FÜßIGKEIT (F)

Dieser Wert zeigt die Füßigkeit des Spielers an - also seinen sogenannten "starken Fuß". Hier gibt es folgende Möglichkeiten:

L (Linksfuß) - R (Rechtsfuß) - B (Beidfuß)

- TYP (T)

Hier wird angegeben, auf welcher Position der Spieler steht. Folgende Spielertypen gibt es:
T (Torhüter) - V (Verteidiger) - M (Mittelfeldspieler) - S (Stürmer)

© 1995 by IKARION SOFTWARE

- NAME

Der Name des Spielers

- ALTER (AL)

Das Alter des Spielers

- STÄRKE (ST)

Die derzeitige Spielstärke des Spielers

- AGGRESSIVITÄT (AG)

Die aktuelle Grundaggressivität des Spielers - in Fachkreisen auch gerne "Bissigkeit" genannt

- KONDITION (KN)

Die gegenwärtige Kondition des Spielers

- ERZIELTE TORE (T)

© 1995 by IKARION SOFTWARE

Anzahl der in den Meisterschaftsspielen der laufenden Saison erzielten Tore

- ZAHL DER SAISONEINSÄTZE (SP)

Die Zahl der Meisterschaftsspiele in der laufenden Saison, in denen dieser Spieler eingesetzt wurde

- GELBE KARTEN (GK)

Die Anzahl der Gelben Karten, die ein Spieler in der aktuellen Saison erhalten hat

- ROTE KARTEN (RK)

Die Anzahl der Roten Karten und Gelb/Roten Karten, die ein Spieler in der aktuellen Saison erhalten hat

- VERTRAGSDAUER (VT)

Die verbleibende Vertragsdauer in Wochen

© 1995 by IKARION SOFTWARE

- GEHALT

Das derzeitige Monatsgehalt des Spielers

5.2 Das Trainer-Info-Feld

Das Trainer-Info-Fenster (B) enthält wichtige Informationen über Ihren momentanen Trainer. Neben dem Konterfei des Trainers finden Sie hier dessen Namen, die Vertragsdauer und sein aktuelles Monatsgehalt.

5.3 Das Trainer-Auswahl-Fenster

In diesem Fenster (C) steht Ihnen normalerweise eine Auswahl an derzeit beschäftigungslosen Trainern zur Verfügung, die potentielle Kandidaten für ein Traineramt in Ihrem Klub sind. Angezeigt werden Ihnen Name und Gehaltsvorstellung des Bewerbers. Klicken Sie in das Auswahlfenster, so wird sich Ihnen der Bewerber mit einem speziellen Slogan vorstellen.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

Der Trainerslogan ist ein erster Indikator für den Typ des Trainers. Bewerber mit aggressiven oder gar großmäuligen Sprüchen entpuppen sich oft als Anhänger eines offensiven und kräfteverschleißenden Spielsystems, während zurückhaltendere Typen eher zu einem defensiven System neigen. Wie sich dies in der Praxis schlußendlich auswirkt, können Sie erst im Saisonverlauf feststellen.

Wollen Sie von einem Bewerber zum nächsten schalten, so tun Sie dies bitte durch einen Mausklick auf die Pfeiltasten neben dem Trainer-Auswahl-Fenster.

5.4 Die Aktionsleiste

Mit Hilfe der Schalter in der Aktionsleiste (D) treffen Sie Ihre Entscheidungen in diesem Menü. Dabei stehen Ihnen die folgenden Optionen zur Verfügung:

- TRAINER EINSTELLEN

Wird Ihr Verein von einem Interimstrainer geleitet, so haben Sie mit dieser Option die Möglichkeit, einen neuen Trainer einzustellen, der Ihren Vorstellungen entspricht. Es erhält der Trainer ein Angebot, der zur Zeit im Trainer-Auswahl-Fenster sichtbar ist. Es erscheint ein Angebotsfenster in dem Sie nun folgende Einstellungen vornehmen können:

© 1995 by IKARION SOFTWARE

Monatsgehalt

In dieser Einstellbox wird das Gehalt eingestellt, das Sie Ihrem Wunschtrainer bieten möchten. Hier ist defaultmäßig das letzte Gehalt des Bewerbers eingestellt.

Vertragsdauer

Hier können Sie festlegen, wie lange der Vertrag mit dem neuen Trainer laufen soll. Sie können eine Laufzeit zwischen einem und vier Jahren auswählen.

Um das Angebot abzugeben, klicken Sie einfach auf den "OK-Button". Eine Sicherheitsabfrage wird Sie danach noch einmal darum bitten, diese Entscheidung zu bestätigen.

- VERTRAG VERLÄNGERN

Wollen Sie den Vertrag mit Ihrem Trainer oder einem Ihrer Spieler verlängern, so ist dies die richtige Option.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

Klicken Sie den entsprechenden Spieler an, so daß dessen Infozeile mit einem schwarzen Balken unterlegt wird. Danach klicken Sie auf den Schalter. Es erscheint nun das Ihnen bereits bekannte Angebotsfenster, das in diesem Fall noch einige Informationen zum Spieler erhält. Stellen Sie Gehalt und Vertragsdauer ein und bestätigen Sie wiederum mit "OK".

Um einen Trainervertrag zu verlängern, gehen Sie im Prinzip genauso vor. Allerdings müssen Sie zuvor das Portrait des Trainers im Trainer-Info-Feld anklicken. Der schwarze Balken, der bis dato hinter der Infoleiste von einem Ihrer Spieler erschien, verschwindet daraufhin. Danach können Sie genauso verfahren, wie bei der Verlängerung von Spielerverträgen.

- TRAININGSLAGERVORSCHLAG

Trainingslager dienen in erster Linie der Konstitutionsverbesserung Ihrer Spieler. Die Trainingslager kommen der Spielstärke und/oder der Kondition der Spieler zugute, oder dienen dazu, den Heilungsprozeß eines verletzten Spielers zu beschleunigen. Insgesamt stehen Ihnen fünf verschiedene Trainingslager (E) zur Verfügung, die sich durch unterschiedliche Preise und Leistungen auszeichnen. Dazu später mehr.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

5. TRAINER

Der Trainer kann sehr hilfreich bei der Auswahl der entsprechenden Trainingslager sein, da er seine Spieler am besten kennen sollte und normalerweise weiß, welcher Spieler welche Art der Förderung braucht. Klicken Sie den Schalter "Trainingslagervorschlag" an, so wird Ihnen Ihr Trainer mindestens einen Kandidaten vorschlagen, der nach seiner Meinung einer speziellen Förderung bedarf. Akzeptieren Sie den Vorschlag des Trainers, so bestätigen Sie dies per Fax.

Achtung - Erweiterte Funktion
Wollen Sie lieber auf eigene Faust Spieler ins Trainingslager schicken, so klicken Sie den gewünschten Spieler an und klicken dann auf das Icon des gewünschten Trainingslagers. Eine Sicherheitsabfrage informiert Sie danach auch über die Kosten dieser Aktion.

Beachten Sie in jedem Fall, daß jedes Trainingslager neben unterschiedlichen Tarifen und Laufzeiten auch unterschiedliche Schwerpunkte bietet. Folgende Schwerpunkte gibt es:

Kondition (K) - Spielstärke (S) - Heilung (H)

Achtung:
Seien Sie äußerst vorsichtig mit der Auswahl Ihrer Trainingslagerkandidaten. Während Spieler der unteren Stärke- und Konditionskategorie durchaus auch von preisgünstigen Trainingslagern profitieren, kann dieser Schuß bei guten Spielern nach hinten losgehen. Ein starker Spieler kann

© 1995 by IKARION SOFTWARE

auf gewisse Trainingsmethoden allergisch reagieren und dadurch auch an Kondition und Stärke verlieren. Ganz sicher gehen können Sie hier nur bei den teuren Trainingslagern, wo sich Ihre Mannen in besten Händen befinden.

- SPIELER/TRAINER FEUERN

Um es gleich vorweg zu sagen: Dieser Schalter ist bei HATTRICK! die ganz harte Tour. Setzen Sie ihn dosiert ein, denn Sie können Ihrem Verein bei unüberlegten Entscheidungen ganz erheblichen Schaden zufügen. Wollen Sie den Trainer entlassen, da er Ihrer Meinung nach nicht mehr zum Team paßt, so klicken Sie das Trainerportrait an und danach den "Feuern"-Button. Natürlich wirft sich hier noch eine Sicherheitsabfrage in den Weg. Danach haben Sie dann einen Trainer weniger. Sie werden sehen, daß an dessen Stelle nun ein Interimstrainer gerückt ist, den Sie schnellstmöglich wieder durch einen "echten" Trainer ersetzen sollten.

So weit - so gut: Aber ein Problem haben Sie jetzt auf jeden Fall - Ihr geschaßter Trainer bleibt bis zum Ablauf seines ursprünglichen Vertrages auf Ihrer Gehaltsliste. Es gibt halt keine Rose ohne Dornen.

Es kann vorkommen, daß Sie eines Spielers überdrüssig sind und diesen schnellstmöglich loswerden wollen. Normalerweise würde man ein solches Problem über die Transferliste lösen, aber es gibt halt gewisse Situationen, da ist eine schnelle Lösung gefragt: Zu alt, zu jung, zu schlecht,

© 1995 by IKARION SOFTWARE

zu lange verletzt, die Nase paßt Ihnen einfach nicht, der Spieler blockiert die Kaderliste für Neuzugänge... Wie auch immer: Klicken Sie den Spieler an, klicken Sie danach auf den ominösen Knopf - und tschüss. Ein Problem werden Sie auch hier haben: Das Gehalt zahlen Sie weiter, bis der Vertrag regulär abgelaufen ist.

5.5 Die Filter der Kaderliste

Sie können über diese Filter Ihre Kaderliste (F) nach bestimmten Kriterien umsortieren, die Ihnen in erster Linie dienlich sind, um Kandidaten für das Trainingslager auszuwählen. Dazu gibt es folgende Filtermöglichkeiten:

BEZEICHNUNG	ICON	BESCHREIBUNG
Spielstärke		Die aktuelle Spielstärke des Spielers
Kondition		Anzahl der erzielten Tore in der laufenden Saison
Saisoneinsätze		Anzahl der Spiele, in denen der Spieler eingesetzt wurde
Alter		Das Alter des Spielers

© 1995 by IKARION SOFTWARE

© 1995 by IKARION SOFTWARE

Hattrick!

KOMPASS TRAINERMENÜ

IKARION

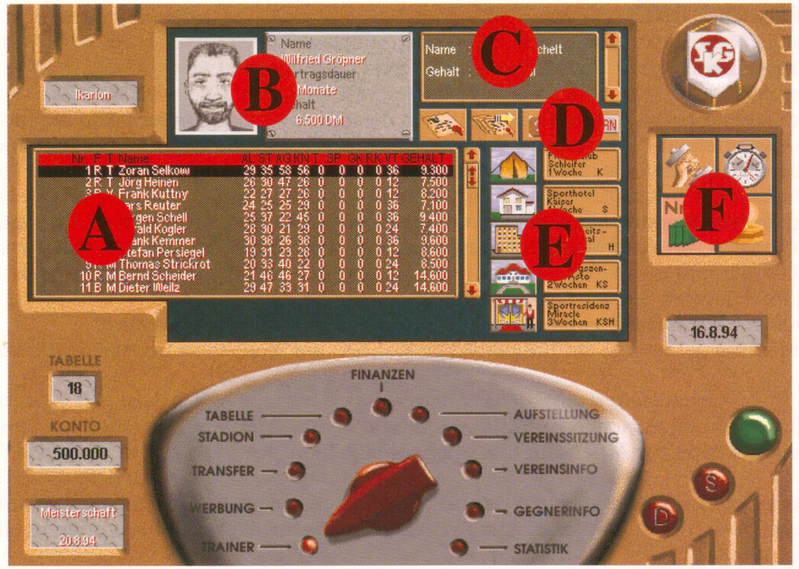
A - Die Kaderliste
B - Das Trainer-Info-Fenster
C - Das Trainer-Auswahl-Fenster
D - Die Aktionsleiste
E - Die Trainingslager
F - Die Kaderfilter

© 1995 by IKARION SOFTWARE

IKARION

KOMPASS TRAINERMENÜ

Hattrick!



© 1995 by IKARION SOFTWARE

6. DAS WERBEMENÜ

Generelle Funktion:

Money makes the world go round. Das ist auch in diesem Spiel nicht anders. Um einen Teil Ihrer horrenden Ausgaben zu decken, brauchen Sie finanzkräftige Sponsoren, die bereit sind, Ihnen unter die Arme zu greifen.

Sie haben grundsätzlich drei Möglichkeiten, Werbeflächen für die schönen Produkte und Dienstleistungen der verschiedenen Wirtschaftsunternehmen freizumachen.

- Die Brust Ihrer Herren Spieler (Trikotwerbung)
- Die langweiligen Kunststoffbegrenzungen in Ihrem Stadion (Bandenwerbung)
- Die bunten Werbeposter, die zahlungskräftige Kunden ins Stadion locken sollen (Plakatwerbung)

Bevor wir Ihnen die technischen Funktionen dieses Menüs erläutern. möchten wir Ihnen noch ein paar generelle Tips zur Arbeit mit den Sponsoren geben:

Zu Beginn des Spiels sollten Sie immer darauf bedacht sein, so schnell wie möglich Sponsoren an Land zu ziehen, um Ihre laufenden Kosten weitestgehend abzudecken. Aber Vorsicht: Hier sollte

© 1995 by IKARION SOFTWARE

der Verstand immer über der Geldgier stehen. Verschaffen Sie sich in jedem Fall einen Überblick, wieviel die Sponsoren zahlen, bevor Sie sich auf ein Angebot einlassen, das Sie über einen längeren Zeitraum an den Sponsor bindet, Ihnen aber kaum Profit bringt. Vergleichen Sie in jedem Fall Laufzeiten und monatliche Zuwendung. Einen einmal abgeschlossenen Sponsorenvertrag können Sie leider nicht kündigen.

Beachten Sie auch, daß die Anzahl und die Höhe der Sponsorenangebote abhängig ist von Ihrem sportlichen Erfolg und der Liga, in der Sie zur Zeit spielen. So wird man Ihnen als letztem der Regionalliga mit Sicherheit weniger lukrative Angebote machen, als einem Team, das die Tabelle der Bundesliga anführt. Große Konzerne interessieren sich natürlich in erster Linie für erfolgreiche Profiteams. Deshalb werden Ihnen die ganz großen Sponsorenfische erst ab der 2. Bundesliga ins Netz gehen.

Technische Funktionen:

Das Menü teilt sich in drei Fenster, die jeweils einen Werbebereich markieren:

- TRIKOTWERBUNG (A) (1 Sponsor möglich)
- BANDENWERBUNG (B) (6 Sponsoren möglich)
- PLAKATWERBUNG (C) (1 Sponsor möglich)

© 1995 by IKARION SOFTWARE

6. WERBUNG

Sponsoren, die sich für ein Werbeengagement in Ihrem Verein interessieren, finden Sie rechts neben dem Kontrollfenster. Hier wird Ihnen auch die gewünschte Laufzeit der Werbeverträge und Ihr monatlicher Profit angezeigt. Das Sponsorenlogo wird Ihnen im Infofenster (D) noch einmal in vergrößerter Form angezeigt. Klicken Sie einfach auf die entsprechende Werbezeile, um ein Angebot anzunehmen. Es erscheint nun im Infofenster das Logo des gewünschten Sponsors und eine Sicherheitsabfrage per Fax.

Ihr neuer Sponsor wird nun als Grafik in das Kontrollfenster übernommen. Sollten Sie zu einem späteren Zeitpunkt noch einmal Informationen über den Sponsor benötigen - zum Beispiel die verbliebene Restlaufzeit des Werbevertrages, so klicken Sie einfach das entsprechende Sponsorsymbol im Kontrollfenster an.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

6. WERBUNG

Hattrick!

© 1995 by IKARION SOFTWARE

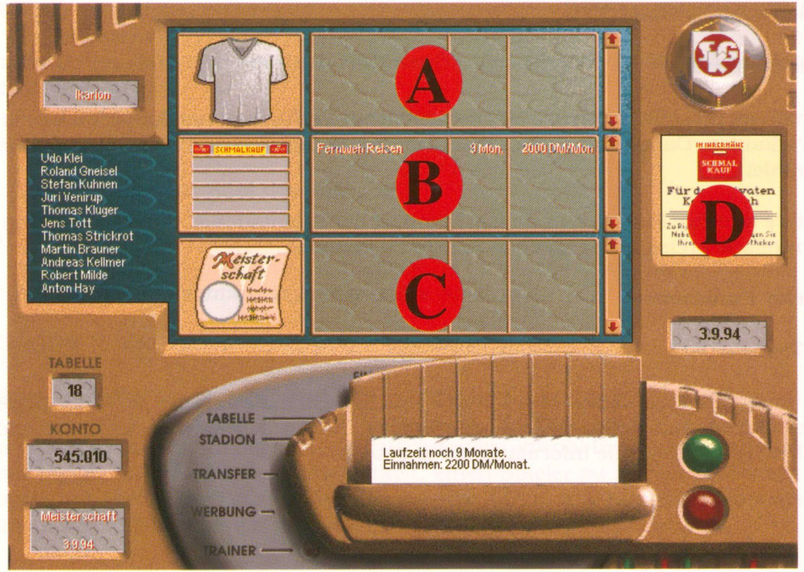
KOMPASS WERBEMENÜ

- A - Trikotwerbung
- B - Bandenwerbung
- C - Plakatwerbung
- D - Werbeinfofenster

© 1995 by IKARION SOFTWARE

KOMPASS WERBEMENÜ

Hattrick!



© 1995 by IKARION SOFTWARE

7. DAS TRANSFERMENÜ

Generelle Funktion:

Das Transfermenü stellt Ihnen alle Möglichkeiten zur Verfügung, um Spieler zu kaufen, zu leihen oder zu verkaufen. Dabei können Sie zwischen einer nationalen und einer internationalen Transferliste wählen.

Eine weitere wichtige Funktion in diesem Menü ist der Talentsucher, der durchaus ein Mittel sein kann, um relativ preisgünstig an neue Spieler zu kommen.

Technische Funktionen:

7.1 Die Transferliste

Optisch dominiert wird dieses Menü durch das Transferlistenfenster (E). Hier finden Sie eine Liste aller derzeit zum Verkauf stehenden Spieler. Neben den Namen der betreffenden Spieler werden Ihnen noch folgende Informationen angezeigt:

© 1995 by IKARION SOFTWARE

- SPIELERTYP (T)

Hier können Sie sehen, ob es sich um einen Torhüter (T), Verteidiger (V), Mittelfeldspieler (M) oder Stürmer (S) handelt.

- ALTER (A)

Gibt Ihnen Auskunft über das Alter des Spielers.

- SPIELSTÄRKE (ST)

Dies ist der Wert für die momentane Spielstärke des Spielers.

- TRANSFERWERT (T-WERT)

Der momentane Marktwert des Spielers in DM.

Sollte Ihnen einer der Spieler auf der Transferliste zusagen, obwohl Ihre Finanzen zur Zeit etwas ganz anderes sagen, so haben Sie die Möglichkeit, einen Spieler zu leihen. Aktivieren Sie den entsprechenden Schalter in der Transferliste, um zwischen Leih- und Kaufmodus umzuschalten. Der Leihpreis macht im allgemeinen nur einen Bruchteil des Transferwertes aus.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

7. TRANSFER

Die Leihzeit ist immer auf ein Jahr begrenzt. Leider sind nicht alle angebotenen Spieler auf der Transferliste auf Leihbasis zu verpflichten. Spieler, die ausschließlich verkauft werden sollen, sind durch ein spezielles Icon markiert.

Wichtig:
Wenn Sie im Mehrspieler-Modus versuchen wollen, von einem menschlichen Mitspieler einen Spieler auszuleihen, so muß beachtetet werden, daß zwischen der einjährigen Leihdauer und der Vertragsdauer ein Sicherheitspuffer von einem Monat liegen muß, da der Manager des Herkunftsvereins sonst keine Chance mehr hätte, den Vertrag dieses Spielers zu verlängern.

