



**LigaMan für
iPad
Version 1.0**

Anleitung

(Light-Version / HD-Version)

1. Inhaltsverzeichnis

1.	Inhaltsverzeichnis	2
2.	Einleitung	3
2.1	Regeln.....	3
3.	Programmstart	5
3.1	Willkommens-Fenster	5
3.2	Auswahl der Spieloptionen	5
4.	Vor dem Spiel.....	6
4.1	Die Menüstruktur	6
4.2	Funktionen „Ergebnisse und Statistiken“	7
4.2.1	Tabelle	7
4.2.2	Paarungen.....	7
4.2.3	Nationaler Cup.....	8
4.2.4	Internationaler Cup	9
4.2.5	5-Jahres-Tabelle	10
4.2.6	Ewige Tabelle	11
4.2.7	Stärke	11
4.2.8	Mannschaftsinfo	12
4.3	Funktionen „Mannschaft“	13
4.3.1	Aufstellung	13
4.3.2	Mannschaft	15
4.3.3	Spielerinfo/Vertrag	15
4.3.4	Spielerinfo/Letzte Spiele	17
4.3.5	Training	17
4.3.6	Trainingslager.....	18
4.3.7	Jugend.....	19
4.4	Funktionen „Finanzen“	20
4.4.1	Transfermarkt.....	20
4.4.2	Finanzen	22
4.4.3	Stadion.....	22
4.4.4	Marketing.....	24
4.4.5	Spielwette.....	25
4.5	Laden und Speichern.....	26
4.5.1	Laden und Speichern	26
4.5.2	Spiel verlassen oder neues Spiel beginnen	26
4.6	Mail und News	27
5.	Das Spiel	28
5.1	Überblick	28
5.2	Das Spielfenster	29
6.	Saisonende	32
7.	Sonstiges.....	33
7.1	Eigene Team- und Spielernamen verwenden	33
7.2	Was tun bei einem Absturz?	36
7.3	Unterschied zwischen Light- und HD-Version	36

2. Einleitung

Willkommen zum LigaMan für iPad.

LigaMan für iPad ist eine Fußball-Simulation, bei der Sie eine beliebige Fußballmannschaft von der Bedeutungslosigkeit zum Gewinn des europäischen Pokals führen können – oder auch umgekehrt.

Das Programm verwaltet dabei 72 nationale Teams. Die Mannschaften kämpfen in 4 Ligen um die nationale Meisterschaft. Zusätzlich existiert ein nationaler Cup, an dem alle 72 Mannschaften teilnehmen, sowie ein internationaler Cup, bei dem sich die besten des Landes gegen andere europäische Spitzenteams bewähren müssen.

Sie haben die Möglichkeit, vor jedem Spiel die Aufstellung Ihrer Mannschaft zu bestimmen, das Trainingspensum festzulegen, Ihr Team in die Ferien zu schicken oder Ihre alten und müden Spieler zu verkaufen und das Geld in die Jugendarbeit zu investieren.

Achten Sie allerdings auf Ihre Finanzen! Ein Stadion-Umbau ist oft teurer, als Sie vielleicht vermuten, und Ihr neuer Spitzenstürmer spielt auch nicht für ein Butterbrot. Überlegen Sie sich gut, wie Sie ihr durch Werbung und Zuschauer teuer verdientes Geld am besten investieren. Vielleicht ebnet ja ein Weiterkommen im Pokal den finanziellen Weg für Sie.

Bevor Sie einen Schrecken über die Größe dieser Anleitung bekommen, seien Sie versichert, dass Sie nicht unbedingt jedes einzelne Kapitel zu lesen brauchen. Wenn Sie bereits mit dem Genre der Fußball-Manager-Simulationen vertraut sind, können Sie möglicherweise ganze Abschnitte „überlesen“ und sie nur für Referenzzwecke benutzen. Scheuen Sie sich nicht, das Spiel auch ohne die Anleitung zu starten und mit den einzelnen Funktionen zu experimentieren.

Sie sind noch dabei? Gut! Dann fangen wir mit dem allgemeinen Teil an:

2.1 Regeln

Vor der Erklärung der einzelnen Funktionen des Programms werden hier kurz die einzelnen Wettbewerbe erklärt, die dieses Programm unterstützt.