Um ein Angebot für Ihren Wunschspieler zu machen, klicken Sie dessen Infozeile einfach an. Es erscheint nun ein Angebotsfeld, in dem Sie weitere Informationen zu Ihrem Kandidaten erhalten:

- Ein Portrait des Spielers
- Ein Symbol seiner Füßigkeit
- Sein letztes Gehalt
- Sein letzter Verein

Dieser Herr ist käuflich:
Das Angebotsfeld

© 1995 by IKARION SOFTWARE

In diesem Feld können Sie nun die wesentlichen Modalitäten für den Wechsel eingeben. Neben einer Ablösesumme (in Schritten je 1.000 DM) können Sie hier auch Ihr Gehaltsangebot (in Schritten je 100 DM) und die gewünschte Vertragsdauer eingeben (zwischen einem und vier Jahren - bei Leihverträgen grundsätzlich ein Jahr).

Achtung - Erweiterte Funktion:
Sie werden merken, daß das Einstellen größerer Beträge über die Schalter unter Umständen sehr langwierig sein kann. Deshalb wurde eine sogenannte Time-Speeder-Funktion eingebaut. Wollen Sie die Ablösesumme beispielsweise um großzügige 500.000 DM erhöhen, so halten Sie den entsprechenden "Plus"-Schalter einfach länger gedrückt. Je länger Sie den Schalter gedrückt halten, desto schneller wird der Betrag "hochgezählt". Diese Funktion gilt für alle Einstellrequester dieser Art, die Ihnen im Laufe des Spiels begegnen werden.

Vertragsverhandlungen können sich als sehr schwierig erweisen, besonders wenn Sie als Drittligist versuchen wollen, einen gestandenen Profi zu Ihrem Verein zu locken, denn die Spieler bei HATTRICK! haben durchaus ihren eigenen Kopf. So müssen Sie mangelndes sportliches Renomee oft durch deutliche Zugeständnisse auf finanzieller Seite ausgleichen.

Haben Sie alle Einstellungen nach bestem Wissen und Gewissen vorgenommen, so können Sie Ihr Angebot abgeben. Verwenden Sie dazu bitte den "Spieler kaufen"-Schalter (D). Nach einer Sicherheitsabfrage ist Ihr Angebot dann gültig. Zu Beginn des nächsten Spielzuges wird Ihnen

© 1995 by IKARION SOFTWARE

der umworbene Spieler dann seine Entscheidung mitteilen. Sollte das Angebot abgelehnt worden sein, so haben Sie immer noch Gelegenheit, dem unwilligen Spieler in der nächsten Runde eine verbesserte Offerte zu unterbreiten, vorausgesetzt, er wird noch auf der Liste geführt.

Wollen Sie einen Blick auf den internationalen Transfermarkt werfen, so können Sie mit den Umschaltern (B) bequem zwischen nationalem und internationalem Transfermarkt umschalten.

7.2 Die Kaderliste

Die Kaderliste (A) enthält alle Spieler, die derzeit für Ihr Team tätig sind. Angezeigt werden Ihnen dazu die Position des Spielers und sein derzeitiges Gehalt. Über die Kaderfilter (F) im Infofenster können Sie sich dann weitere Informationen über die Spieler ansehen:

BEZEICHNUNG	ICON	BESCHREIBUNG
Verletzungen		Ausfall des Spielers durch Verletzung in Wochen
Kondition		Aktuelle Kondition des Spielers
Alter		Das Alter des Spielers

© 1995 by IKARION SOFTWARE

Saisoneinsätze		Anzahl der Spiele, in denen der Spieler eingesetzt wurde
Spielstärke		Die aktuelle Spielstärke des Spielers
Tore		Anzahl der erzielten Tore in der laufenden Saison
Transferwert		Der aktuelle Transferwert des Spielers
Vertragsdauer		Die verbleibende Vertragsdauer in Wochen

Mit diesen Filtericons können Sie schnell herausfinden, welche Spieler für den Verkauf in Frage kommen. Haben Sie hier ein "Opfer" gefunden, so klicken Sie einfach die Infozeile des betreffenden Spielers in der Kaderliste an und schon wird der Name auf die Transferliste übernommen.

Um Mißverständnissen vorzubeugen, wird dieser Spieler mit einem Statusicon gekennzeichnet. Wer möchte schon irrtümlich Angebote für eigene Spieler machen. Ein Spieler, der von Ihnen auf die Transferliste gesetzt wurde, kann natürlich bis zu einem Wechsel weiterhin eingesetzt werden. Sollte sich ein Verein für Ihren Spieler interessieren, so erhalten Sie zu Beginn einer neuen Runde darüber eine Mitteilung. Wechseln Sie dann einfach wieder in das Transfermenü

© 1995 by IKARION SOFTWARE

und Sie werden hier ein Angebotsfenster vorfinden, das Ihnen eine Übersicht über alle vorliegenden Offerten gewährt. Klicken Sie einfach das Angebot an, das Ihnen am meisten zusagt und aktivieren Sie danach den Schalter (C).

7.3 Der Talentsucher

Der Talentsucher wird für Sie immer dann interessant, wenn die regulären Transferlisten keine für Sie interessanten Spieler bereithalten oder Sie einen Spieler für eine bestimmte Position suchen, die zur Zeit nicht angeboten wird.

Klicken Sie auf den Talentsucher-Button (B). Haben Sie den Talentsucher aktiviert, so wird Sie dieser nun fragen, wonach er eigentlich suchen soll. Sie haben folgende Spielerkategorien zur Auswahl:

- Starspieler
(Dies sind meist gestandene Profis aus renommierten Klubs der oberen Ligen, die natürlich auch einen recht hohen Preis haben können.)

- Jungtalente
(Hier handelt es sich um hoffnungsvolle Nachwuchsspieler, die oft zu günstigen Konditionen zu haben sind.)

© 1995 by IKARION SOFTWARE

- Internationale Spieler
(Dies sind unbekanntere Spieler aus internationalen Vereinen, die der Talentsucher vor Ort entdeckt hat.)

Haben Sie diese Kategorie festgelegt, so müssen Sie dem Talentsucher noch mitteilen, auf welcher Position der Spieler zu Hause sein soll. Hier unterscheiden wir wie üblich zwischen Torhüter, Verteidiger, Mittelfeldspieler und Stürmer.

Mit diesen Informationen ausgerüstet, macht sich der Talentsucher dann ans Werk. Er wird sich per Fax bei Ihnen melden, wenn er einen Spieler gefunden hat, der Ihren Vorstellungen entsprechen könnte. Wechseln Sie nach einer solchen Nachricht wieder in das Transfermenü und schauen Sie sich den Kandidaten an. Sind Sie an dem Mann interessiert, so verfahren Sie in der selben Weise wie beim normalen Transfer.

Achtung:
Der Talentsucher hat auf den ersten Blick den Vorteil, daß er Ihnen Spieler besorgen kann, die auf der Transferliste nicht geführt werden. Dazu kommt, daß die vom Talentsucher vermittelten Deals oft um einiges günstiger sind, als Vertragsabschlüsse über die normale Transferliste. Einen Haken hat die Sache mit dem Talentsucher: Der Mann kostet Geld. Er erhält bei jedem erfolgreichen Vertragsabschluß 10% des Transferwerts. Benötigen Sie seine Dienste nicht mehr, so klikken Sie erneut auf den "Talentsucher-Button". Der Talentsucher vermittelt keine Leihverträge!

© 1995 by IKARION SOFTWARE

KOMPASS
TRANSFERMENÜ

A - Die Kaderliste
B - Listenumschalter/Talentsucher
C - Der "Spieler Verkaufen"-Schalter
D - Der "Spieler Kaufen"-Schalter
E - Die Transferliste
F - Die Kaderfilter

© 1995 by IKARION SOFTWARE

KOMPASS
TRANSFERMENÜ

© 1995 by IKARION SOFTWARE

8. DAS STADIONMENÜ

Generelle Funktion:

Das Stadionmenü beschäftigt sich - wie der Name eigentlich schon sagt - mit dem Herzstück Ihrer Vereinsgeschäfte - Ihrem Stadion. Besonders wenn Sie - gutes Spielen vorausgesetzt - irgendwann das Amateurlager verlassen, wird das Stadion Ihr wichtigstes Instrument, um Geld zu verdienen. Je nachdem wie Ihre Eintrittspreise aussehen, wieviel Komfort Sie dem Zuschauer bieten und mit welchen technischen Raffinessen Ihr Stadion ausgestattet ist, entscheidet sich dann später, wieviele Zuschauer Sie anlocken können.

Dabei spielen auch Dinge wie Stadionsicherheit und Parkplatzangebot eine Rolle. Sie haben außerdem die nicht zu unterschätzende Möglichkeit, Geld mit der Vermietung Ihrer Arena zu verdienen. Dabei behalten Sie alle Funktionen und Einstellmöglichkeiten immer im Auge und können Modifikationen äußerst bequem durchführen.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

Technische Funktionen:

Das Stadionmenü ist in vier grundsätzliche Funktionsbereiche und ein Informationsfenster unterteilt:

- Baufunktionen (A)
(Hier sind alle Funktionen integriert, die der Kapazitätserweiterung in Ihrem Stadion dienen.)

- Preisfunktionen (D)
(In diesem Funktionsbereich tätigen Sie alle Einstellungen, die die Eintrittspreise betreffen.)

- Komfortfunktionen (C)
(Dieser Bereich ist für die Installation von Stadionzubehör und die Stadionsicherheit da.)

- Sonstige Funktionen (E)
(In diesem Bereich werden Parkplätze angelegt und Stadionvermietungen durchgeführt.)

- Baustatusfenster (F)

Hier wird Ihnen stets Ihr aktueller Baustatus angezeigt. Sie können hier sofort ablesen, wie lange es noch dauern wird, bis die laufenden Bauarbeiten beendet sind.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

8. STADION

Die unterschiedlichen Möglichkeiten, die Sie in den jeweiligen Funktionsbereichen haben, werden nachfolgend im Detail erklärt:

8.1 Baufunktionen

Zusätzliche Steh- und Sitzplätze können Sie bauen, wenn Sie den entsprechenden "Plus"-Button neben dem jeweiligen Anzeigefenster aktivieren. Desweiteren haben Sie die Möglichkeit, vorhandene Sitz- oder Stehplätze zu überdachen und damit auch bei schlechtem Wetter für volle Ränge zu sorgen. Verwenden Sie dazu jeweils wieder den "Plus"-Button neben dem entsprechenden Anzeigefenster.

Eine Besonderheit in diesem Menü sind die sogenannten "Umwandlungsarbeiten", die Sie einleiten können, wenn Sie auf die "Pfeil"-Buttons zwischen Anzeigefenster und "Plus- bzw. Minus"-Buttons drücken. Der linke "Pfeil"-Button dient zur Umwandlung von Sitz- in Stehplätze, während sein gegenüberliegendes Pendant dazu dient, Stehplätze in Sitzplätze zu verwandeln.

Weiterhin haben Sie die Möglichkeit, vorhandene Sitz- oder Stehplätze zu überdachen. Verwenden Sie dazu die Schalter "Überdachte Stehplätze" und "Überdachte Sitzplätze".

Haben Sie alle Einstellungen in diesem Funktionsbereich getätigt, so drücken Sie den Schalter "Umbauen" (B). Sie erhalten nun per Fax einen Kostenvoranschlag und eine Auskunft über die

© 1995 by IKARION SOFTWARE

voraussichtliche Baudauer. Sobald Sie diesen Kostenvoranschlag bestätigt haben, werden die Arbeiten an Ihrem Stadion gestartet.

Beachten Sie bitte, daß nicht alle Baufunktionen beliebig kombinierbar sind. So ist es leider nicht möglich, in einem Spielzug das Angebot an Sitz- und Stehplätzen zu erweitern und gleichzeitig "Umwandlungsarbeiten" durchzuführen. Ihnen wird dies dadurch angezeigt, daß die entsprechenden Schaltflächen schraffiert und damit inaktiv sind.

Während laufender Arbeiten an Sitz- bzw. Stehplätzen ist es Ihnen in keinem Fall möglich, weitere Arbeiten zu starten. Auch hier wird Ihnen dies durch inaktive Schaltflächen angezeigt.

Wundern Sie sich bitte nicht, daß nach einer Vergrößerung des Sitzplatzangebots Ihre Kosten für den Stadionunterhalt unter Umständen ganz erheblich ansteigen werden. Je größer Ihr Stadion ist, desto mehr helfende Hände werden für Wartung und Pflege gebraucht.

8.2 Preisfunktionen

In diesem Bereich legen Sie die Preise für Eintrittskarten fest. Hier unterscheiden Sie anhand der entsprechenden Symbole zwischen Einzel- und Dauerkarten. Zu Beginn des Spiels verfügt Ihr Stadion noch nicht über Sitzplätze. Deshalb sind die entsprechenden Schalter auch noch nicht aktiv. Dies ändert sich erst nach dem Bau von Sitzplätzen.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

8. STADION

Tip:
Passen Sie die Gestaltung der Eintrittspreise in jedem Fall Ihrer derzeitigen sportlichen Situation bzw. der Wichtigkeit eines bevorstehenden Spieles an. So werden die Zuschauer es Ihnen mit Sicherheit übelnehmen, wenn Sie bei einem durchschnittlichen Ligaspiel in der Regionalliga Wucherpreise verlangen. Sie sollten sich dann nicht wundern, wenn Sie Ihre Zuschauer per Handschlag begrüßen können, während Sie für ein Pokalspiel gegen einen hochklassigen Gegner durchaus auch mal ein paar Mark mehr nehmen dürfen.

8.3 Komfortfunktionen

Hier geht es in erster Linie um die Steigerung des Komforts und der Sicherheit in Ihrem Stadion. Je mehr Sie den Zuschauern bieten, desto stärker - vernünftige sportliche Leistungen vorausgesetzt - wird deren Bereitschaft wachsen, sich Spiele im Stadion anzuschauen.

- Die Flutlichtanlage

Wollen Sie Ihr Stadion mit einer Flutlichtanlage ausstatten, so können Sie dies bequem durch einen Druck auf die entsprechende Schaltfläche tun. Drücken Sie danach auf den aus dem Funktionsbereich "Baufunktionen" bekannten "Umbauen"-Button. Sie erhalten nun wieder einen Kostenvoranschlag und können den Auftrag bestätigen. Vergessen Sie nicht, daß sich ab der Fertigstellung der Anlage auch ein paar Zusatzkosten für den Stadionunterhalt einstellen werden.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

Beachten Sie bitte, daß mit einer fortschreitenden Vergrößerung des Stadions auch eine Modernisierung der Lichtanlage einhergeht. Überschreitet die Stadionkapazität eine bestimmte Größe, so wird die alte Flutlichtanlage unbrauchbar und Sie müssen in eine größere Installation investieren.

- Die Anzeigetafel

Eine Anzeigetafel ist immer ein sehr informatives Feature für die Zuschauer. Sie ist technisch zwar unspektakulär, paßt dafür jedoch in jedes Stadion. Klicken Sie auf die entsprechende Schaltfläche und aktivieren Sie den bekannten "Umbauen"-Button, um eine Anzeigetafel in Auftrag zu geben, die Ihnen natürlich auch zusätzliche Unterhaltskosten einbringt. Technische Geräte müssen halt mit Strom versorgt und gewartet werden.

- Die Multivisionswand

Die Multivisionswand ist da schon ein anders Kaliber und natürlich entsprechend spektakulär. Eine Multivisionswand ist der große Blickfang in jedem Stadion. Dafür ist sie auch entsprechend teuer und kommt für kleine Stadien gar nicht in Frage. Der Bau funktioniert genauso wie bei der Anzeigetafel. Auch hier fallen ab der Fertigstellung natürlich zusätzliche Unterhaltskosten an.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

- Die Rasenheizung

Eine Rasenheizung ist natürlich ein wunderbarer Luxus, der Sie von widrigem Wetter unabhängig macht. Während in anderen Stadien bei Schnee und Eis nicht gespielt werden kann, wird Ihnen der Wettergott bald keinen Strich mehr durch die Rechnung machen können. Allerdings ist so eine Anlage natürlich recht teuer in Anschaffung und Unterhalt.

Wenn es um die Stadionsicherheit geht, sollten Sie sich mit Investitionen nicht zurückhalten. Ein mangelhaft gesichertes Stadion kann ganz schnell zu einem verheerenden Bumerang für Sie werden. Deshalb sollten Sie bei Vergrößerungen des Stadions immer darauf achten, daß auch der Sicherheitsstandard angepaßt wird, denn die Sicherheit wächst nicht automatisch mit. Schenken Sie diesem Bereich immer eine besondere Beachtung. Bauarbeiten zur Erhöhung der Stadionsicherheit werden so durchgeführt, wie Sie dies auch schon von den anderen Bauarbeiten kennen.

8.4 Sonstige Funktionen

- Parkplätze

Ihre Zuschauer werden es Ihnen besonders danken, wenn Sie ihnen eine ausreichende Anzahl an Parkplätzen zur Verfügung stellen. Parkplätze bauen Sie auf die bekannte Weise. Drücken Sie auf

© 1995 by IKARION SOFTWARE

den entsprechenden "Plus"-Button bis die gewünschte Anzahl erreicht ist und klicken Sie dann auf den "Umbauen"-Button. Beachten Sie bitte, daß ein Mehr an Parkplätzen auch wieder zusätzliche Unterhaltskosten mit sich bringt.

- Stadionvermietung

Eine nette Nebeneinnahme ist die Vermietung Ihres Stadions zu anderen Zwecken als dem Frönen des Fußballsports. Hierfür kommen Festveranstaltungen, Konzerte und allerlei Sportveranstaltungen in Frage. Wollen Sie sich also mit fremdem Geld die Taschen füllen, so "kreuzen" Sie die jeweilige Rubrik an. Ab sofort werden die entsprechenden Agenturen Ihnen per Fax melden, wenn jemand Ihre Arena im Visier hat. Für diese Agenturleistungen zahlen Sie aber pro Veranstaltungsart satte 10.000 DM im Monat.

Tip:
Eigentlich lohnen sich solche Vermietungen erst bei größeren Stadien. Die Anzahl und Lukrativität der Angebote hängt mit Größe und Komfort Ihrer Anlage zusammen.

Achtung:
Alle von Ihnen durchgeführten Vergrößerungsarbeiten können wieder rückgängig gemacht werden. Solche Arbeiten zur Verkleinerung des Stadions können notwendig werden, wenn Sie z.B. nach einem Abstieg die Unterhaltskosten für Ihre Arena reduzieren wollen.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

Hattrick!

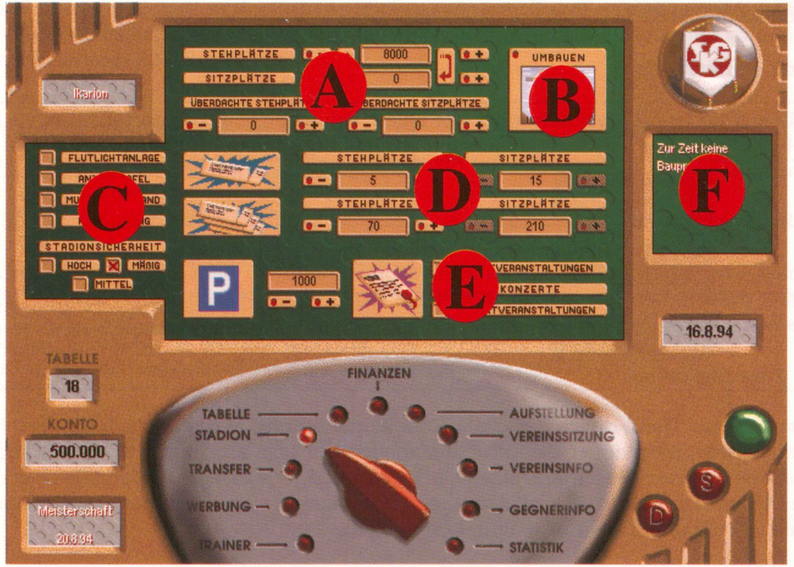
KOMPASS STADIONMENÜ

A - Die Baufunktionen
B - Der "Umbauen"-Schalter
C - Die Komfortfunktionen
D - Die Preisfunktionen
E - Die sonstigen Funktionen
F - Das Baustatus-Fenster

© 1995 by IKARION SOFTWARE

KOMPASS STADIONMENÜ

Hattrick!