Liga: Es existieren 4 Ligen, die aus jeweils 18 Teams bestehen. Während einer Saison, die sich von August bis Juli des folgenden Jahres erstreckt, wird eine komplette Hin- und Rückrunde ausgetragen, so dass jedes Team einer Liga gegen jedes andere Team insgesamt 2 Mal antritt. Für einen Sieg werden dem Gewinnerteam 3 Punkte gutgeschrieben, bei einem Unentschieden erhält jedes Team 1 Punkt.

Die jeweils vier schlechtesten Mannschaften einer Liga (Ausnahme: 1. Liga, hier sind es 3) steigen in die nächstuntere Liga ab. Entsprechend viele steigen auch von diesen Ligen wieder auf. Mannschaften, die bereits in der niedrigsten (also der 4.) Liga spielen, können nicht weiter absteigen.

Pokal: Um das Teilnehmerfeld von 72 Teams auf 64 zu reduzieren, tragen die 16 schlechtesten Mannschaften des vergangenen Jahres (das sind 14

Mannschaften der 4. Liga plus die beiden schlechtesten der 3. Liga) eine Qualifikationsrunde unter sich aus. Die siegreichen 8 Mannschaften bilden mit den beiden restlichen Teams der 4. Liga und den insgesamt 54 Teams aus den oberen drei Ligen das Hauptfeld des nationalen Pokals. Von hier wird im Play-Off-Verfahren gespielt, wobei die Paarungen der insgesamt sechs Runden jeweils gelöst werden. Mannschaften aus den unteren beiden Ligen bekommen gegen Mannschaften aus höheren Ligen automatisch Heimrecht.

Steht das Spiel nach 90 Minuten unentschieden, gibt es direkt im Anschluss eine Verlängerung von 30 Minuten. Steht auch dann kein Sieger fest, entscheidet das Elfmeterschießen.

International: Die Teams auf den Plätzen **3 und 4 der 1. Liga** sowie der **Pokalsieger** tragen mit 29 internationalen Teams eine Qualifikationsrunde aus. Ist der Pokalsieger unter den ersten vier, rückt der fünfte der 1. Liga nach. Die 16 Gewinner treffen in der 1. Runde auf den **nationalen Meister** und den **Vizemeister** sowie 14 weitere internationale Teams und bilden somit das Hauptfeld von 32 Mannschaften.

Diese 32 Mannschaften spielen in insgesamt 8 Gruppen zu je 4 Teams um die 16 freien Plätze der zweiten Runde.

Diese 16 Mannschaften spielen in insgesamt 4 Gruppen zu je 4 Teams um die 8 Plätze zum Einzug ins Viertelfinale.

Ab dem Viertelfinale finden die Spiele im Play-Off-Verfahren statt.

Eine Runde besteht aus Hin- und Rückspiel. Die Ergebnisse werden addiert. Bei gleicher Anzahl geschossener Tore entscheiden die auswärts geschossenen Tore. Falls auch dies keine Entscheidung bringt, wird direkt im Anschluss an das Rückspiel eine Verlängerung und - falls nötig - ein Elfmeterschiessen gespielt.

3. Programmstart

3.1 Willkommens-Fenster

Sobald Sie die Simulation starten, sehen Sie das Startfenster.

Anmerkung: Das Startfenster erscheint nur beim ersten Start der Simulation oder nachdem Sie ein laufendes Spiel beendet haben. Falls Sie sich in einem laufenden Spiel befinden, wird der aktuelle Spielstand beim Start der Anwendung automatisch geladen und Sie werden in das Manager-Menü versetzt.

Im Startfenster können Sie wählen, ob Sie eine neue Partie starten wollen oder ein vorhandenes Spiel laden und fortsetzen wollen. Bei der Auswahl „Laden“ (siehe Kapitel 5.5.1) können Sie in einem Dialogfenster den Spielstand auswählen.

3.2 Auswahl der Spieloptionen

Wenn Sie sich dafür entschieden haben, ein neues Spiel zu starten, gelangen Sie in einen Auswahlschirm. Hier können Sie die Startbedingungen für Ihr neues Spiel festlegen.