© 1995 by IKARION SOFTWARE

9A. TABELLE

9A. TABELLENMENÜ

Allgemeine Funktionen

Das Tabellenmenü ist als Übersicht über alle Ligen, Pokalwettbewerbe und Ergebnisse konzipiert worden. Hier können Sie auf dem einfachsten Weg Informationen über vergangene und kommende Spiele erhalten.

Technische Funktionen

Beim Tabellenmenü handelt es sich um ein Doppelmenü, in dem Sie zwischen Tabellen und Ergebnissen umschalten können. Dies tun Sie mit dem entsprechenden Schalter (E) im Infofenster rechts.

9A.1 Das Tabellenfenster

Optisch wird dieses Menü durch das große Tabellenfenster (B) in der Mitte dominiert. Im Grundzustand wird Ihnen hier immer die aktuelle Tabelle Ihrer Liga angeboten. In dieser sogenannten "Gesamttabelle" können Sie anhand eines Markierungspfeils sofort die Position des eigenen Teams erkennen. Außerdem sind Auf- und Abstiegsplätze markiert so wie in der Bundesliga auch die Plätze, die zur Teilnahme am Europacup berechtigen.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

Wenn Sie auf eines der Teams in der Tabelle klicken, wird ein Tabellenzusatzmenü geöffnet, mit dessen Hilfe Sie sich Informationen über die ausgewählte Mannschaft anschauen können. Hierzu haben Sie die folgenden Möglichkeiten:

Auswahloption Tabellenzusatzmenü	ICON
Mit Hilfe dieser Funktion können Sie sich das Restprogramm des ausgewählten Vereins ansehen, also alle in der Meisterschaftsrunde noch ausstehenden Spiele.	
Diese Funktion gibt Ihnen eine Übersicht über die Ergebnisse aller Partien, die das ausgewählte Team bereits absolviert hat.	
Ist dieser Schalter aktiviert, so werden Ihnen während eines laufenden Spiels die aktuellen Zwischenstände aus dem Spiel dieses Teams gemeldet. Diese Funktion können Sie durch Deaktivieren des Buttons wieder abschalten.	

Das Tabellenzusatzmenü verlassen Sie über den Schalter "Beenden".

© 1995 by IKARION SOFTWARE

9A. TABELLE

Über dem Tabellenfenster finden Sie eine Vielzahl von Schaltern (C) für unterschiedliche Tabellenmodi. Folgende Tabellenmodi werden Ihnen angeboten:

- Gesamttabelle
  (Kennen Sie aus der Sportschau...)
- Heimtabelle
  (Welche Mannschaft spielt zu Hause am erfolgreichsten?)
- Auswärtstabelle
  (Selbiges für die Auswärtscracks...)
- Torschützenliste
  (Tabelle der erfolgreichsten Stürmer in der Liga)
- Fairplaytabelle
  (Wer hat die wenigsten Roten bzw. Gelben Karten?)
- Besucherzahlen
  (Wer hat die meisten Zuschauer und die beste Auslastung?)
- Mannschaftsstärke
  (Wer hat die schlagkräftigste Truppe? - zumindest der Papierform nach...)
- Stadiongröße
  (Wer kann mit der größten Arena aufwarten?)
- Werbeeinnahmen
  (Wer streicht die meisten Sponsorengelder ein?)

© 1995 by IKARION SOFTWARE

- Popularität
  (Wen lieben die Fans, wen hassen sie?)

9A.2 Die Ligaschalter

Im Infofenster rechts sehen Sie noch drei Ligaschalter (D), mit deren Hilfe Sie zwischen den Tabellen der verschiedenen Ligen wechseln können.

9A.3 Das Aufstellungsfenster

Im kleinen Fenster links (A) wird Ihnen im Tabellenmenü Ihr derzeitiger Kader angezeigt. Die hier aufgeführten Herren werden die sportlichen Belange des Vereins im nächsten Spiel in der Hand haben, sofern Sie oder Ihr Trainer daran nichts ändern.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

9B. ERGEBNISSE

9B. DAS ERGEBNISMENÜ

Ein kurzer Mausklick auf den Schalter "Ergebnisse anzeigen" führt Sie in dieses Menü, das kein Untermenü darstellt, sondern dem Tabellenmenü gleichgestellt ist.

9B.1 Das Ergebnisfenster

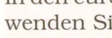
Auffälligstes Element in diesem Menü ist das große Ergebnisfenster (C) in der Mitte. Rufen Sie das Ergebnismenü auf, werden Ihnen immer die Ergebnisse des letzten Ligaspieltages angezeigt. Mit den Pfeiltasten über dem Anzeigefenster können Sie zwischen den einzelnen Spieltagen umschalten. Außerdem können Sie die Ligaschalter (B) verwenden, um zwischen den einzelnen Ligen zu wechseln.

9B.2 Das Hilfsfenster

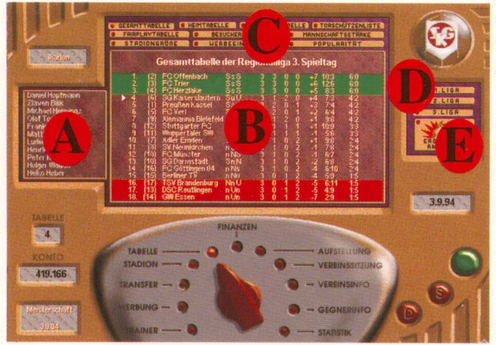
Zwischen den einzelnen Ligen wechseln Sie einfach mit den Auswahlschaltern im Hilfsfenster links neben dem Ergebnisfenster. Hier sehen Sie auch den Schalter "Tabelle anzeigen" (A), der Sie ins Tabellenmenü zurückführt.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

9B.3 Das Pokalfenster

Im rechten Fenster (D) werden Ihnen Schalter angeboten, mit deren Hilfe Sie sich die Ergebnisse in den europäischen Pokalwettbewerben und im nationalen Wettbewerb anschauen können. Verwenden Sie die Tasten und  ,um zwischen den einzelnen Pokalrunden hin- und herzuschalten. Mit einem Druck auf den entsprechenden Ligabutton (Hilfsfenster) schalten Sie wieder zu den Meisterschaftsergebnissen zurück.

© 1995 by IKARION SOFTWARE



TABELLENMENÜ

ERGEBNISMENÜ

© 1995 by IKARION SOFTWARE

TABELLENMENÜ

A - Das Aufstellungsfenster
B - Das Tabellenfenster
C - Die Tabellenfilter
D - Die Ligaschalter
E - Der Umschalter für das Ergebnismenü

ERGEBNISMENÜ

A - Der Umschalter für das Tabellenmenü
B - Die Ligaschalter
C - Das Ergebnisfenster
D - Die Pokalschalter

© 1995 by IKARION SOFTWARE

10. FINANZEN

10. DAS FINANZMENÜ

Generelle Funktionen

Neben dem sportlichen Erfolg Ihres Teams sind Sie als gewissenhafter Manager natürlich auch für den Bereich Finanzen zuständig. Deshalb ist dieses Menü mit Sicherheit besonders wichtig für Sie, da es sich mit allem beschäftigt, was in dieser Simulation mit dem schnöden Mammon zu tun hat.

Technische Funktionen

Das Menü setzt sich aus drei Bereichen zusammen. Im linken Fenster finden Sie auch hier wieder die aktuelle Aufstellung, die aber für die Funktionen des Menüs eigentlich unwichtig ist. Dieses Fenster dient nur Ihrer Information.

Einen wesentlich größeren Raum nimmt das Transaktionsfenster ein, das neben Ihrem aktuellen Kontoauszug (K) verschiedene Optionen zur Verfügung stellt.

Im Infofenster rechts finden Sie einen Schalter (L), der Sie zu verschiedenen Finanzübersichten führt.

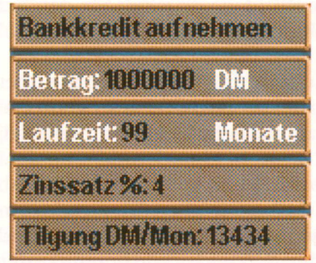
© 1995 by IKARION SOFTWARE

10. FINANZEN

10.1 Das Transaktionsfenster

Gerade zu Beginn des Spiels sollten Sie merken, daß Sie mit Ihrem Grundkapital nicht besonders weit kommen werden. Deshalb wurde Ihnen die Möglichkeit eingeräumt, einen Kredit aufnehmen zu können. Ihr Kreditrahmen liegt zu Beginn bei maximal einer Million Mark. Um einen Kredit von der Bank aufzunehmen, drücken Sie auf den Schalter "Bankkredit aufnehmen" (B).

Wer ist Schneider? Wir bekommen einen Millionenkredit!



Nun wird der Eingabeblock (J) aktiviert. Klicken Sie mit der Maus in die Zeile mit der Bezeichnung "Betrag". Es erscheint ein Cursor und Sie können den gewünschten Kreditbetrag eingeben.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

10. FINANZEN

Durch Betätigung der RETURN-Taste wird die Eingabe beendet. Der Cursor wandert nun in die "Laufzeit". Hier tragen Sie Ihre gewünschte Kreditlaufzeit in Monaten ein. Die Eingabe muß zwischen 1 und 99 liegen. Haben Sie das erledigt, drücken Sie wiederum die RETURN-Taste. Nun werden Zinssatz und Tilgung berechnet, also das, was Sie monatlich zurückzahlen müßen. Sind Sie mit diesen Bedingungen einverstanden, so bestätigen Sie dies per Fax.

Sollten Sie im Laufe des Spieles so reich werden, daß Sie die Kreditsumme verringern wollen, und damit Ihre monatliche Belastung, so drücken Sie den Schalter "Bankkredit tilgen" (C). Nun wird wieder der Eingabeblock aktiviert und Ihre bestehenden Verbindlichkeiten werden angezeigt.

Klicken Sie in die Zeile "Rückzahlung" und geben Sie über die Tastatur den Betrag ein, den Sie an die Bank zahlen wollen. Drücken Sie RETURN, wenn Sie fertig sind, und schon wird Ihnen Ihre Restschuld und Ihre neue monatliche Belastung angezeigt.

Eine weitere Möglichkeit, an Geld zu kommen, ist das Abschließen von Mitspielerkrediten. Klikken Sie auf den entsprechenden Schalter (E), so wird Ihnen zunächst eine Liste aller Mitspieler angezeigt. Wählen Sie denjenigen, den Sie um einen Kredit bitten wollen, per Mausklick an. Nun geben Sie die entsprechenden Werte ein, wie bereits unter "Bankkredit aufnehmen" vermerkt. Ihr Mitspieler erhält dann zu Beginn der nächsten Spielrunde Ihre Anfrage per Fax und kann darüber entscheiden.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

10. FINANZEN

Achtung:
Mogeln ist hier nur begrenzt möglich, da die Verzinsung und Rückzahlung vom Programm festgelegt werden. Wenn Ihr Kollege aus dem Spiel ausscheiden sollte, so werden alle an ihn rückzahlbaren Kredite sofort fällig. Weist Ihr Konto die dazu notwendige Deckung nicht auf, so werden Spieler aus Ihrem Kader gewissermaßen zwangsenteignet, bis deren Transferwerte ausreichen, um die bestehenden Verbindlichkeiten zu decken.

Falls Sie einen Mitspielerkredit zurückzahlen möchten, so betätigen Sie den Schalter (F). Die Rückzahlung von Mitspielerkrediten funktioniert exakt genauso wie die Rückzahlung von Bankkrediten.

Eine weitere Funktion, um kleinere Geldsummen zu erhalten, ist die Sponsorenanfrage. Durch Druck auf den entsprechenden Knopf (G) können Sie Ihre vorhandenen Sponsoren um Bonuszuwendungen bitten. Probieren Sie es einfach aus. Manchmal hat diese Taktik Erfolg.

Eine Möglichkeit, größere Geldbeträge zu sammeln, ist natürlich die Vergabe von Übertragungsrechten an einen TV- bzw. Radiosponsor. Es werden Ihnen im Laufe des Spiels immer wieder Radio- und Fernsehanstalten begegnen, die Ihnen unterschiedliche Monatszahlungen anbieten, um das Geschehen in Ihrem Stadion übertragen zu dürfen. Ein interessierter Sender wird in das Infofenster (H) eingeblendet. Mit Hilfe der Pfeiltasten können Sie feststellen, ob noch weitere Anstalten Offerten gemacht haben.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

10. FINANZEN

Wollen Sie ein solches Angebot annehmen, so klicken Sie auf den entsprechenden Namen im Infofenster. Haben Sie bereits einen Vertrag ausgehandelt, so können Sie sich durch Druck auf den Infoschalter (H) die Modalitäten des laufenden Vertrages ansehen.

Für Spielernaturen gibt es noch eine etwas unseriösere Möglichkeit, um ihr Vermögen zu mehren. Ein Druck auf den Schalter "Wettbüro" (D) bringt Sie in ein Untermenü, in dem Sie nun die Chance haben, Ihr Glück beim Toto zu probieren.

Gewettet wird immer auf das sogenannte "Spiel der Woche" in Ihrer Liga. Hierbei handelt es sich um das potentielle Spitzenspiel des nächsten Ligaspieltages. Auf dem Wettschein wird Ihnen die Partie angezeigt. Dazu erhalten Sie noch Informationen über den Tabellenstand und die letzten Ergebnisse der Kontrahenten.

In den entsprechenden Funktionsfenstern können Sie nun das erwartete Spielergebnis eingeben und Ihren Wetteinsatz bestimmen. Sind Sie mit den Einstellungen glücklich, drücken Sie auf "Okay" und schon haben Sie Ihre Wette plaziert und verlassen das Untermenü automatisch. Haben Sie es sich anders überlegt und wollen doch lieber keine Wette plazieren, so drücken Sie auf "Abbrechen" um das Untermenü zu verlassen.

Ihr Buchmacher wird Sie zu Beginn der nächsten Spielrunde über den Ausgang der Wette infor-

© 1995 by IKARION SOFTWARE

mieren. Beachten Sie bitte, daß Sie pro Wette nur 1.000 DM einsetzen können. HATTRICK! will schließlich nicht das illegale Glücksspiel propagieren.

Ein wichtiges Kontrollinstrument, um Ihre Ausgaben zu überwachen ist der Kontoauszug (K). Hier werden alle Ein- und Ausgaben verbucht. Mit dem Scrollbalken können Sie Buchungen über einen Zeitraum von 6 Monaten zurückverfolgen.

ÜBERSICHT ÜBER DIE FUNKTIONSSCHALTER DES TRANSAKTIONSFENSTERS

BEZEICHNUNG	ICON	BESCHREIBUNG
Bankkredit aufnehmen		Mit diesem Schalter stellen Sie einen Kreditantrag an Ihre Hausbank. Alle Eingaben werden im Krediteingabeblock vorgenommen.
Bankkredit zurückzahlen		Diese Funktion ermöglicht es Ihnen, Teile Ihres Bankkredits wieder zu tilgen. Dies läuft ebenfalls über den Krediteingabeblock.
Mitspielerkredit aufnehmen		Dieser Schalter aktiviert einen Kreditantrag an einen menschlichen Mitspieler. Funktioniert prinzipiell wie "Bankkredit aufnehmen".

© 1995 by IKARION SOFTWARE

10. FINANZEN

Mitspielerkredit zurückzahlen		Diese Funktion ermöglicht es Ihnen, Teile Ihres von einem Mitspieler aufgenommen Kredits wieder zu tilgen.
Sponsoren um Unterstützung bitten		Durch das Drücken dieses Schalters können Sie Ihre vorhanden Sponsoren um zusätzliche Sonderzahlungen bitten.
Zum Wettbüro wechseln		Dieser Schalter führt Sie in das örtliche Wettbüro, wo Sie einen Tip auf das Spiel der Woche riskieren dürfen.
Aktuellen TV/Radio-Sponsor ansehen		Ein Druck auf diesen Schalter gibt Ihnen eine Faxinformation über Ihren derzeitigen TV bzw. Radiosponsor.

10.2 Die Bilanz

Um ein wenig Einblick in die finanzielle Entwicklung des Vereins zu erhalten, steht Ihnen eine Bilanzfunktion zur Verfügung. Klicken Sie auf den Schalter "Bilanz" im rechten Infofenster und schon bekommen Sie einen Bilanzbogen Ihrer Buchhaltung vorgelegt. Hier können Sie ablesen, was Sie im Monat ausgeben, wieviel Sie im Gegenzug einnehmen und wieviel Zuschauer erforderlich sind, um hier einen Ausgleich zu schaffen. Hierbei ist der letzte Wert im Bogen, der für Sie wichtigste.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

Hier handelt es sich um den Posten "Benötigter Schnitt/Spiel", den Sie mit dem darüber stehenden Wert "Schnitt/Spiel" vergleichen sollten. Liegt Ihr tatsächlicher Schnitt unter dem benötigten Schnitt, so müßen Sie dagegen etwas tun. Dazu gibt es Möglichkeiten, wie das Einschränken regelmäßiger Ausgaben, das Anheben der Eintrittspreise oder die Suche nach finanzkräftigen Sponsoren. Langfristig überleben können Sie nur, wenn Sie ein monatliches Plus erwirtschaften können. Durch einen Klick auf den Bogen gelangen Sie wieder zurück in das Menü.

Wenn Sie das kleine Diagrammsymbol am linken unteren Rand des Bilanzbogens mit der Maus anklicken, wird Ihnen eine graphische Übersicht über die erwirtschafteten Gewinne oder Verluste im Saisonverlauf angeboten.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

Hattrick!

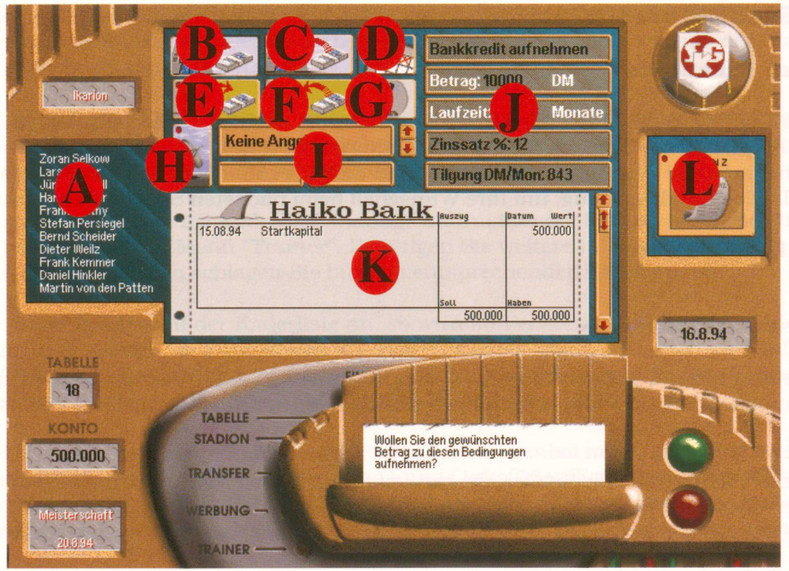
KOMPASS
FINANZMENÜ

A - Das Aufstellungsfenster
B - Der Schalter "Bankkredit aufnehmen"
C - Der Schalter "Bankkredit tilgen"
D - Der "Wettbüro"-Schalter
E - Der Schalter "Mitspielerkredit aufnehmen"
F - Der Schalter "Mitspielerkredit zurückzahlen"
G - Der Schalter "Sponsoren um Zuschuß bitten"
H - Der Schalter "TV/Radiosponsor ansehen"
I - Das TV/Radiosponsor Auswahlfenster
J - Der Krediteingabeblock
K - Der Kontoauszug
L - Der "Bilanzbogen"-Schalter

© 1995 by IKARION SOFTWARE

KOMPASS
FINANZMENÜ

Hattrick!



© 1995 by IKARION SOFTWARE

11. DAS AUFSTELLUNGSMENÜ

Allgemeine Funktionen

In diesem Menü wird die Aufstellung Ihres Teams für die nächste Partie festgelegt. Sie haben bei HATTRICK! generell die Wahl, ob Sie die Aufstellung selbst vornehmen wollen, oder ob Ihr Trainer das übernehmen soll - eigentlich wird er ja genau dafür bezahlt. Das Aufstellungsmenü bietet in jedem Fall alles Handwerkzeug, um Ihre Wunschelf beim nächsten Spiel auflaufen zu lassen.

Technische Funktionen

11.1 Das Aufstellungsfenster

Im Aufstellungsfenster können Sie sowohl eine Übersicht über Ihr derzeit vorhandenes Spielermaterial erhalten, als auch alle notwendigen Maßnahmen zur Aufstellung Ihres Teams durchführen.

Die Kaderliste (E) umfaßt alle Spieler, die zur Zeit Ihrem Team angehören. Dabei gehört der obere Teil dieser Liste dem derzeit aktuellen Kader, also den elf (oder weniger) Spielern, die bei der nächsten Begegnung auflaufen werden. Der untere Teil der Liste gehört den Reservisten. Das

© 1995 by IKARION SOFTWARE

sind die Spieler, die zur Zeit nicht in der Aufstellung sind und auf ihre Chance warten. Hier finden Sie ebenfalls die derzeit verletzten, verreisten oder gesperrten Spieler. Diese sind mit den Statusicons markiert, die Sie bereits aus dem Kapitel "4. Trainermenü" kennen.

Umfaßt Ihr Kader mehr als 15 Spieler, so werden Ihnen nur die ersten vier Ersatzspieler angezeigt. Um sich einen Überblick über Ihr restliches Spielermaterial zu verschaffen, verwenden Sie bitte den kleinen Scrollbalken rechts neben der Reservespieler-Liste.

Zu jedem Spieler gibt Ihnen die Kaderliste wichtige Informationen. Sie kennen dieses Informationssystem bereits aus dem Menü "Trainer". Benötigen Sie weitere Informationen zu den Listenkürzeln bzw. Statusicons, so schlagen Sie bitte im entsprechenden Kapitel nach.

Klicken Sie einen Spieler auf der Kaderliste an, so wird im Fenster links über der Kaderliste (F) sein Portrait (B) angezeigt. Im Paßbild des jeweiligen Spielers findet sich auch eine Information über seine Füßigkeit. Dies hilft Ihnen, um bei der Aufstellung herauszufinden, wo Sie den Spieler plazieren müßen, damit er seine Spielstärke am besten entfalten kann.

Generell gehören Rechtsfüßer (erkennbar am Fußballschuhsymbol mit dem Buchstaben "R") auf die rechte Spielseite - von Ihrem Tor aus gesehen - und Linksfüßer (Fußballschuhsymbol mit dem Buchstaben "L") auf die linke. Beidfüßer können Sie ohne Abstriche auf jeder Seite einsetzen. Sie werden durch einen Fußballschuh mit den Buchstaben "L" und "R" gekennzeichnet und werden

© 1995 by IKARION SOFTWARE

11. AUFSTELLUNG

Ihnen im Laufe des Spiels eher selten begegnen.Generell gibt es wesentlich mehr Rechtsfüßer als Linksfüßer. Bei der Aufstellung wird Ihnen oft nichts anderes übrig bleiben, als auch auf der linken Seite den ein oder anderen Rechtsfüßer zum Einsatz zu bringen. Beachten Sie dabei in jedem Fall, daß ein Spieler der entgegen seiner Füßigkeit eingesetzt wurde, einen Stärkeabzug erhält.

So kann ein Spieler mit einem starken rechten Fuß seine maximale Spielstärke nur auf der rechten Seite bzw. in der Spielfeldmitte entfalten. Achten Sie bei Transfergeschäften deshalb auch auf die Füßigkeit Ihrer Neuverpflichtungen, damit Sie das Team auf allen Positionen gleich stark besetzen können.

Klicken Sie das Portrait des Spielers an, so erhalten Sie zu diesem spezifischen Spieler noch weitere Angaben per Fax. Dies sind die folgenden:

- Popularität

Hier können Sie ablesen, wie beliebt der betreffende Spieler bei den Zuschauern ist. Generell gilt: Je erfolgreicher Spieler und Mannschaft sind, desto beliebter wird ein Spieler auch bei den Zuschauern.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

- Im Verein seit

Die Vereinszugehörigkeit des Spielers in Monaten

- Gemütslage

Ihre Spieler haben eine eigene Psyche, die im Laufe des Spiels einigen Veränderungen unterworfen ist. So können hohe Niederlagen und Abstiege einen Spieler seelisch stark mitnehmen. Auch ein Spieler, der ewig auf der Bank sitzen muß, kann depressiv werden, was in jedem Fall seinen Spielkünsten abträglich ist, wohingegen jeder individuelle oder mannschaftliche Erfolg die Laune des Betreffenden stark verbessert, womit er dann auch leistungsfähiger wird.

- Trainermeinung

Der Trainer hat natürlich auch eine Meinung von seinen Schützlingen. Er wird Ihnen damit klarmachen, welche Spieler für Ihn wichtig sind und auf welche er auch verzichten könnte.

Wichtig:
Trägt einer Ihrer Spieler in der Kaderliste das Verletzungsicon, so können Sie nähere Aufschlüße über die Art der Verletzung erhalten, in dem Sie die entsprechende Spielerzeile anklicken. Das Programm wird Sie dann fragen, ob Sie eine Spezialtherapie für diesen Spieler durchführen wol-

© 1995 by IKARION SOFTWARE

11. AUFSTELLUNG

len. Mit ein wenig Glück wird Ihnen dann eine Therapie angeboten. Therapien kosten natürlich Geld, können aber gerade bei Langzeitverletzten sehr hilfreich sein.

Auf dem Aufstellungsfeld (C) über der Kaderliste wird Ihnen eine Übersicht über Ihr derzeit aufgestelltes Team angeboten. Hierbei werden die Spieler als kleine Kreise dargestellt, denen jeweils eine Rückennummer zugeordnet ist. Der derzeit in der Kaderliste schwarz unterlegte Spieler wird auch auf dem angedeuteten Spielfeld hervorgehoben.

Im Blickpunkt:
Das Aufstellungsfeld

Sie haben bei HATTRICK! generell die Alternative zwischen einer automatischen und einer manuellen Aufstellung. Dies entscheiden Sie durch die Schalter unterhalb des Aufstellungsfeldes. Bei der automatischen Aufstellung haben Sie keine Möglichkeit, die Position der Spieler im Aufstellungsfeld zu verändern bzw. Spieler ein- oder auszuwechseln. In diesem Modus sorgt Ihr Trainer für die seiner Meinung nach optimale Aufstellung und Strategie, wobei natürlich in erster Linie sein eigenes Können und Geschick bei der Spieler- und Strategieauswahl die Erfolgsgrundlage für

© 1995 by IKARION SOFTWARE

eine effektive Aufstellung des Teams darstellt. Genaueres zum Thema "Aufstellung" und "Trainer" entnehmen Sie bitte dem Kapitel "Allgemeine Strategiehinweise".

Wollen Sie sich lieber selber um die Aufstellung und Spielstrategie kümmern, so klicken Sie auf den Schalter "Manuell". Sie werden nun feststellen, daß Sie die Spielersymbole auf dem Feld frei bewegen können. Sobald Sie mit der linken Maustaste auf ein solches Symbol klicken, wird dieses mit einem kleinen Rahmen umrandet. Bewegen Sie nun die Maus, so wandert das Spielersymbol mit und kann so an jede freie Stelle des Platzes verschoben werden.

Die Taktikauswahl:
Heute spielen wir mal kontrolliert offensiv

Weiterhin haben Sie die Möglichkeit das Spielsystem Ihrer Mannschaft zu verändern. Im Taktikfenster (D) können Sie zwischen "Defensiv" oder "Offensiv" auswählen. Es wird Ihnen bei jeder der beiden Optionen eine Liste mit möglichen Strategien angezeigt, von denen Sie per Mausklick eine auswählen können. Bei jedem dieser Spielsysteme haben Sie die Möglichkeit, einen Ihrer Spieler zum Libero zu machen. Beim Libero - dem sogenannten freien Mann - handelt es sich um einen

© 1995 by IKARION SOFTWARE

Abwehrspieler ohne direkte Deckungsaufgaben, der sich auch sehr effektiv in den Angriff einschalten kann.

Sollten Sie ein Spielsystem mit Libero praktizieren wollen, so führen Sie mit der linken Maustaste einen Doppelklick auf die ausgewählte Taktikzeile aus. Sie sehen, daß dieser Zeile nun ein "L" vorangestellt wird. Sie haben also nun einen Libero auserkoren. Sie erkennen den Libero immer an seiner Position. Es ist der Spieler, dessen Symbol sich direkt vor dem Torhüter befindet. Natürlich können Sie auch jeden anderen Spieler an diese Stelle setzen. Beachten Sie jedoch, daß nur spielstarke Abwehr- bzw. Mittelfeldspieler diese Position erfolgreich besetzen können. Teilen Sie einem schlechteren Spieler diese wichtige Aufgabe zu, so kann sich dies in einem Rückgang der Teamstärke bemerkbar machen.

Um Ihr Team gemäß einer bestimmten Taktik aufzustellen, klicken Sie einfach auf die entsprechende Reihe im Taktikfenster. Die auf dem Spielfeld befindlichen Spieler werden nun gemäß der gewählten Taktik umgruppiert. Sobald Sie diese Formation verändern, indem Sie die Spielersymbole auf dem Spielfeld bewegen, werden Sie sehen, daß sich die markierte Strategie in der Liste verändert. Statt der angewählten Strategie ist nun die Zeile "Frei" aktiviert. Damit wird Ihnen angezeigt, daß nun eine von Ihnen kreierte Strategie zum Einsatz kommt.

Wollen Sie einen Spieler aus der aktuellen Aufstellung entfernen, so können Sie dies einfach per Druck auf die rechte Maustaste auf das entsprechende Spielersymbol im Aufstellungsfeld tun.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

Um für den soeben entfernten Spieler einen Ersatzmann zu bringen, klicken Sie einfach auf den gewünschten Reservespieler in der Kaderliste. Der Mauszeiger verwandelt sich dann in das entsprechende Spielersymbol, das Sie nun auf dem Spielfeld plazieren können.

Auf der linken Seite des Menüs finden Sie die Mannschaftsstärke-Anzeige (A). Hier wird Ihnen die Spielstärke der verschiedenen Mannschaftsteile angezeigt. Verändern Sie Aufstellung und Position Ihrer ausgesuchten Elf, so werden Sie feststellen, daß sich die Stärke dieser Mannschaftsteile verändert. Es ist Erfahrung und Geschick nötig, um im manuellen Modus eine wirklich gute Aufstellung zu finden. Mehr zu diesem Thema erfahren Sie im Kapitel "Allgemeine Strategiehinweise".

11.2 Die Filter für das Aufstellungsfenster

Um bei der Aufstellung noch besondere Schwächen und Stärken Ihrer Spieler feststellen zu können, stehen Ihnen in diesem Menü noch einige Hilfsmittel in der Form von Filtericons (F) zur Verfügung. Mit Hilfe dieser kleinen Schalter können Sie die Kaderliste nach bestimmten Kriterien sortieren.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

11. AUFSTELLUNG

Folgende Icons werden Ihnen zur Verfügung gestellt:

Bezeichnung	Icon	Beschreibung
Gelbe/Rote Karten		Mit diesem Kaderfilter können Sie feststellen, welche Ihrer Spieler die meisten oder die wenigsten Verwarnungen bzw. Sperren erhalten haben.
Verletzungshäufigkeit		Hier erhalten Sie Informationen darüber, welche Spieler am häufigsten wegen Verletzungen ausgefallen sind. Die Verletzungsdauer wird in Wochen angegeben.
Normale Aufstellung		Mit diesem Schalter versetzen Sie die Kaderliste wieder in ihren Originalzustand. Die Spieler werden nach Position und Rückennummer sortiert.
Spielstärke		Diese Funktion sortiert den Kader nach der aktuellen Spielstärke der einzelnen Spieler.
Einsatzwille		Hier erhalten Sie eine Übersicht über den Leistungswillen Ihrer Kikker. Ein Manko an Spielstärke kann oft durch gesteigerten Leistungswillen ausgeglichen werden.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

Achtung:
Nicht alles ist immer so, wie es sich Ihnen gerade darstellt. Sie können die Spieler nicht nur nach Zahlen und Nummern einschätzen, denn HATTRICK! enthält einen versteckten Wert, der manchmal sehr wichtig sein kann: Die sogenannte Tagesform. So kann es vorkommen, daß Sie ein scheinbar optimales Team zusammengestellt haben und trotzdem gegen einen nominell schwächeren Gegner verlieren, wie das auch im echten Leben passieren kann.

Entscheidend hierfür ist die sogenannte Tagesform Ihres Teams und der einzelnen Spieler. So kann Ihr stärkster Abwehrspieler z.B. einen rabenschwarzen Tag haben und durch einen seiner individuellen Fehler verlieren Sie das Spiel. Genauso kann es vorkommen, daß ein scheinbar schlechter Stürmer plötzlich das Spiel seines Lebens macht und das Team alleine zum Sieg führt. Diese Dinge passieren nicht oft, aber sie kommen vor.

Übrigens: Ein guter Trainer erkennt die Tagesform seiner Spieler oft eher als ein durchschnittlicher. Berücksichtigen Sie auch das bei der Auswahl Ihres Trainers.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

Hattrick!

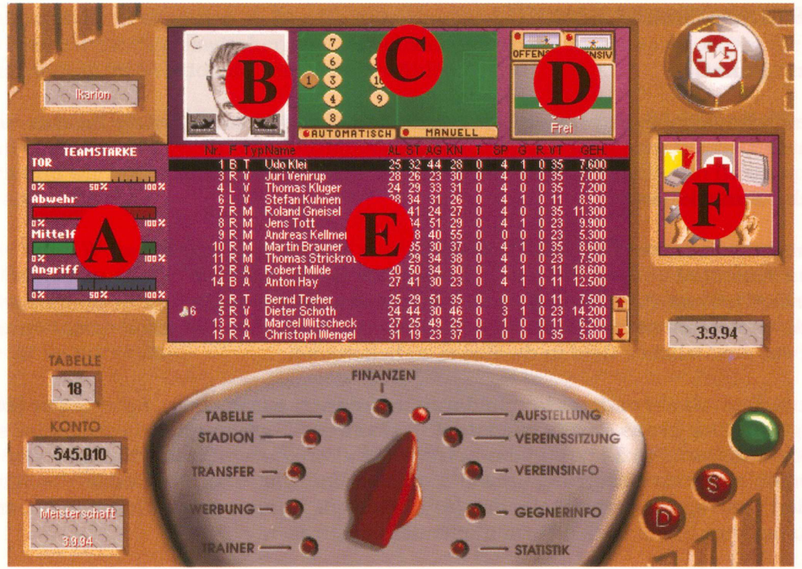
KOMPASS
AUFSTELLUNGSMENÜ

A - Die Mannschaftsstärke-Anzeige
B - Das Spielerporträt
C - Das Aufstellungsfeld
D - Die Taktikauswahl
E - Die Kaderliste
F - Die Aufstellungsfilter

© 1995 by IKARION SOFTWARE

KOMPASS
AUFSTELLUNGSMENÜ

Hattrick!



© 1995 by IKARION SOFTWARE

12. VEREINSSITZUNG

12. VEREINSSITZUNGSMENÜ

Allgemeine Funktion

Dieses Menü dient der Festlegung von vereinsinternen Ausgaben und der Koordination von Freundschaftsspielen.

Technische Funktionen

12.1 Freundschaftsspiele

Um in der fußballfreien Zeit (Winter- und Sommerpause) nicht völlig auf Einnahmen verzichten zu müßen, haben Sie bei HATTRICK! die Möglichkeit, durch das Ausrichten von Freundschaftsspielen etwas zusätzliches Geld in die Kasse zu bekommen.

Um festzustellen, ob ein anderer Verein daran interessiert ist, in einem Spiel gegen Sie anzutreten, genügt ein Blick in das Angebotsfenster (B). Möchten Sie gegen eines dieser Teams spielen, so klicken Sie dieses an. Der Vorstand des betreffenden Vereins wird nun verlangen, daß Sie einen Terminvorschlag für die Ansetzung der Partie unterbreiten. Dies tun Sie, indem Sie mit der Maus einen freien Eintrag im Terminkalender (A) anklicken. Stimmt Ihr Verhandlungspartner dem Termin zu, so wird dieser in den Terminkalender eingetragen.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

Sie können natürlich versuchen, selber bei den verschiedenen Teams anzufragen. Mit den Ligafiltern (E) können Sie dazu zwischen den verschiedenen Ligen umschalten, wobei Sie auch die Möglichkeit haben, internationale Teams anzuwählen.

Machen Sie sich nichts vor: Sie werden als unbedeutende Amateurmannschaft nicht allzu oft in den Genuß eines Spieles gegen ein internationales Spitzenteam kommen. Wieviele Angebote Sie bekommen und wie hochklassig diese Gegner sind, hängt einzig und allein von Ihrem sportlichen Renomee ab.

Klicken Sie Ihren Wunschgegner einfach mit der linken Maustaste an und schon wird sich zeigen, ob dieser Gegner zu einem Spielchen bereit ist. Sollte dies der Fall sein, so muß noch ein Termin gefunden werden, an dem diese Begegnung ausgetragen werden kann. Klicken Sie wiederum eine freie Spalte in Ihrem Terminkalender an, und Ihr Gegner wird sich dann äußern, ob Ihm dieser Termin recht ist oder nicht.

12.2 Geldstrafen

Sie können Spieler mit einer Strafe belegen, die durch einen übermäßig harten Einsatz von sich reden machen. Um die Hemmschwelle für Fouls etwas zu erhöhen, können Sie hier eine Geldstrafe festlegen.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

12. VEREINSSITZUNG

Seien Sie vorsichtig mit der Dosierung - es kann leicht passieren, daß diese Maßnahme ins Gegenteil umschlägt und Ihre Spieler fortan Zweikämpfe scheuen wie der Teufel das Weihwasser. Außerdem können überzogene Strafen die Moral der Spieler sehr negativ beeinflussen.

Ach ja: Die Geldstrafen bringen Ihnen natürlich keine Zusatzeinnahmen. Diese Beträge kommen wohltätigen Zwecken wie dem Friesischen Programmierer-Hilfswerk zu gute.

12.3 Vereinsinterne Ausgaben

Siegprämien dienen in erster Linie der Aufmunterung Ihrer Spieler, wenn es darum geht, in entscheidenden Spielen wirklich einmal Bäume auszureißen. Siegprämien können wahre Wunder bewirken. So werden durch dezentes Wedeln mit Geldbündeln aus trägen Freizeitsportlern oft ausdauernde Kämpfer geschmiedet.