Folgende Auswahlmöglichkeiten stehen Ihnen dabei zur Verfügung:



Teamname: Hier können Sie aus einer Liste das Team auswählen, welches Sie managen wollen. Das ausgewählte Team beeinflusst nicht die Spielstärke, die Ihre Mannschaft zu Beginn hat. Wenn Sie wollen, können Sie auch zum Beispiel mit Wuppertal als Meisterschaftsanwärter oder auch mit dem Meister in der 4. Liga starten.

Sie haben die Wahl, ein Team aus Deutschland, England oder Frankreich zu managen. Zusätzlich gibt es die Möglichkeit, eine eigene Liga anzulegen und selber Team- und Spielernamen zu definieren. Wie dies funktioniert, wird in Kapitel 7 näher beschrieben.

Liga: Wählen Sie hier die Liga, in der Ihr Team zu Beginn des Spiels teilnehmen soll. Zur Auswahl stehen insgesamt 4 Ligen (die erste Liga ist dabei die spielhöchste).

Level: Hier können Sie den Schwierigkeitsgrad bestimmen. Er beeinflusst unter anderem die Gehälter, die an Spieler gezahlt werden müssen. Als Anfänger sollten Sie mit einem niedrigen Level beginnen. Wenn Sie den Level „Training“ auswählen, verfügen Sie über ein unbegrenztes Vermögen. Allerdings kann dieser Modus auf Dauer recht langweilig werden...

Stärke: Bestimmt die Mannschaftsstärke zu Beginn des Spiels im Vergleich zu den Mitkonkurrenten in der gewählten Liga.

Sind Ihre Einstellungen richtig gewählt worden, können Sie mit einem Tapp auf „Spiel starten“ das Spiel beginnen. Sie gelangen dann in das Hauptfenster (nächstes Kapitel).

4. Vor dem Spiel

4.1 Die Menüstruktur

Die linke Seite des iPads (vorausgesetzt, Sie halten es im Querformat) zeigt jeweils die auswählbaren Menüpunkte.



Sollten sie Ihr iPad lieber im Hochformat halten, können Sie das Menü über einen Touch auf den Button „Menü“ jederzeit aufrufen und von dort navigieren.

Die oberen vier Informationsfelder zeigen Ihren Teamnamen, das aktuelle Datum, Ihre aktuelle Spielklasse sowie das verfügbare Geld an.

Darunter finden Sie ein Diskettensymbol, über welches Sie die Lade- und Speicherseite aufrufen können.

Mit Touch auf das Fragezeichen können Sie diese Anleitung online aufrufen.

Die Buttons in den Farben Blau, Grün und Rot dienen dazu, einzelne Bildschirmseiten aufzurufen, mit denen Sie unterschiedlichste Aktionen ausführen können. Alle diese Funktionen finden Sie in den nächsten Kapiteln beschrieben.

4.2 Funktionen „Ergebnisse und Statistiken“

Die Buttons aus dem Bereich „**Ergebnisse und Statistiken**“ bestehen aus folgenden Funktionen:

4.2.1 Tabelle

Dieses Fenster zeigt die aktuellen Tabellen der nationalen Ligen an. Berühren Sie auf einen der Ligen-Buttons am oberen Bildschirmrand, um sie auszuwählen. Sie können außerdem die Tabelle nach bestimmten Kriterien filtern. Wählen Sie dazu einen der folgenden Einträge aus dem Auswahlfeld:

Pl.	Mannschaft	Sp.	S	U	N	Tore	Diff.	Punkte
1	Augsburg	33	23	7	3	64:15	+49	76
2	Berlin	33	22	8	3	56:11	+45	74
3	München Giesing	33	19	7	7	39:15	+24	64
4	Bielefeld	33	17	7	9	39:30	+9	58
5	Paderborn	33	17	6	10	44:25	+19	57
6	Bochum	33	17	5	11	51:25	+26	56
7	Düsseldorf	33	15	9	9	31:22	+9	54
8	Cottbus	33	14	10	9	37:27	+10	52
9	Aachen	33	11	11	11	25:22	+3	44
10	Osnabrück	33	11	9	13	33:40	-7	42
11	Fürth	33	10	9	14	22:35	-13	39
12	Oberhausen	33	10	8	15	26:34	-8	38
13	Duisburg	33	8	13	12	28:31	-3	37
14	Berlin Köpenick	33	9	6	18	26:54	-28	33
15	Frankfurt Bornheim	33	5	11	17	18:36	-18	26
16	Ingolstadt	33	6	7	20	17:56	-39	25
17	Karlsruhe	33	5	9	19	16:48	-32	24
18	Aue	33	4	6	23	12:58	-46	18

Normal: Normale, aktuelle Tabelle. Alle bisherigen Spiele werden gewertet.