Seien Sie beim Einsatz der Siegprämien jedoch vorsichtig. Unter dem Strich kann das nämlich sehr teuer werden. Grundsätzlich erhält jeder am Spiel beteiligte Spieler (also auch ein Spieler, der eine Minute vor Schluß eingewechselt wurde) den eingestellten Betrag. Wenn Sie die vorgesehene Siegprämie mit 11 multiplizieren, wissen Sie bereits im Vorfeld, was da finanziell auf Sie zukommen kann. Die Siegprämie wird pro ausgetragenem Spiel berechnet.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

Die Schlagfähigkeit Ihrer Rechtsabteilung ist ebenfalls ein Faktor, den Sie nicht vernachlässigen sollten. Eine gut funktionierende Rechtsabteilung ist beispielsweise sehr hilfreich bei Verfahren vor dem Sportgericht. Es kann ja durchaus passieren, daß Sie gegen eine Sperre, die einem Ihrer Lieblingsspieler auferlegt wurde, protestieren möchten. Außerdem ist die Rechtsabteilung für die Ausfertigung von Spielerverträgen zuständig. Je sauberer hierbei gearbeitet wird, desto schneller gehen Vertragsverhandlungen über die Bühne. Die Kosten für die Rechtsabteilung werden monatlich abgebucht.

Wenn Sie im Bereich Jugendarbeit nicht zu geizig bei Investitionen sind, wird Ihre Nachwuchsabteilung Ihnen dies früher oder später danken, indem Ihrem Kader hoffnungsvolle Jungtalente aus den eigenen Reihen hinzugefügt werden. Dies ist jedoch nur dann der Fall, wenn Ihr Kader weniger als 20 Spieler umfaßt. Die Kosten für die Förderung der Jugendarbeit werden Ihnen monatlich abgezogen.

Mit der Investition in Fanprojekte können Sie mehrere Fliegen mit einer Klappe schlagen. Ihre Fanclubs werden sich mit Sicherheit noch stärker mit dem Verein verbunden fühlen, wenn Sie hier auch für ein entsprechendes Freizeit- und Aktionsangebot sorgen. Das bringt Sympathien in der Öffentlichkeit, mehr Zuschauer und auch einen Rückgang von Aggressionen unter den etwas rauhbeinigeren Vertretern unter Ihren Anhängern, wodurch natürlich auch die Sicherheit im Stadion positiv beeinflußt wird. Ausgaben für Fanprojekte werden Ihnen monatlich berechnet.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

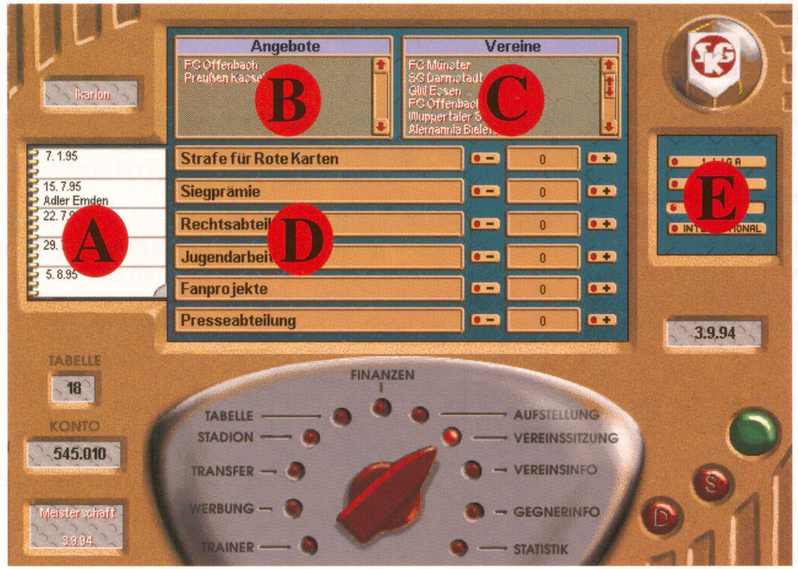
KOMPASS VEREINSSITZUNG

Ein weiterer Kostenfaktor ist Ihre Presseabteilung, die für die Betreuung von Medien und Journalisten verantwortlich zeichnet. Je mehr Sie hier investieren, desto positiver kann die Grundhaltung der Presse Ihrem Verein gegenüber beeinflußt werden. Dies kann dann indirekt auch die Meinung von Vorstand oder Fans verbessern. Kosten für die Pressearbeit werden Ihnen monatlich abgezogen.

A - Der Terminkalender
B - Das Angebotsfenster
C - Das Anfragefenster
D - Die Einstellfenster
E - Die Ligafilter

© 1995 by IKARION SOFTWARE

KOMPASS VEREINSSITZUNG



© 1995 by IKARION SOFTWARE

13. VEREINSINFO

13. VEREINSINFOMENÜ

Allgemeine Funktionen

In diesem Menü erhalten Sie eine Übersicht aller wichtigen Daten über den Verlauf der aktuellen Saison und eine Dokumentation der zurückliegenden Erfolge Ihres Teams.

Technische Funktionen

Auf der linken Seite wird Ihnen auch in diesem Menü Ihre aktuelle Aufstellung (A) präsentiert. Den meisten Platz nimmt das Vereinsinfo-Fenster (B) ein, dem im unteren Bereich auch noch vier Schalter zugeordnet sind. Im Grundzustand werden Ihnen in diesem Fenster einige aktuelle Daten angezeigt (die höchste Besucherzahl, der höchste Sieg, die Tendenz in den letzten 5 Spielen, etc.)

Durch Druck auf den Schalter "Die größten Erfolge" erhalten Sie eine lückenlose Dokumentation aller bedeutenden Erfolge Ihres Teams (Aufstiege, Pokalsiege, Meisterschaften).

Der Schalter "Aktuelle Saison" verschafft Ihnen einen Überblick über Ihre Erfolge (oder Mißerfolge) in der laufenden Saison.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

12. VEREINSINFO

Wollen Sie Ihre Position in der sogenannten "Ewigen Tabelle" einsehen, so aktivieren Sie hierzu bitte den entsprechenden Schalter "Ewige Tabelle". Die "Ewige Tabelle" wird nach jeder gespielten Saison aktualisiert.

Es wird vereinsintern eine Scorerliste geführt, die Ihnen Aufschluß darüber gibt, welche Spieler in der aktuellen Saison die höchste Effektivität bei ihren Angriffsbemühungen hatten. Dabei erhält jeder Spieler je erzieltem Treffer bzw. je Vorlage einen Punkt gutgeschrieben.

Im Trainerfenster (B) sehen Sie ein Portrait Ihres aktuellen Trainers. Klicken Sie auf das Portrait, so wird Ihnen der Slogan des Trainers angezeigt.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

Hattrick!

KOMPASS VEREINSINFO

A - Aktuelle Aufstellung
B - Das Infofenster
C - Das Trainerporträt

© 1995 by IKARION SOFTWARE

KOMPASS VEREINSINFO

Hattrick!

© 1995 by IKARION SOFTWARE

14. GEGNERINFOMENÜ

Allgemeine Funktionen

In diesem Menü erhalten Sie wichtige Informationen über Ihren Gegner im nächsten Spiel. Im Zusammenhang mit dem bereits im Kapitel "Allgemeine Bedienungshinweise" erklärten Spielvorschaubogen wird dieses Menü Ihnen helfen, sich auf das nächste Spiel einzustellen.

Technische Funktionen

Es werden Ihnen neben dem Vereinslogo (A), dem Trainerportrait (C) und den Basisdaten im Infofenster (B), die Sie bereits aus dem Menü "Vereinsinfo" kennen, auch noch die gefährlichsten Stürmer des kommenden Gegners angezeigt. Aktivieren Sie dazu den Schalter "Gefährlichste Stürmer".

Sie haben nun die Möglichkeit, diese Herren mit speziellen Sonderbewachern zu belegen, um deren Bewegungsspielraum etwas einzuschränken. Beachten Sie bitte, daß der Einsatz von Manndeckern das Abwehrverhalten Ihrer Mannschaft nachhaltig beeinflussen kann.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

Je mehr Spieler Sie mit Manndeckungsaufgaben betrauen, desto weniger Verteidiger bleiben für die Raumdeckung übrig. In diesem Fall würden Sie zwar die Offensivkraft der gedeckten Spieler einschränken, für andere Gegenspieler ergibt sich dadurch aber oft mehr Entfaltungsfreiraum.

Treten Sie beim kommenden Spiel in einem der verschiedenen Pokalwettbewerbe an, so enthält das Infofenster keine Vereinsbasisdaten (außer der derzeitigen Plazierung), sondern die bisher von Ihrem Gegner erzielten Resultate im Pokalwettbewerb.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

KOMPASS GEGNERINFO

A - Das Gegnerlogo
B - Das Infofenster
C - Das Trainerporträt

© 1995 by IKARION SOFTWARE

© 1995 by IKARION SOFTWARE

15. STATISTIK

15. STATISTIKMENÜ

Generelle Funktionen

Das Statistikmenü bietet Ihnen eine Vielzahl von Daten rund um das Spiel. So können Sie auf spezielle Ligastatistiken zurückgreifen, eine Bewertung Ihrer eigenen Arbeit einsehen und Zeitungsberichte zum letzten Spiel lesen. Außerdem finden Sie hier auch eine Highscoreliste.

Technische Funktionen

15.1 Die Statistikschalter

Im linken Menüfenster finden Sie die Statistikschalter (A), die Sie in Zusammenhang mit den Ligafiltern (E) verwenden können. Drücken Sie auf einen bestimmten Statistikschalter, so wird Ihnen per Fax der entsprechende Wert mitgeteilt. Bei diesen Werten handelt es sich um Durchschnittswerte, bezogen auf die bisherige Saison in der gewählten Liga. Folgende statistische Werte können Sie abrufen:

© 1995 by IKARION SOFTWARE

- Die durchschnittliche Anzahl von Elfmetern je Spiel
- Die durchschnittliche Zuschauerzahl je Spiel
- Die durchschnittliche Zahl von Gelben und Roten Karten je Spiel
- Die durchschnittlichen monatlichen Werbeeinnahmen
- Die durchschnittlichen Monatsgehälter
- Den Tordurchschnitt je Spiel
- Die durchschnittliche Stadiongröße

Freunde von statistischen Werten drücken bitte hier: Die Statistikschalter

© 1995 by IKARION SOFTWARE

15.2 Die Highscore-Liste

Die Highscore-Liste (B) dient Ihrer persönlichen Bestätigung. Sie erhalten bei erfolgreichem Spiel am Saisonende Bonuspunkte, die Ihrem Score gutgeschrieben werden.

15.3 Die Zeitung

Nach jedem Spiel wird Ihnen eine Zeitungsmeldung angeboten. Klicken Sie dazu auf den Schalter "Der Sport Reporter" (C). Neben dem Kommentar zum Spiel finden Sie eine weitere Rubrik, die Sie anwählen können, wenn Sie auf die obere rechte Ecke der Zeitung klicken. Es wird Ihnen nun die "Elf des Tages" angezeigt, also die 11 besten Spieler Ihrer Liga am vergangenen Spieltag.

Das Team des Tages: Und wir sind wieder mal nicht mit dabei

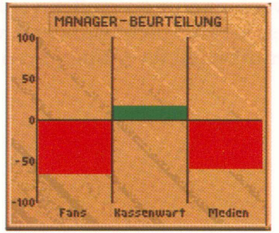
© 1995 by IKARION SOFTWARE

15.4 Die Managerbewertung

Die Managerbewertung (D) zeigt Ihnen, was Ihr Umfeld von Ihrer derzeitigen Arbeit hält.

Da wären zunächst die Fans, die in erster Linie am sportlichen Erfolg des Teams interessiert sind. Mit anderen Worten: Schlechtes Spiel - schlechte Laune. Ein Ausrutscher wird Ihrem Renomee mit Sicherheit keinen Abbruch tun, wohingegen eine Niederlagenserie die Meinung wohl in den Keller fallen lassen wird. Verpflichten Sie einen besonders guten Spieler, so werden die Fans dies ebenfalls sehr mögen. Eine errungene Meisterschaft oder ein Pokalsieg verbreiten natürlich besonders gute Stimmung unter Ihren Anhängern, was auch für eine entsprechende Investition in Fanprojekte gilt.

Viel Feind, viel Ehr': Fans und Medien haben was gegen uns.



© 1995 by IKARION SOFTWARE

15. STATISTIK

Der Kassenwart hat da schon eine ganz andere Gewichtung. Ihn interessiert in erster Line der Zustand der Vereinsfinanzen. Eine zu hohe Verschuldung oder ein sinkender Zuschauerschnitt können den Mann ganz schön auf die Palme bringen.

Die Medien hingegen interessieren sich in erster Linie für die Leistungen des Vereins, den Umfang Ihrer Pressearbeit und Ihr Verhalten bei Interviews. Auch spektakuläre Transfers bringen die Medien mitunter auf Ihre Seite.

Sie könnten jetzt natürlich sagen: "Was soll das alles eigentlich? Mich interessiert überhaupt nicht, was die anderen von mir denken!" Das sollte Ihnen aber alles andere als egal sein, denn die Meinung Ihres Umfeldes bestimmt auch dessen Handeln. So wird ein absoluter Negativstatus bei den Fans auch die Besucherzahlen sinken lassen. Ist der Kassenwart einmal Ihr Feind, so werden Sie bei der nächsten Jahreshauptversammlung ziemlich schlechte Karten haben. Ist Ihnen die Presse nicht gut gesonnen, so dürfen Sie sich nicht wundern, wenn der ein oder andere Transferkandidat sich als ziemlich zickig herausstellt, da er über Ihren Verein bislang wenig Gutes gehört oder gelesen hat.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

IKARION

15. STATISTIK

Hattrick!

© 1995 by IKARION SOFTWARE

Hattrick!

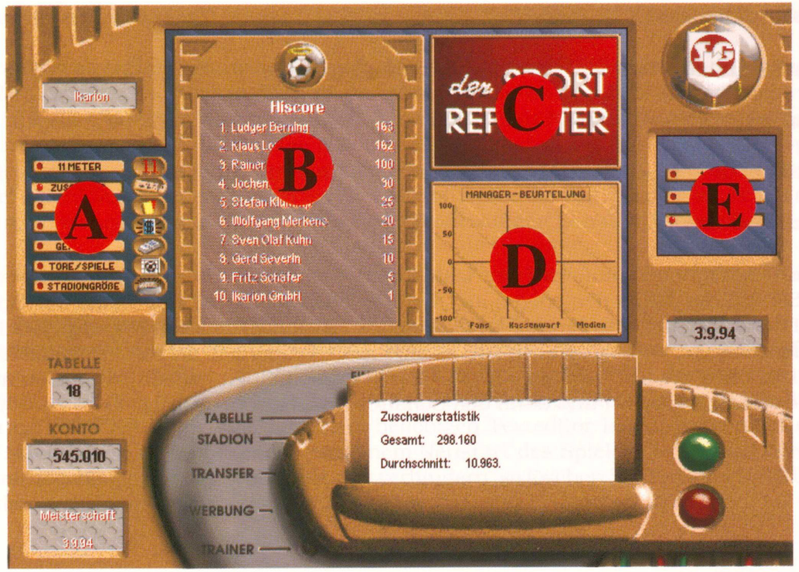
KOMPASS STATISTIK

A - Die Statistik-Schalter
B - Die High-Score-Liste
C - Der Zeitungs-Schalter
D - Die Managerbewertung
E - Die Ligafilter

© 1995 by IKARION SOFTWARE

KOMPASS STATISTIK

Hattrick!



© 1995 by IKARION SOFTWARE

16. Diskoptionen

In diesem Menü haben Sie folgende Möglichkeiten zur Wahl:

16.1 Spiel beenden

Ein Druck auf diesen Schalter (A) beendet das Spiel und führt Sie zurück ins DOS.

16.2 Spielstand laden

Rufen Sie diese Option (B) auf, wird eine Liste Ihrer bereits gespeicherten Spielstände aufgerufen. Klicken Sie mit der Maus denjenigen an, den Sie laden möchten. Der Name des Spielstandes erscheint daraufhin in der unteren Zeile der Requesterbox. Um den Spielstand zu laden, drücken Sie auf den Schalter "Okay". Haben Sie es sich anders überlegt und wollen das Menü wieder verlassen, klicken Sie auf "Abbrechen". Sie können auch einen beliebigen Spielstand löschen, indem Sie diesen anklicken und dann den Schalter "Löschen" betätigen.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

16.3 Spielstand speichern

Dies funktioniert eigentlich genauso wie das Laden von Spielständen, wenn Sie das entsprechende Symbol (C) anklicken. Klicken Sie mit der Maus in die untere Zeile der Requesterbox. Es erscheint nun ein Cursor an dieser Position. Geben Sie einen Namen für diesen Spielstand ein (gerne mehr als die von DOS bekannten 8 Zeichen!) und klicken Sie auf "Okay". Der Spielstand wird nun gespeichert. Wollen Sie bereits vorhandene Spielstände löschen, tun Sie dies wie bereits unter "Spiel laden" beschrieben. Haben Sie sich nicht für eine der Aktionsmöglichkeiten entscheiden können, verlassen Sie das Menü durch einen Klick auf den Schalter "Abbrechen".

16.4 Protokoll

Das ist die Funktion für den Statistiker. Ist diese Option (D) per Mausklick aktiviert worden, so wird Ihr Computer über den Verlauf Ihres Spiels genau buchführen. In einer speziellen Protokolldatei werden alle Ergebnisübersichten, Tabellen und Ereignisse für jeden durchgeführten Spielzug abgelegt. Diese Datei trägt den Namen CAPTURE.TXT. Nach Spielende können Sie diese Datei aus Ihrem HATTRICK-Verzeichnis mit jedem beliebigen Texteditor laden, bearbeiten und ausdrucken. Beachten Sie dabei bitte, daß bei einem Neustart des Spieles die neuen Daten an das alte Protokoll angehängt werden. Wollen Sie dies verhindern, so löschen Sie die Datei CAPTURE.TXT, bevor Sie das Programm erneut starten.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

16.5 Tabelle drucken

Ein Druck auf diesen Knopf (E) versorgt Sie mit einem Ausdruck der aktuellen Ligatabelle, falls Sie diese als Bettlektüre mitnehmen möchten. Ein korrekt angeschlossener und betriebsbereiter Drucker ist hierfür natürlich Bedingung.

16.6 Neues Spiel

Betätigen Sie diesen Schalter (F) und schon fangen Sie bei Null an. Wählen Sie ein neues Team und versuchen Sie, es diesmal einfach besser zu machen.

16.7 CD Player

Waren Sie schon immer der Meinung, daß Computerspiele eine fürchterliche Musik haben und Sie lieber heiße Funk- und Rapsounds von CD hören würden (YO!), statt dem enervierenden Synthetikgebläse Ihrer Soundkarte ausgesetzt zu sein? Kein Problem. Legen Sie Ihre Wunsch-CD in Ihr CD-ROM Laufwerk (bedruckte Seite nach oben) und führen Sie einen kurzen rhythmischen Klick auf den Schalter "CD Player" (G) aus. Schon erscheint Ihr kostenloser Bonus-CD Player. Die angebotenen Steuersymbole sollten Ihnen eigentlich ohne große Erklärung bekannt vorkommen, falls Sie jemals ein Hifi-Gerät bedient haben.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

Ist dies nicht der Fall, so haben Sie wahrscheinlich auch keine CDs und diese Funktion ist für Sie völlig uninteressant. Sonst hätten Sie halt jemanden fragen müssen, der sich damit auskennt. HATTRICK! spielt sich am besten mit einer der folgenden CD:

SOUNDGARDEN - Superunknown (Sagt Norbert)
SPLIFF - Alles Gute (Sagt Marc)
MILES DAVIS - Tutu (Sagen alle)
STEREO MCs - Connected (Sagt Frank)
HERBIE HANCOCK - Dis Is Da Drum (Sagt Wolfgang)

Das ganze funktioniert natürlich nur, wenn Sie Ihre Soundkarte mit Hilfe eines Audioanschlußkabels direkt mit Ihrem CD-ROM Laufwerk verbunden haben. Ansonsten stecken Sie bitte den niedlichen Klinkenstecker Ihrer PC Lautsprecher - oder ihres Kopfhörers - in den Phones Ausgang Ihres CD-ROM Laufwerks, den Sie normalerweise an der Vorderseite finden. Sollten Sie einen solchen Ausgang nicht entdecken, so ist es an der Zeit, ein ernstes Wort mit Ihrem Händler zu wechseln.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

KOMPASS DISKOPTIONEN

A - Der "Spiel beenden"-Schalter
B - Der "Spiel laden"-Schalter
C - Der "Spiel speichern"-Schalter
D - Das Spielprotokoll
E - Der Tabellendruck
F - Der "Neues Spiel"-Schalter
G - Der CD-Player

© 1995 by IKARION SOFTWARE

KOMPASS DISKOPTIONEN

© 1995 by IKARION SOFTWARE

17. SPIELOPTIONEN

17. MENÜ SPIELOPTIONEN

In diesem Menü können Sie allerlei Einstellungen am Spiel verändern sowie die verschiedenen Editoren aufrufen.

Folgende Möglichkeiten stehen Ihnen zur Verfügung:

17.1 Trikotfarben verändern

Hier legen Sie die Trikotfarben Ihres Teams fest. Dabei stellen Sie neben einer Grundfarbe (linke Hälfte von Hemd oder Hose) auch eine Ersatzfarbe ein (rechte Hälfte von Hemd oder Hose), die dann zur Geltung kommen, wenn zwei Teams mit identischen Trikotfarben aufeinandertreffen. Die Farben können Sie verändern, wenn Sie mit der linken Maustaste auf den jeweiligen Trikotbereich klicken, bis die gewünschte Farbe eingestellt wurde.

17.2 Torszenen an/aus

Ist diese Option aktiv, so werden Ihre Spiele mit Zwischenanimationen in Form von kleinen Torszenen gewürzt. Sollten Sie dies als lästig empfinden, so deaktivieren Sie die Option.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

17.3 Anzeigetafel

Haben Sie diese Option aktiviert, so werden Ihnen alle Tore, die während eines Spiels fallen, über eine Anzeigetafel gemeldet.

17.4 Halbzeitpause

Diese Option unterbricht die aktuelle Partie zur Halbzeit und zeigt Ihnen die Halbzeitergebnisse Ihrer Liga und einen Halbzeitspielbericht Ihres eigenen Spiels an.

17.5 Sound

Ist diese Option aktiv, so hören Sie während des Spiels Musik über Ihre Soundkarte.

17.6 Spielberichtsbogen

Es wird Ihnen nach jeder Partie ein Spielberichtsbogen mit den wichtigsten Daten zum Spiel angezeigt, wenn Sie diese Funktion aktiviert haben.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

17.7 Simulations/Kommentargeschwindigkeit

Mit diesem Kombischalter wechseln Sie zwischen den Auswahlrequestern für Kommentar- und Spielgeschwindigkeit. Dies tun Sie durch Druck auf den Schalter. Bei der Simulationsgeschwindigkeit, welche die Ablaufzeit der aktuellen Partie regelt, haben Sie die Wahl zwischen den folgenden Möglichkeiten:

AUS - Außer der Digitaluhr gibt es während eines Spiels keine weiteren Anzeigen
LANGSAM - Die Spielzeit läuft langsam
MITTEL- Die Spielzeit läuft in mittlerer Geschwindigkeit
SCHNELL - Die Spielzeit läuft schnell

Die Kommentargeschwindigkeit definiert, wie lange der parallel zur Simulation laufende Kommentar eingeblendet, also lesbar sein soll:

AUS - Es werden keine Spielkommentare angezeigt
LANGSAM - Der Kommentar bleibt länger eingeblendet
MITTEL - Der Kommentar wird schneller ausgeblendet
SCHNELL - Der Kommentar ist nur kurz sichtbar
MANUELL - Der Kommentar bleibt bis zum Druck auf die linke Maustaste eingeblendet

© 1995 by IKARION SOFTWARE

17.8 Neuer Manager

Sie kennen das. Man hat sich mit seinem besten Freund zu einer heißen Partie HATTRICK! zu zweit verabredet. Das Bier steht kalt und für Knabberzeug ist ausreichend gesorgt. Plötzlich taucht noch ein entfernter Verwandter auf, den Sie seit Jahren nicht mehr gesehen haben. Was gibt es schöneres, als alte Erinnerungen aufzufrischen und dabei einen Fußballverein zu managen? Also müßen Sie einen neuen Manager in die laufende Partie einfügen. Das ist auch gar kein Problem, wenn Sie auf den entsprechenden Schalter drücken. Sie finden nun ein Auswahlfenster, in dem die Vereine aufgeführt sind, die gewählt werden können. Ein Handicap hat diese Option: Sie können nur mit einem Drittligisten, dessen Plazierung unterhalb des 10.Platzes liegt, in ein laufendes Spiel einsteigen. Klicken Sie den gewünschten Verein an, geben Sie den Managernamen ein und bestätigen Sie Ihre Auswahl mit einem Klick auf den "OKAY"-Button.

17.9 Manager löschen

Sollte einer Ihrer Mitspieler aufgrund der vorgerückten Stunde den Heimweg antreten wollen, so kann dieser aus dem Spiel entfernt werden. Dazu klickt der simulationsmüde Spieler auf den entsprechenden Schalter, wenn er am Zug ist.

Ach ja. Wenn Sie glauben, Sie könnten die Funktionen "Manager einfügen" und "Manager löschen" zu umfangreichen Kreditbetrügereien nutzen (Der erfahrene Simulationsspieler weiß, wo-

© 1995 by IKARION SOFTWARE

von wir hier reden!), müßen wir Sie leider enttäuschen. Haben Sie bei dem scheidenden Mitspieler noch einen Deckel in Form von Krediten oder Leihspielern, so werden diese Außenstände fällig, sobald Ihr Kollege das Spiel verlassen hat. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Kapitel "Finanzen".

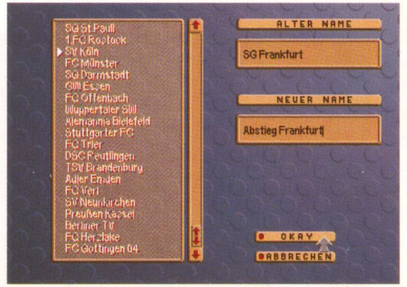
17.10 Vereinsnameneditor

Sollten Sie mit den von uns den Vereinen zugewiesenen Namen nicht glücklich sein, so können Sie durch den Editor alle Teamnamen nach Ihren Wünschen verändern. Aktivieren Sie den Editor durch Mausklick. Sie sehen nun eine Liste aller im Spiel vorkommenden Vereinsnamen. Der Name Ihres eigenen Teams ist hier mit einer Markierung versehen. Klicken Sie den Verein an, dessen Namen Sie verändern wollen. Im Feld "Alter Name" wird Ihnen dieser nun angezeigt. Drücken Sie im Feld "Neuer Name" nun die linke Maustaste und schon können Sie den vorhandenen Namen verändern. Sind Sie mit allen Änderungen fertig, drücken Sie "OKAY" und die Änderungen werden übernommen.

Achtung:
Alle von Ihnen editierten Namen schreibt HATTRICK! in eine neue Datei mit dem Namen HATTRICK.RES. Wollen Sie irgendwann wieder die ursprünglichen Namen verwenden, so löschen Sie bitte die Datei HATTRICK.RES einfach aus dem HATTRICK-Verzeichnis.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

Es ist sehr empfehlenswert nach dem Editieren den aktuellen Spielstand zu speichern. Beginnen Sie ein neues Spiel, so stehen Ihnen natürlich wieder die Urdaten zur Verfügung. Diese können nicht gelöscht werden.

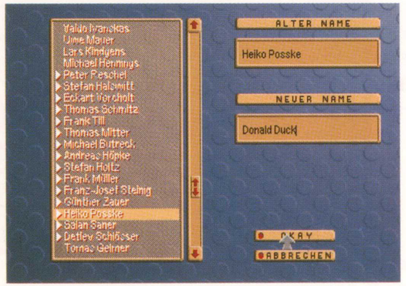


Wir machen uns bei den Hessen unbeliebt: Der Teamnamen-Editor

© 1995 by IKARION SOFTWARE

17.11 Spielernameneditor

Wie bei den Vereinsnamen, können Sie natürlich auch die Spielernamen nach Ihren Vorstellungen verändern. Spieler Ihres Teams tragen auch hier eine Markierung. Ansonsten gelten hier die gleichen Regeln wie bereits beim Vereinsnameneditor.



Wir basteln uns ein Promi-Team: Der Spielernamen-Editor im Einsatz

© 1995 by IKARION SOFTWARE

17.12 Stadionnameneditor

Was für Vereins- und Spielernamen recht ist, muß für Stadionnamen natürlich billig sein. Deshalb können Sie, wie bereits vorher erklärt, auch hier alle Namen nach eigenem Geschmack verändern.

17.13 Punktesystem

Sie haben bei HATTRICK! die Wahl zwischen dem Zwei- und dem Drei-Punkte-System. Beachten Sie bitte, daß beim Drei-Punkte-System keine Minuspunkte vergeben werden. Ein Sieg bringt hier 3 Pluspunkte, ein Unentschieden 1 Pluspunkt und eine Niederlage 0 Punkte. Das Punktesystem kann nur unmittelbar vor dem ersten Spieltag einer Saison verändert werden. Um das Punktesystem umzuschalten klicken Sie einfach mit der linken Maustaste auf den Schalter und die Beschriftung ändert sich dementsprechend.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

KOMPASS
SPIELOPTIONEN

A - Der Trikotfarben-Editor
B - Die Spieloptionen-Schalter
C - Die Einstellbox "Simulations/ Kommentargeschwindigkeit"
D - Die Schalter "Manager einfügen/löschen"
E - Die Editoren

© 1995 by IKARION SOFTWARE

KOMPASS
SPIELOPTIONEN

Hattrick!

© 1995 by IKARION SOFTWARE

18. Das Spiel läuft

18.1 Der Spieltag

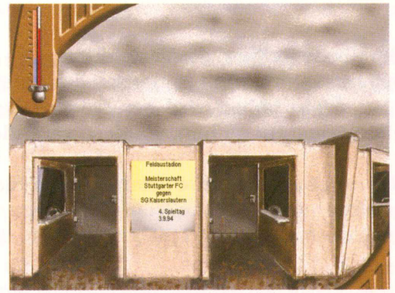
Jede Spielrunde findet irgendwann einmal ihr Ende, und dann will der Manager natürlich Taten sehen. Nachdem der Spielzug beendet wurde, führt Sie das Programm zum aktuellen Spieltag. Hier können Sie nun mit eigenen Augen ansehen, wie sich Ihre Mannen auf dem Feld schlagen.

Das erste Bild, das Sie nun sehen ist eine Außenansicht Ihres Stadions bzw. des gegnerischen Stadions. Dieser Screen ist nicht nur als reiner Schmuck zu verstehen. Sie können hier schon einige Rückschlüsse auf das anstehende Spiel ziehen.

Das Thermometer verrät Ihnen die momentane Außentemperatur und ein Blick zum Himmel macht Sie mit der vorherrschenden Großwetterlage vertraut, die natürlich immer Einfluß auf die Zuschauerzahlen hat. Außerdem finden Sie hier ein Plakat vor, das Sie noch einmal auf die Art des Spiels (Meisterschaft, Pokal, etc.) hinweist. Finden Sie auf dem Plakat den Zusatz "AUSVERKAUFT", so darf sich der betroffene Kassenwart die Hände reiben. Der Zusatz "SPIEL FÄLLT AUS", der vor allem in den kalten Wintermonaten hin und wieder auftauchen kann, weist auf einen unbespielbaren Platz hin. Solche ausgefallenen Spiele werden dann zu einem späteren Zeitpunkt nachgeholt.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

Außerdem können Sie im Stadionscreen sehen, wie gut das entsprechende Stadion ausgebaut ist. Je mehr in ein Stadion investiert wird, desto prächtiger wird es sich auch dem Betrachter präsentieren.



Dunkle Wolken über der Arena: Der Stadionscreen

Den Stadionscreen verlassen Sie einfach per Druck auf die linke Maustaste. Das Spiel wird nun angepfiffen und je nach Einstellung im Spieloptionen-Menü verfolgen Sie nun das Geschehen auf dem Rasen. Hierzu haben Sie die folgenden Möglichkeiten:

© 1995 by IKARION SOFTWARE

- Alle Einstellungen deaktiviert

Es werden Ihnen neben der Stadionuhr Ihr Zwischenergebnis und die momentanen Reihestärken präsentiert. Die Reihenstärken geben Ihnen einen Vergleich zwischen den Mannschaftsteilen Ihrer Elf und der Ihres Gegners.

Sie finden pro Team 3 unterschiedliche Reihen, die Verteidigung (V), Mittelfeld (M) und Sturm (S) symbolisieren. Je größer Mannschaftsstärke und Kondition der jeweiligen Reihe im direkten Vergleich zum aktuellen Gegner ist, desto höher wird der entsprechende Balken. Wie Sie sehen können, bleiben die Balken selten konstant stehen, sondern verändern ihre Länge ständig.

Dies liegt daran, daß Ihre Spieler nie eine konstante Leistung über die gesamte Spieldauer erbringen werden. Alle Spieler unterliegen permanenten Veränderungen in der Kondition und Spielstärke. Diese Abweichungen sind jedoch in der Regel nicht so extrem, daß sie sich spielentscheidend bemerkbar machen würden.

Stellen Sie jedoch fest, daß der Balken für eine bestimmte Reihe stark abgesackt ist, so können Sie über das Taktikmenü (wird im nächsten Abschnitt erklärt) hier direkt eingreifen.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

Achtung:
Sollten Sie zu den besonders eiligen Naturen gehören, so können Sie den Spielablauf noch weiter beschleunigen, in dem Sie die Simulationsgeschwindigkeit im Menü "Spieloptionen" auf "AUS" schalten. Jetzt wird Ihnen nur noch die Stadionuhr angezeigt. Der gesamte Spieltag läuft jetzt im Sinne des Wortes an Ihnen vorbei.

Die Uhr läßt sich leider nicht wegschalten, da HATTRICK! immer eine gewisse Zeit benötigt, um alle Ergebnisse des aktuellen Spieltages zu ermitteln. Dies geschieht nicht auf zufälliger Basis: Das Programm spielt alle stattfindenden Partien durch. Dies erfordert nun einmal etwas Rechenzeit.

Achtung:
Der Umstand, daß HATTRICK! alle Partien tatsächlich "spielt", auch wenn nur Computerteams teilnehmen, macht es notwendig, daß auch ausgefallene Spiele dieser Teams tatsächlich nachgeholt werden. Seien Sie also nicht genervt, wenn das Programm anhält, um die Ergebnisse von Nachholspielen fremder Teams zu ermitteln. Freuen Sie sich einfach darüber, daß HATTRICK! so wunderbar realistisch ist.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

18. DAS SPIEL LÄUFT

- Anzeigetafel eingeschaltet

Bei jedem Tor wird die Uhr angehalten. Über die Anzeigetafel werden Tor, Torschütze und Spielminute angezeigt.

- Kommentare eingeschaltet

Während des Spiels wird ein Kommentar zum jeweils aktuellen Spielzug ausgegeben. Rote und Gelbe Karten werden ebenfalls angezeigt.

Wir stehen gewaltig unter Druck: Der Spielscreen

© 1995 by IKARION SOFTWARE

18. DAS SPIEL LÄUFT

- Torszenen eingeschaltet

Hier können Sie die Höhepunkte des Spiels am Bildschirm aus der Stadionperspektive mitverfolgen. Alle Tore und die wichtigsten Spielszenen werden angezeigt. Dies gilt auch für Fouls und Platzverweise. Haben Sie die Option "Halbzeitpause" im Menü "Spieloptionen" aktiviert, wird das Spiel zur Halbzeit angehalten, und Sie erhalten eine Übersicht über die Halbzeitergebnisse des aktuellen Spieltags.

Wenn zusätzlich die Option "Spielbericht" aktiv ist, erhalten Sie nach dem Schlußpfiff außerdem noch eine Anzeige der Endergebnisse des aktuellen Spieltags.

Großkampftag im heimischen Stadion

© 1995 by IKARION SOFTWARE

18.2 Das Taktikmenü

Natürlich bietet Ihnen HATTRICK! während einer Partie die Möglichkeit, in das Spiel einzugreifen. Dazu drücken Sie während des laufenden Spiels die Taste F1.

Achtung: Spielen Sie mit mehreren Mitspielern, so erhält Manager 2 die Taste F2, Manager 3 die Taste F3 und Manager 4 die Taste F4.

Es erscheint nun ein spezielles Taktikmenü, das folgende Funktionsbereiche umfaßt:

Hoffentlich haben Ihre Kicker auch alles verstanden: Das Taktikmenü

© 1995 by IKARION SOFTWARE

18.2.1 Taktikbildschirm

Diesen Bildschirm kennen Sie bereits aus dem Menü "Aufstellung". Sie können hier zwischen manueller und automatischer Aufstellung wählen. Im manuellen Modus können Sie zwischen diversen offensiven oder defensiven Aufstellungsarten wählen.

Sie können die aufgestellten Spieler auch manuell auf dem Spielfeld verschieben, indem Sie diese mit der linken Maustaste anklicken und diese festhalten. Wollen Sie einen Spieler aus der aktuellen Aufstellung entfernen, so klicken Sie diesen mit der rechten Maustaste an. Benötigen Sie zu diesem Komplex weitere Informationen, schlagen Sie bitte im Kapitel "Aufstellung" nach.

18.2.2 Die aktuelle Aufstellung

Diesen Bildschirm kennen Sie bereits aus dem Menü "Aufstellung". Der einzige Unterschied besteht darin, daß hier keine Reservisten aufgeführt sind, sondern nur die Spieler, die aktuell auf dem Spielfeld stehen.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

18.2.3 Die Reservisten

In diesem Fenster sehen Sie die Spieler, die Ihrem Kader angehören, aber derzeit nicht zum Einsatz kommen. Spieler, die während des aktuellen Spiels bereits ausgewechselt wurden, sind durch das Icon markiert. Verletzte, gesperrte und verreiste Spieler erkennen Sie wieder an den bereits bekannten Statusicons.

18.2.4 Die taktischen Anweisungen

Man kennt das ja: Die 80. Minute läuft und das Team rennt trotz scheinbar optimaler Aufstellung einem 0:1 Rückstand hinterher. Der Ausgleich muß um jeden Preis her. Dazu ist es nötig, seinen gestandenen Profis nochmal die Leviten zu lesen und letzte Anweisungen zu geben.

Kein Problem bei HATTRICK!: Suchen Sie sich aus der Liste einfach die taktische Marschroute aus, die beim aktuellen Spielstand notwendig ist und klicken Sie diese an, so daß diese Zeile farbig unterlegt wird. Jetzt hilft eigentlich nur noch eines: Beten, daß Ihre Angestellten den Wink mit dem Zaunpfahl verstanden haben, und die taktischen Anweisungen auf dem Spielfeld umsetzen können.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

18.2.5 Das Infofenster

Hier erhalten Sie eine Nachricht, falls Sie einen Fehler bei der Veränderung der Aufstellung gemacht haben. Außerdem finden Sie im Infofenster auch eine Statusinformation, falls Sie sich im Modus "Manuelle Aufstellung" befinden und einer Ihrer Spieler wegen einer Verletzung oder einer Roten Karte das Feld verlassen muß. Das Spiel hält bei einem solchen Ereignis unverzüglich an, damit Sie per Taktikmenü reagieren können.

Befinden Sie sich im Modus "Automatische Aufstellung", so übernimmt der Trainer diese Aufgaben. Das Spiel wird dann nicht automatisch gestoppt.

Haben Sie im Taktikfenster alle Änderungen vorgenommen, so verlassen Sie dieses per Mausklick auf den "Okay"- Button im Aufstellungsfenster.