Heim: Heimtabelle (nur die Heimspiele der Vereine werden gewertet)

Auswärts: Auswärtstabelle (nur Auswärtsspiele zählen).

Letzte 5: Die letzten 5 Spiele einer Mannschaft werden gewertet. Auf diese Weise bekommen Sie einen schnellen Überblick über die aktuelle Form der Teams.

Prognose: Diese Option prognostiziert eine Endtabelle basierend auf den momentanen Stärken der Vereine in der Liga.

Verwenden Sie die Buttons am unteren Rand, um zwischen den Spieltagen zu wählen. Mit Touch auf den mittleren Knopf kehren Sie zum aktuellen Spieltag zurück.

Sie können alternativ auch swipen (die Tabellen mit dem Finger in eine Richtung „wegschieben“ um zwischen den Ligen oder zwischen den Spieltagen zu wechseln).

Tappen Sie auf einen Verein, um nähere Informationen über ihn zu erhalten (Kapitel 5.2.9).

4.2.2 Paarungen

Dieses Fenster zeigt den Liga-Spielplan an. Zu sehen sind jeweils die Paarungen eines Spieltags sowie das Ergebnis, falls dieser Spieltag in der Vergangenheit liegt.



Die Liga können Sie über die Knöpfe am oberen Bildrand auswählen. Den Spieltag wählen Sie über die Knöpfe unten.

Tappen Sie auf einen Verein, um nähere Informationen über ihn zu erhalten (Kapitel 5.2.9).

Wenn Sie auf die Selektion „**Prognose**“ wählen, werden Ergebnisse, die noch nicht vorliegen, vom

Computer prognostiziert. Sie erkennen prognostizierte Resultate daran, dass das berechnete Ergebnis in Klammern steht. „(3:1)“ bedeutet somit nur ein getipptes Ergebnis.

4.2.3 Nationaler Cup

Dieses Fenster zeigt die Spiele und Ergebnisse des nationalen Pokals an.

Mit den oberen Selektionsbuttons können Sie die Runde auswählen. Neben der Qualifikationsrunde, die aus Mannschaften der vierten Liga bestritten wird, gibt es in Summe sechs Hauptrunden, um den Sieger des nationalen Pokals zu ermitteln.



Falls mehr Parteien angesetzt sind, als auf den Bildschirm passen, können Sie mit dem Finger zwischen den Partien scrollen.

Bei Spielen, die durch Elfmeterschießen entschieden wurden, erhält die Gewinnermannschaft in der Anzeige ein zusätzliches Tor gutgeschrieben. Über den Zusatz „n.E.“ bzw „n.V.“ können Sie

erkennen, ob das Spiel durch Elfmeterschießen oder in der Verlängerung entschieden wurde.

4.2.4 Internationaler Cup

Zeigt die Spiele und Ergebnisse des internationalen Cups an. Dieses Fenster ist prinzipiell wie der nationale Cup aufgebaut.



Die Play-Off-Runden des internationalen Cups das ist die Qualifikationsrunde sowie die Runden ab dem Viertelfinale) finden jeweils als Hin- und Rückspiel statt. Sie finden aus diesem Grund zwei Ergebnisse pro Partie (das zweite Ergebnis erscheint aus diesem Grund umgekehrt, da in diesem Spiel die zweite Mannschaft Heimrecht hat).

Bei Spielen, die durch Elfmeterschiessen entschieden wurden, erhält die Gewinnermannschaft beim Rückspiel in der Anzeige ein zusätzliches Tor gutgeschrieben. Über den Zusatz „n.E.“ bzw „n.V.“ können Sie erkennen, ob das Spiel durch Elfmeterschießen oder in der Verlängerung entschieden wurde.