Achtung:
Sie können natürlich auch im Modus "Automatische Aufstellung" das Spiel über die entsprechende Funktionstaste anhalten. Allerdings können Änderungen erst dann durchgeführt werden, wenn Sie auf den manuellen Modus umgeschaltet haben.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

19. EREIGNISSE

19. Ereignisse während der Saison

Wenn Sie HATTRICK! eine Zeitlang gespielt haben, werden Sie auf eine Vielzahl von Ereignissen treffen, die entweder in regelmäßigen oder unregelmäßigen Abständen wiederkehren. Diese Ereignisse werden nachfolgend erklärt.

19.1 Die Jahreshauptversammlung

Eine wichtige Wegmarke stellt die Jahreshauptversammlung dar, die Ihnen in jedem Jahr pünktlich zur Winterpause ins Haus steht. Dieses Ereignis ist von daher so wichtig, da die Mitglieder hier über die Zukunft von Vorstand und Management entscheiden.

Sein oder Nichtsein: Die Jahreshauptversammlung ist Ihr persönliches Damoklesschwert

© 1995 by IKARION SOFTWARE

Nachdem die sportlichen und wirtschaftlichen Rahmendaten bekanntgegeben wurden, kommt es zu einer Mitgliederabstimmung über den Managerposten. Haben Sie nach Meinung der Vereinsmitglieder Ihren Job nicht gewissenhaft genug gemacht, so ist das Spiel für Sie beendet, es sei denn, Sie erhalten ein Angebot von einem anderen Klub, der Ihr Genie besser zu würdigen weiß.

Haben Sie die Abstimmung unversehrt überstanden, so gebührt Ihnen die Ehre, einen Vorschlag für den zukünftigen Mitgliedsbeitrag zu machen, der dann bis zur nächsten Jahreshauptversammlung Gültigkeit hat. Vielleicht hat Ihr Verein dann auch schon mehr Mitglieder. Denn: Je besser die sportlichen Leistungen, desto mehr Mitglieder werden Sie gewinnen.

19.2 Die Sportler des Jahres

Nach dem Ende der regulären Saison werden durch ein unabhängiges Journalistengremium die Sportler des Jahres erkoren. Im Bereich Fußball werden hier der beste Torhüter, der beste Verteidiger, der beste Mittelfeldspieler und der beste Stürmer gewählt. Dieser Preis ist pro Preisträger mit 200.000 Mark dotiert, die in Ihr Vereinsvermögen übergehen.

Machen Sie sich nichts vor:
Als unbedeutender Zweitligist werden Sie wohl niemals zum Kreis der Auserwählten gehören. Dazu sind schon gute bis sehr gute Leistungen in der Bundesliga erforderlich.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

19. EREIGNISSE

19.3 Die Pressekonferenzen

Das Abstiegsduell gegen den Tabellennachbarn ging haushoch verloren? Sie haben Ihrem leistungsschwachen Trainer die Türe gewiesen? Sie haben allen Unkenrufen zum Trotz die Meisterschaft gewonnen? Das sind natürlich Ereignisse, die Interesse bei der Sportpresse wecken.

Wundern Sie sich also nicht, wenn Sie sich plötzlich in der Mitte eines heftigen Blitzlichtgewitters befinden und man Sie mit dummen Fragen bombardiert. Zu jede Frage, die Ihnen die geifernde Journaille stellt, haben Sie drei Antwortmöglichkeiten zur Auswahl. Sie können diplomatisch sein, kleinlaut oder großkotzig. Je nachdem, wie Sie den Journalisten gegenübertreten, werden diese Sie mögen oder hassen und Ihren Pressemeinungswert verändern.

Dumme Fragen gibt es nicht: Der Manager beim Interview

© 1995 by IKARION SOFTWARE

19. EREIGNISSE

19.4 Zufällige Ereignisse

Diese Ereignisse können Sie durch die Art und Weise des Spielens leider nicht beeinflussen. Sie kommen von Zeit zu Zeit auf Sie zu und bringen entweder Positives oder Negatives, wie das Leben halt so spielt. Keine Angst: Zufällige Ereignisse sind bei HATTRICK! nicht spielentscheidend.

19.5 Beeinflussbare Ereignisse

Nach dem letzten Spiel gab es Krawalle? Das Spiel gegen den Tabellenführer ist wegen Unbespielbarkeit des Platzes ausgefallen? Ihr bester Mittelfeldspieler hat sich nun zum 3. Mal in Folge schwer verletzt? Zwei hoffnungsvolle Jungstars sind in den A-Kader aufgerückt?

Diese Ereignisse beziehen sich immer auf bestimmte Grundvoraussetzungen und sind somit beeinflußbar. Vergessen Sie beispielsweise, in Ihre Stadionsicherheit zu investieren, so kann dies durchaus zu ganz bösen Unfällen führen. Eine entsprechend großzügige Anlage von Mitteln zur Jugendförderung hingegen kann dafür sorgen, daß Ihr Team von Zeit zu Zeit eine Blutauffrischung erfährt.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

20. Allgemeine Strategiehinweise

Dieses Kapitel enthält einige Tips, die dem Anfänger den Einstieg in diese Simulation erleichtern sollen. Gestandene Profis werden jetzt natürlich die Nase rümpfen und dieses Kapitel überschlagen. Trotzdem: Sollte es mal nicht so laufen, wie Sie sich das vorgestellt haben, dürfen Sie gerne wiederkommen.

Natürlich können wir an dieser Stelle keinen umfassenden Strategieführer präsentieren, da dies den Rahmen dieses Handbuchs sprengen würde, aber wir sind sicher, daß Ihnen die hier aufgeführten Tips sehr nützen werden, da alle wesentlichen Problembereiche betroffen sind. Wir haben diese Hinweise in Form eines Frage- und Antwortkatalogs aufbereitet. Suchen Sie sich hier einfach Ihr spezifisches Problem heraus.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

© 1995 by IKARION SOFTWARE

20. STRATEGIEHINWEISE

Jeder Trainer in HATTRICK! hat individuelle Stärken und Schwächen, die sich erst im Laufe seiner Arbeit mit dem Team herauskristallisieren werden. Sie sollten keine Wunder erwarten, wenn Sie Ihren neuen Wunschkandidaten verpflichtet haben.

Wie Sie wahrscheinlich schon erkannt haben, gibt es sehr unterschiedliche Gehaltsstrukturen bei den Trainern. Während sich ein unbedeutender Amateurtrainer schon mit relativ wenig Geld zufrieden gibt, kosten Sie die gestandenen Asse auch gerne mal 100.000 DM im Monat, und kommen damit am Anfang für Sie kaum in Frage. Außerdem ist nicht gesagt, daß ein Meistertrainer aus einem mickrigen Amateurteam eine Traumelf formt, denn die wirklich teuren Trainer sind es gewohnt, mit spielstarken Profis zu arbeiten.

Jeder Trainer hat seine eigene Auffassung von Spielkultur. Da gibt es echte Rauhbeine, die Ihre Mannen zu einem harten Körpereinsatz veranlassen. Es gibt Anhänger des reinen Offensivfußballs, während andere wiederum ein destruktives Mauersystem bevorzugen.

Halten Sie Ihre Augen offen und Sie werden bald sehen, wie ein Trainer das Team beeinflussen kann. Häufen sich plötzlich Verletzungen und Platzverweise, so ist dies ein klarer Indikator dafür, daß Ihr Trainer den Bogen, was die gesunde Härte angeht, etwas überspannt.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

20. STRATEGIEHINWEISE

Auch die vom Trainer gewählte Taktik ist ein Indikator für die individuellen Vorlieben des Trainers. Wer selbst gegen schwache Teams auf Mauern setzt, wird mit Sicherheit kein ausgesprochener Freund des Angriffsfußballs sein. Ein Trainer, der nur Hauruck nach vorne spielt, wird gegen konterstarke Gegner mit seinem Latein schnell am Ende sein.

Gute Trainer werden immer versuchen, sich auf den kommenden Gegner individuell einzustellen und dessen starke Mannschaftsteile zu neutralisieren. Außerdem erkennt ein guter Trainer auch die Tagesform seiner Spieler. Wundern Sie sich also nicht, wenn Ihr Trainer einen Spieler, der von der Papierform her schwächer ist als ein Kollege, der auf derselben Position spielt, den Vorzug gibt.

Ein Alarmzeichen für ein gestörtes Verhältnis zwischen Trainer und Mannschaft ist eine kontinuierliche Abnahme der Spielstärke Ihrer Kicker und ein Rückgang des Leistungswillens. Sollten Sie dies über einen längeren Zeitraum beobachten, so ist Handlungsbedarf gegeben.

Sie sollten jedoch nicht überzogen reagieren: Ein kurzzeitiges Formtief Ihrer Elf ist nicht immer direkt auf schlechte Trainerleistungen zurückzuführen. Wechseln Sie den Trainer bei jeder Gelegenheit aus, wird das nicht unbedingt die Stabilität des Teams fördern, außerdem zahlen Sie sich unter Umständen dumm und dämlich, da Sie die Gehälter von Trainern, deren Vertrag vorzeitig gekündigt wurde, bis zum ordnungsgemäßen Vertragsende entrichten müßen.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

© 1995 by IKARION SOFTWARE

Wie die Erfahrung zeigt, reagieren unterschiedliche Spielertypen oft sehr eigenwillig auf die angebotenen Trainingslager. Es ist mit Sicherheit keine gute Idee, einen Spitzenspieler mit guten Konditions- und Spielstärkewerten in ein drittklassiges Trainingslager zu schicken, da dies mehr schaden als nützen kann.

Erwarten Sie auch nicht, daß ein schwacher Spieler in einem Trainingslager der Spitzenklasse sofort zum Supermann wird. Es empfiehlt sich, Spieler mit einer geringen Spielstärke erst langsam aufzubauen und dabei mit den kleineren und preisgünstigeren Trainingslagern zu beginnen.

Trainingslager, welche die Heilung Ihrer Spieler fördern, sind natürlich nur sinnvoll, wenn der entsprechende Spieler auch verletzt ist - oder würden Sie sich nur so zum Spaß den Blinddarm rausnehmen lassen?

Bevor Sie einen Spieler in ein solches Trainingslager schicken, sollten Sie in jedem Fall checken, ob es keine Spezialtherapie für ihn gibt (Anklicken des Spielers im Aufstellungsmenü). Therapien sind wesentlich preisgünstiger und oft auch effektiver als die Gesundheitscamps.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

© 1995 by IKARION SOFTWARE

Auch wenn es abgedroschen klingen mag: Abwarten ist hier die richtige Strategie. Stürzen Sie sich bitte nicht mit aller Vehemenz auf die ersten Angebote, die Ihnen unterbreitet werden. Vergleichen Sie immer Laufzeiten und Einnahmen, damit Sie sich hinterher nicht ärgern müßen. Menge und Qualität der Werbeverträge ist nicht zuletzt von Ihren sportlichen Leistungen abhängig.

Behalten Sie immer im Auge, daß Sie mittelfristig nur mit guten Sponsoren im Rücken finanziell überleben können. Ansonsten werden Sie besonders in den höheren Ligen überhaupt keine Chance haben, in diesem Spiel erfolgreich zu sein.

Für den Verkauf von Übertragungsrechten gelten natürlich diese Regeln ebenfalls. Hier sollten Sie die Angebote besonders sorgfältig vergleichen, da es zu ganz extremen Schwankungen bei den monatlichen Honoraren kommen kann.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

20. STRATEGIEHINWEISE

© 1995 by IKARION SOFTWARE

Der Kauf neuer Spieler ist bei HATTRICK! eine Wissenschaft für sich. Generell sollten Sie nur dann über Verstärkungen nachdenken, wenn ein Mannschaftsteil eine wesentlich geringere Spielstärke aufweist als die anderen Teile. Hier entsteht nämlich ein Leistungsgefälle, daß die Gesamtleistung des Teams stark bremsen kann. Suchen Sie nun auf der Transferliste nach einem Kandidaten, der die schlechte Reihe sinnvoll verstärken kann. Achten Sie unbedingt darauf, daß die Spielstärke Ihres Wunschkickers deutlich über der Durchschnittsstärke der anderen Spieler in diesem Mannschaftsteil liegt.

Auch die Füßigkeit sollte eine Rolle spielen. Haben Sie beispielsweise im Mittelfeld einen klaren Überschuß an Rechtsfüßern, so sollten Sie in jedem Fall versuchen, einen Links- oder Beidfüßer anzuheuern, da dies bei entsprechend korrekter Aufstellung in jedem Fall einen Stärkegewinn für das Team bringt.

Achten Sie auf das Alter der angebotenen Spieler. An einem 32-jährigen, der noch so tolle Werte aufweist, werden Sie wenig Freude haben, da sein Karriereende mit Sicherheit nicht mehr in allzuweiter Ferne liegen wird. Das Geld, das Sie für die Ablöse aufbringen mußten, wird sich somit wahrscheinlich niemals amotisieren.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

20. STRATEGIEHINWEISE

Es kann auch vorkommen, daß Ihre nominell gute Mannschaft so stark vom Verletzungspech heimgesucht wurde, daß Sie kurzfristig neue Spieler brauchen. In diesem Fall sollten Sie auf jeden Fall versuchen, Spieler zu leihen, da dies Ihr Budget nicht so stark angreift wie die Zahlung von hohen Ablösesummen.

Nutzen Sie in jedem Fall die Dienste des Talentsuchers, der Ihnen oft Transfers zu wesentlich besseren Konditionen vermitteln kann. Er kostet Sie erst dann Geld, wenn ein Abschluß getätigt wurde. Denken Sie aber in jedem Fall daran, daß dann ein 10-prozentiger Zuschlag fällig wird.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

© 1995 by IKARION SOFTWARE

20. STRATEGIEHINWEISE

Einer der wesentlichen Schlüssel zum wirtschaftlichen Erfolg in den oberen Ligen, liegt in der Größe und im Komfort des Stadions. Je mehr Sie den Zuschauern bieten, desto zahlreicher werden sich diese zu den Heimspielen einfinden.

Grundsätzlich gilt: Je größer Ihr Stadion ist, desto mehr Zuschauer werden sich dort einfinden, denn die Leute wissen es zu schätzen, wenn Sie Ihnen ein wenig mehr Platz einräumen.

Besonderes erfreuen können Sie Ihre Zuschauer mit einer gehobenen Stadionausstattung. Gönnen Sie sich den Luxus von überdachten Sitz- und Stehplätzen, können Sie damit rechnen, daß auch bei widrigsten Wetterbedingungen noch einige Leute den Weg ins Stadion finden werden. Parkplätze en masse sorgen dafür, daß selbst der letzte Autoheini einen Stellplatz für sein Gefährt findet, was auch Gelegenheitsfans zu einem Besuch bewegen kann.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

© 1995 by IKARION SOFTWARE

20. STRATEGIEHINWEISE

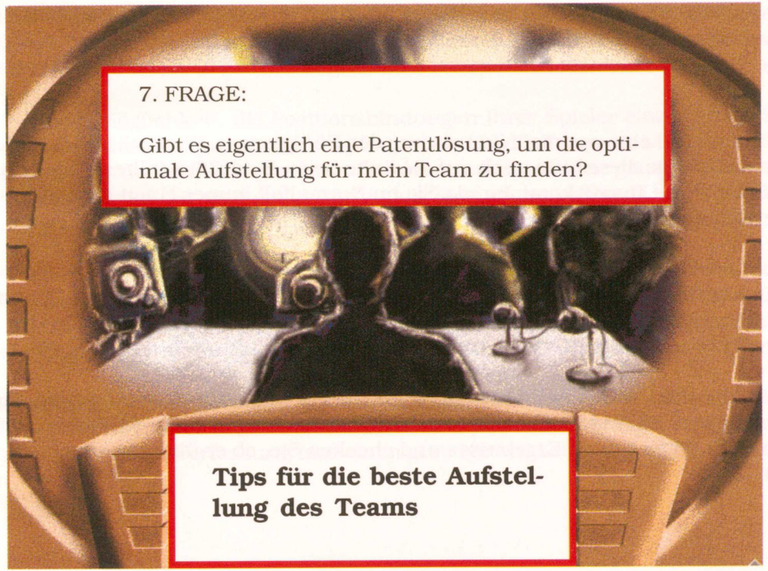
Sehr viel hängt vom Preis zum Saisonstart ab. Haben sich die eingestellten Preise erst einmal eingependelt, reagieren die Zuschauer oft recht zickig auf Erhöhungen. Stellen Sie den gewünschten Eintrittspreis also noch vor dem ersten Spieltag ein.

Topzuschläge bei Pokalspielen oder Spitzenspielen in der Meisterschaft werden die Zuschauer nicht besonders übel nehmen, wenn Sie auch in der Liga gute Leistungen bringen. Dümpelt Ihr Team jedoch auf den unteren Tabellenrängen vor sich hin, sollten Sie Ihr Publikum nicht auch noch durch überzogene Eintrittspreise verärgern.

Fühlen sich die Zuschauer erst einmal von Ihnen veralbert, ist es oft sehr schwer, das verlorene Vertrauen zurückzugewinnen und die Zuschauer wieder ins Stadion zu bekommen.

Achten Sie bei den Dauerkartenpreisen darauf, daß sie nicht teurer sind als der Normalkartenpreis multipliziert mit 10. Ansonsten werden die Zuschauer kaum eine Veranlassung sehen, Dauerkarten zu kaufen.

© 1995 by IKARION SOFTWARE



© 1995 by IKARION SOFTWARE

20. STRATEGIEHINWEISE

Aha, Sie trauen also Ihrem Trainer nicht mehr über den Weg? Na dann: Versuchen Sie es besser hinzukriegen. Egal was Sie an der Aufstellung verändern: Behalten Sie immer das Teamstärkefeld im Auge. Selbst die kleinste Positionsveränderung kann die Stärkewerte des Teams beeinflussen.

Achten Sie immer auf eine optimale Zuordnung der Füßigkeiten. Wenn Sie über Linksfüßer verfügen, dann stellen Sie diese bitte auch auf die linke Seite. Beidfüßer sollten ebenfalls primär auf der linken Seite zum Einsatz kommen, da Sie im Normalfall immer einen großen Überschuß an Rechtsfüßern haben werden.

Eine Liberoaufstellung sollten Sie immer dann erwägen, wenn Ihnen ein sehr starker Verteidiger zur Verfügung steht und der Rest Ihrer Abwehrrecken nicht besser als unterer Durchschnitt ist. Ein guter Libero kann die Schlagkraft des Teams erheblich stärken und ist in der Abwehr oft wesentlich effektiver als eine Kette mit vier Schlafmützen.

Behalten Sie bei allen taktischen Varianten, für die Sie sich entscheiden mögen, immer Ihren kommenden Gegner im Auge. Sehen Sie sich im Vorschaubogen seine Stärken und Schwächen an. Studieren Sie seine letzten Ergebnisse und checken Sie, ob er über besonders effektive Stürmer verfügt.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

Normalerweise empfiehlt es sich, eine Aufstellung zu wählen, die Stärkeüberschüsse Ihres Gegners neutralisiert. Setzen Sie beispielsweise einem gefährlichen Sturm eine starke Abwehr entgegen.

Versuchen Sie nach Möglichkeit, die Positionsbindungen Ihrer Spieler einzuhalten. Stürmer in die Defensive zu beordern, ist genauso wenig förderlich für die Teamstärke wie der Einsatz von Defensivkräften im Sturm. Die falsch postierten Spieler erhalten teilweise ganz empfindliche Stärkeabwertungen. Mittelfeldspieler sind davon nicht ganz so stark betroffen. Diese können im Notfall auch Aufgaben in der Deckung oder im Sturm übernehmen.

Vor wichtigen Spielen sollten Sie auch einmal ein Auge darauf werfen, welche Ihrer Kicker in den letzten Spielen durch gesunde Härte von sich reden gemacht haben. Die Anzahl der Gelben und Roten Karten gibt Ihnen Aufschluß darüber. Kartenanfällige Spieler können gerade in Spielen gegen schwere Gegner ein echter Nachteil sein und das Team entscheidend schwächen.

Beziehen Sie unbedingt die Kondition und den Leistungswillen der Spieler mit in Ihre Überlegungen ein. Ein Spieler, der über keine besonders hohe Spielstärke verfügt, kann dieses Manko durch eine gute körperliche Verfassung und einen gesteigerten Leistungswillen durchaus wieder wettmachen.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

20. STRATEGIEHINWEISE

© 1995 by IKARION SOFTWARE

Ganz einfach: Ein Spieler, dem es im Falle eines Platzverweises an den eigenen Geldbeutel geht, wird sich in der Zukunft überlegen, ob er sich immer noch so leicht zu Notbremsen und Tätlichkeiten hinreißen läßt und damit sein Team in eine schlechte Lage bringt.

Seien Sie mit diesen Strafen aber vorsichtig! Überzogene Geldstrafen können dazu führen, daß sich Ihre Kicker zukünftig vor jedem Körpereinsatz scheuen werden und somit kaum noch eine Chance haben, Zweikämpfe zu gewinnen.

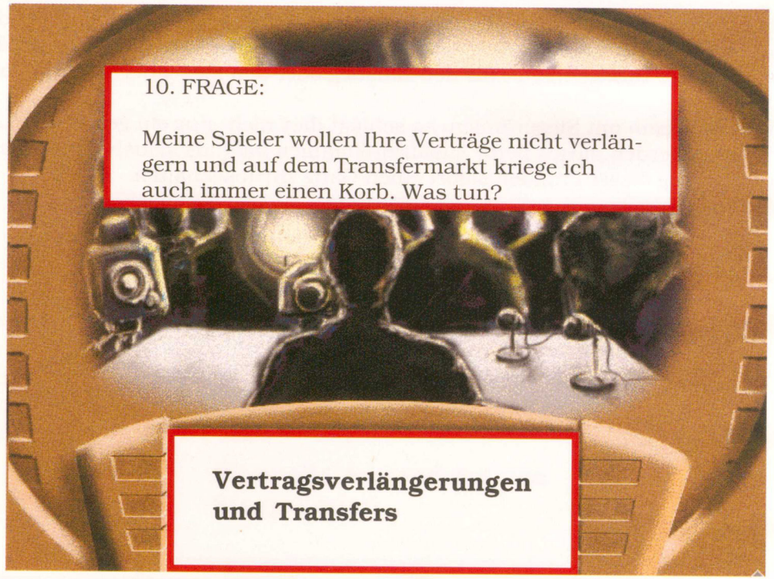
© 1995 by IKARION SOFTWARE

© 1995 by IKARION SOFTWARE

Dazu könnte man einfach sagen: Zahlen Sie mehr! Aber ganz so simpel ist es nun doch nicht. Siegprämien sollte man für die entscheidenden Schlüsselspiele aufsparen. Hierzu zählen Partien im Kampf um wichtige Tabellenplätze für den Aufstieg oder den Klassenerhalt und Pokalspiele.

Überhäufen Sie Ihr Team mit Siegprämien, so schlägt dies nicht nur ein gewaltiges Loch in Ihre Kasse. Ihre Spieler werden dieses nette Zusatzeinkommen bald als selbstverständlich ansehen und bei einer Kürzung dieser Prämien sofort einen Gang zurückschalten.

© 1995 by IKARION SOFTWARE



© 1995 by IKARION SOFTWARE

Spieler, denen ein Angebot zur Vertragsverlängerung oder zum Wechsel unterbreitet wurde, wägen dieses Angebot nach verschiedenen Kriterien ab. So wird ein Spieler, der bereits Bundesligaluft schnuppern konnte, nur ungern bereit sein, zu einem drittklassigen Verein zu wechseln.

Neben der sportlichen Perspektive zählt für einen Spieler auch die finanzielle Seite. Mangelndes sportliches Renomee können Sie nur durch eine entsprechende Erhöhung der Ablösesumme und der monatlichen Bezüge ausgleichen. Je stärker ein Spieler ist und je geringer das sportliche Renomee Ihres Vereins ist, desto mehr Geld müssen Sie bieten, um Ihren Wunschkandidaten zum Wechsel zu bewegen.

Sie sollten als zweit- oder drittklassige Mannschaft überhaupt nicht versuchen, teure Superstars in den Verein zu bringen. Konzentrieren Sie sich auf preisgünstige junge Spieler und fördern Sie diese entsprechend. Im Laufe der Zeit können Sie sich so einen eigenen leistungsfähigen Kader schmieden, ohne ständig am Rande des finanziellen Ruins zu arbeiten.

Wollen Sie Verträge verlängern, sollten Sie nicht nur das derzeitige Gehalt des betreffenden Spielers als Grundlage nehmen. Beachten Sie auch dessen sportliche Entwicklung. Ist ein starker Zuwachs in der Spielstärke festzustellen, so wird sich der Spieler kaum mit einem minimal verbesserten Gehalt zufriedengeben.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

20. STRATEGIEHINWEISE

Neben den Gehältern ist bei Verträgen auch die Laufzeit ein Faktor, den Sie berücksichtigen sollten. Normalerweise werden sich Ihre Kicker sträuben, Langzeitverträge zu unterzeichnen. Streben Sie Laufzeiten von mehr als 2 Jahren an, müßen Sie auf der Gehaltsseite in jedem Fall große Zugeständnisse machen. Bei älteren Spielern trifft dies nicht immer zu, da diese oft froh sind, ihre Karriere mit einem gesicherten Vertrag abzuschließen.

Auch wenn Sie alle finanziellen und formellen Voraussetzungen erfüllt haben, bedeutet dies nicht, daß jede Verlängerung problemlos über die Bühne geht. Ihre Spieler können unter Umständen sehr nachtragend sein. Ein Spieler, der fast die ganze Saison lang auf der Bank gesessen hat, wird sich mit dem Unterschreiben wesentlich schwerer tun, als ein erklärter Publikumsliebling, der in jedem Spiel dabei war.

Haben Sie während der Vertragszeit einen Aufstieg geschafft, sind natürlich größere Lohnerhöhungen bei den Verlängerungsangeboten fällig.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

© 1995 by IKARION SOFTWARE

20. STRATEGIEHINWEISE

Die Spielstärkeentwicklung Ihrer Spieler ist festen Grenzen unterlegen. So kann sich ein Spieler, der in der Amateurliga spielt, bis zu einem gewissen Punkt entwickeln. Danach wird seine Spielstärke kaum noch ansteigen. Steigt das Team in die 2. Liga auf, kann er seine Stärkeentwicklung weiter forcieren, bis er auf die nächste Grenze stößt, die er erst wieder überschreiten kann, wenn das Team die höchste Spielklasse erreicht hat.

Dies hängt damit zusammen, daß die persönliche Entwicklung eines Spielers immer mit dem Stärkeniveau der Liga verbunden ist. Die Zunahme von Spielstärke ist an bestimmte Erfahrungswerte gekoppelt, die ein Spieler im Laufe seiner Karriere erwirbt. Je stärker die Mannschaften sind, gegen die Ihr Team antritt, desto mehr Erfahrung können die Spieler sammeln und diese entsprechend in höhere Spielstärke umsetzen.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

21. TEAMLOGOS EDITIEREN

Sollten Sie zu der Handvoll von Leuten gehören, denen die wunderschönen Teamlogos nicht gefallen, so haben wir Ihnen eine Möglichkeit geschaffen, diese nach eigenem Geschmack abzuändern; immer vorausgesetzt, Sie verfügen über ein Malprogramm, das PCX-Formate unterstützt und eine ausgesprochen ruhige Hand.

Die Teamlogos stehen in den Dateien SERLOGO1.PCX und SERLOGO2.PCX für den normalen Modus, sowie FUNLOGO1.PCX und FUNLOGO2.PCX für den Funmodus. Diese Dateien finden Sie im Unterverzeichnis LOGOS in Ihrem HATTRICK-Verzeichnis.

Laden Sie die gewünschte PCX-Datei mit Ihrem Grafikprogramm und gestalten Sie die Logos nach Ihren Vorstellungen. Beachten Sie bitte, daß Sie beim Editieren eines Logos innerhalb des dem Logo zugewiesenen (quadratischen) Bereichs bleiben. Logos, die diesen Bereich verlassen, werden falsch ausgeschnitten und können nicht korrekt dargestellt werden.

Sind Sie mit den Änderungen zufrieden, speichern Sie die abgeänderte Grafikdatei bitte wieder unter dem Originalnamen ab. Im LOGO-Verzeichnis starten Sie nun das Programm NEWLOGO. Dieses Programm wandelt die geänderten Grafiken in eine Datei mit dem Namen LOGOS.DAT um. Starten Sie nun HATTRICK! erneut, so werden die von Ihnen editierten Logos statt der Original-Logos verwendet.

© 1995 by IKARION SOFTWARE

21. TEAMLOGOS EDITIEREN

Das Programm NEWLOGO bietet Ihnen weiterhin die Möglichkeit, Ihre editierten Logos den entsprechenden Vereinen zuzuordnen. Klicken Sie dazu einfach den Vereinsnamen des gewünschten Teams an. Im kleinen Anzeigefenster oberhalb der Logo-Auswahlleiste wird Ihnen daraufhin das momentan diesem Team zugeordnete Logo angezeigt.

Wählen Sie nun aus der Logo-Auswahlleiste Ihr Wunschemblem aus. Das Programm wird Sie sodann fragen, ob Sie diese Zuordnung tatsächlich vornehmen möchten. Drücken Sie den Schalter "Zuordnen" und das Team erhält das neue Logo. Mit "Abbrechen" heben Sie die Zuordnung wieder auf.

Haben Sie alle Zuordnungen entsprechend vorgenommen, speichern Sie die Änderungen einfach durch einen Klick auf den Schalter "Speichern". Verlassen Sie das Programm einfach durch einen Druck auf den Schalter "Beenden".

© 1995 by IKARION SOFTWARE

22. CREDITS

22. Credits

Das HATTRICK!-Team

Chefprogrammierer:	Klaus Lorenz
Co-Programmierung:	Ludger Berning
Programmierung AMIGA:	Andreas Neumann
Grafik:	Karin Höhne
	Martin Selzer
	Thomas Krause
Sound & Effekte:	Matthias Steinwachs
Soundprogrammierung:	Andreas Molnar
Animationen:	Marc Oberhäuser
Torszenen:	Wolfgang Merkens
	Ralf Decker
	Frank Kuypers
Texte:	Wolfgang Merkens
	Norbert Beckers

© 1995 by IKARION SOFTWARE

22. CREDITS

Beta-Testing:	Ralf Decker
	Marc Oberhäuser
	Norbert Beckers
	Wolfgang Merkens
	Raimund Lingen
	Jörg Rohrer
Konzept:	Raimund Lingen
	Norbert Beckers
Intro:	Dreaming Hippo Design
	Andreas Molnar
Anleitung:	Norbert Beckers
Lektorat:	Fritz Schäfer
	Klaus Lorenz
	Wolfgang Merkens
Gesamtleitung:	Norbert Beckers

© 1995 by IKARION SOFTWARE

23. HOTLINE-SERVICE

23. Hotline-Service

Fragen? Probleme? Das Spiel läuft nicht? Sie bekommen Ihre CD nicht in das Laufwerk? Sie verstehen die Anleitung nicht? Sie haben einen ganz tollen Verbesserungsvorschlag? Sie wollen uns loben oder verfluchen?

Kein Problem!

Unsere Hotline steht allen Kunden mit Rat und Tat zur Seite. Sollten Sie technische Hilfe benötigen, halten Sie bitte folgende Informationen für uns bereit, bevor Sie anrufen:

- Typ des Computers, des CD-ROM Laufwerkes (nur PC) und der Soundkarte (nur PC)
- Größe des Arbeitsspeichers
- Angaben über die aktuelle Speicherbelegung (nur PC)
- Betriebssystem inkl. Versionsnummer
- Verwendeter Maustreiber inkl. Versionsnummer (nur PC)
- Einen Ausdruck der Startdateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT (nur PC)

© 1995 by IKARION SOFTWARE

23. HOTLINE-SERVICE

Unsere Hotline erreichen Sie zu folgenden Zeiten:

Montags und Freitags von 14.00 bis 17.00 Uhr

unter der Rufnummer:

0241 - 911 971

oder per Fax unter:

0241 - 911 911

© 1995 by IKARION SOFTWARE

24. DATENTRÄGER DEFEKT

24. Datenträger defekt! - Was tun...?

Trotz umfangreicher Qualitätskontrollen kann es immer wieder vorkommen, daß Disketten oder CDs einen Defekt aufweisen. Sollten Sie von einem solchen Problem betroffen sein, verzagen Sie nicht. Schicken Sie uns einfach Ihre(n) defekte(n) Originaldatenträger, und Sie erhalten von uns umgehend Ersatz.

Um Ihnen und uns überflüssige Portogebühren zu ersparen, vermeiden Sie es bitte, die Originalverpackung mitzuschicken. Dies verlängert die Bearbeitungszeit und erfreut eigentlich nur die Bundespost.

Ihre Sendungen richten Sie an folgende Adresse:

IKARION SOFTWARE GmbH
Abt. Customer Support
Postfach 1760
D-52019 Aachen

© 1995 by IKARION SOFTWARE

Hattrick!

Mitgefangen, mitgehangen...

IKARION

Lügen, Intrigen, Bestechung, Machtkampf, Geheimdiplomatie, Truppenbewegungen, Wahlfälschung, Rebellion, Streik, Militärpakte, Gehirnwäsche, Attentate, Neuwahlen, Geldwäsche, Propaganda,

...und unheimlich viel Spaß!

Feat. Ron Williams als Stimme von Radio Ron

CARIBBEAN DISASTER

Für PC CD-ROM & AMIGA

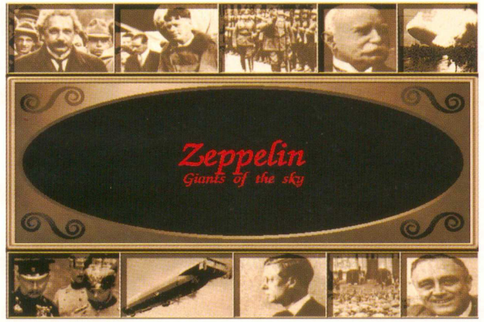
Es wird ein verdammt heißer Sommer...

© 1995 by IKARION SOFTWARE

IKARION

SIMULATIONSSOFTWARE DER SPITZENKLASSE

Hattrick!



erhältlich für PC, AMIGA und CD ROM

"ZEPPELIN schwebt weit über der Konkurrenz: Steuerung, Handbuch und die pralle Präsentation fangen die faszinierende Welt der fliegenden Kolosse vortrefflich ein."
PC SHOPPING

"Ein unverbrauchtes Wirtschaftsthema, kompetent in Szene gesetzt."
POWER PLAY

"ZEPPELIN baut im Spieler eine regelrechte Begeisterung für diese Gefährte auf...Ein grundsolides Stück Software. " PC PLAYER

© 1995 by IKARION SOFTWARE

RAUSCHEN IM BLÄTTERWALD

Gesucht:
- Chefredakteur/in für ein abgewirtschaftetes Revolverblatt

Wir erwarten:
- Ein dickes Fell
- Streßerprobtheit
- Viel Sinn für abgedrehten Humor

Wir bieten:
- Wochenlangen Spielspaß
- Eine der witzigsten Simulationen aller Zeiten

Hier ein paar Stimmen von Leuten, die es wissen sollten:

PC JOKER:
"Insgesamt können wir den Digi-Kollegen nur weiterempfehlen..."
(Wertung: 85%, PC JOKER HIT)

POWER PLAY:
"MAD NEWS verbindet anspruchsvolle Simulationszusammenhänge mit einem Höchstmaß an komprimiertem Abdrehhumor..."
(Wertung: 81%)

PC PLAYER:
"Das Szenario ist herrlich albern, die Grafik stilvoll, der Humor erfrischend..."
(Wertung: 77 % - Referenzspiel des Genres)

© 1995 by IKARION SOFTWARE

NOTIZEN

© 1995 by IKARION SOFTWARE

NOTIZEN

© 1995 by IKARION SOFTWARE

27. STICHWORTVERZEICHNIS

Aggressivität	38
Anzeigetafel	135
Aufstellung	94, 173
Auswechseln	151
Automatische Aufstellung	98
Bandenwerbung	50
Bankkredit	85
Beidfüßer	95
Benötigter Schnitt	91
Bilanz	90
CD Player	130
CSS	22, 23
Einsatzwille	102
Eintrittspreise	66, 69, 171
Ereignisse	157
Ergebnisse ansehen	80
Ewige Tabelle	113
Fanmeinung	123
Fanprojekte	109
Faxgerät	33
Freundschaftsspiele	106
Füßigkeit	37
Gemütslage	97
Halbzeitpause	135
Hauptschalter	32
Highscore-Liste	122
Indikatorlampe	22
Initialisierungsscreen	20
Installation	15
Interimstrainer	35
Intro	18
Kassenwart	124
Kommentargeschwindigkeit	136
Kondition	38
Kontoauszug	89
Kopierschutz	14
Libero	99
Ligamodus	19
Linksfüßer	95
Logos editieren	185

© 1995 by IKARION SOFTWARE

Manager löschen 137
Managerentlassung 155
Manndecker 116
Mannschaftsstärke 101
Manuelle Aufstellung 98
Medien 124
Menü-Kompaß 13
Mitspielerkredit 86
Namen editieren 140
Neuer Manager 137
Neues Spiel 130
Paßbild 95
Plakatwerbung 50
Pokalwettbewerb 81
Popularität 96
Presseabteilung 110
Pressekonferenz 156
Protokoll 129
Punktesystem verändern 141
Rechtsabteilung 109
Rechtsfüßer 95
Restprogramm 77
Rote Karten 176
Schwierigkeitsgrad 20
Scorerliste 113
Siegprämien 108, 178
Simulationsgeschwindigkeit 136
Sound 135
Spiel beenden 128
Spiel der Woche 88
Spiel laden 18, 128
Spiel speichern 129
Spiel starten 17
Spielausfälle 144
Spielberichtsbogen 35
Spieler feuern 45
Spieler leihen 57
Spieler verkaufen 61
Spieleranzahl 19
Spielerbiographie 29
Spielernamen editieren 140

© 1995 by IKARION SOFTWARE

Spielerstatistik 29
Spielertyp 37
Spielkommentare 148
Spielstärke 38, 183
Spielvorschaubogen 26
Spielzug beenden 32
Sponsorenangebote 51
Sportler des Jahres 155
Stadion 169
Stadion vermieten 73
Stadionausbau 68
Stadionnamen editieren 141
Stärkebewertung 26
Statistiken 120
Statistikmenü 28
Statistiksystem 29
Statusicon 35
Tabellendruck 130
Tabellenmodi 78
Tabellenstand 30
Tagesform 103
Taktik 100
Taktik im Spiel ändern 150
Taktikauswahl 99
Taktische Anweisungen 152
Talentsucher 62
Team des Tages 122
Teamauswahl 21
Teamnamen editieren 138
Technische Voraussetzungen 17
Terminkalender 106
Therapien 98
Time-Speeder-Funktion 59
Torszenen 134, 139
Trainer 34, 159
Trainer einstellen 41
Trainer feuern 45
Trainerentlassung 35
Trainermeinung 97
Trainerslogan 40, 113
Trainerwechsel 34
Trainingslager 43, 162

© 1995 by IKARION SOFTWARE

27. STICHWORTVERZEICHNIS

Trainingslagervorschlag	43
Transfer	166, 180
Transferangebot	58
Transferliste	56
Transfermarkt wechseln	60
Trikotfarben	134
Trikotwerbung	50
Übertragungsrechte	87
Vereinsvermögen	30
Verletzungshäufigkeit	102
Vertragsverlängerung	42, 180
Vertragsverhandlungen	59
Werbeverträge	164
Wettbüro	88
Wettereinfluß	144
Zuschauerentwicklung	30
Zwischenstände anderer Spiele	77

© 1995 by IKARION SOFTWARE

IKARION