Die ersten beiden Runden des internationalen Pokals nach der Qualifikation bestehen aus Gruppenspielen. Hier sehen Sie neben den Spielen auch die aktuelle Tabelle. Jeweils der Tabellenerste und der Tabellenzweite jeder Gruppe erreicht die nächste Runde).

Über die entsprechende Auswahl (Gruppe A-Gruppe H in der ersten Gruppenphase bzw. Gruppe A-Gruppe D in der zweiten Gruppenphase) können Sie die gewünschte Gruppe auswählen.

Zusätzlich haben Sie die Möglichkeit über Swipes (also das „Wegdrücken einer Runde mit dem Finger) zwischen den Runden oder Gruppen des internationalen Pokals zu wechseln.

4.2.5 5-Jahres-Tabelle

Dieses Fenster zeigt eine Rangliste aller nationalen Teams an.

Bewertungsgrundlage ist ihr Abschneiden in den letzten 5 Jahren. Jede Mannschaft bekommt pro Jahr bis zu 250 Punkte. In dem Fenster sehen Sie die Punktzahlen der letzten 3 Jahre sowie die Gesamtpunktzahl aller 5 Jahre.

Die Punktegebung setzt sich wie folgt zusammen:

Pl.	Mannschaft	0	1	2	3	4	Punkte
33	Koblenz Liga 3 - 2 (77p)	0	0	0	0	60	60
34	Oberhausen Liga 4 - 10 (89p)	0	0	0	0	60	60
35	Rostock Liga 3 - 3 (88p)	0	0	0	0	60	60
36	Offenbach Liga 3 - 5 (81p)	0	0	0	0	51	51
37	Ahlen Liga 3 - 4 (83p)	0	0	0	0	50	50
38	Dresden Liga 3 - 6 (59p)	0	0	0	0	50	50
39	Frankfurt Bornheim Liga 2 - 15 (25p)	0	0	0	0	48	48
40	Ingolstadt Liga 2 - 16 (25p)	0	0	0	0	47	47

Nationale Meisterschaft:

Mannschaften der 1.Liga: 50 Punkte + 1,5 Punkte pro Ligapunkt
Mannschaften der 2.Liga: 20 Punkte + 1,0 Punkte pro Ligapunkt
Mannschaften der 3.Liga: 5 Punkte + 0,7 Punkte pro Ligapunkt
Mannschaften der 4.Liga: 0 Punkte + 0,3 Punkte pro Ligapunkt

Nationale Pokalspiele:

Erreichen der ersten Runde (64 Teams): 2 Punkte
Erreichen der zweiten Runde (32 Teams): 4 Punkte
Erreichen der dritten Runde (16 Teams): 8 Punkte
Erreichen des Viertelfinals: 12 Punkte
Erreichen des Halbfinals: 20 Punkte
Erreichen des Finals: 30 Punkte
Gewinn des Pokals: 40 Punkte

Internationale Pokalspiele:

Spielen in Qualifikationsrunde: 3 Punkte
Erreichen der ersten Liga (32 Teams): 5 Punkte
Erreichen der zweiten Liga (16 Teams): 10 Punkt
Erreichen des Viertelfinals: 15 Punkte
Erreichen des Halbfinals: 25 Punkte
Erreichen des Finals: 35 Punkte
Gewinn des Cups: 40 Punkte

4.2.6 Ewige Tabelle

In diesem Fenster sehen Sie die ewige Tabelle der ersten Liga. Gewertet werden hierfür alle Erstligaspiele. Sie sehen dabei die bisherige Gesamtanzahl an Spielen sowie die davon gewonnenen, unentschieden gespielten und verlorenen Partien. Rechts daneben finden Sie die Tore, das Torverhältnis sowie die Gesamtpunktzahl.

Pl.	Mannschaft	Sp.	S	U	N	Tore	Diff.	Punkte
1	München	33	24	6	3	63:12	+51	78
2	Schalke	33	23	7	3	64:16	+48	76
3	Bremen	33	22	7	4	75:22	+53	73
4	Wolfsburg	33	19	5	9	44:22	+22	62
5	Dortmund	33	18	7	8	55:25	+30	61
6	Leverkusen	33	18	7	8	51:23	+28	61
7	Mainz	33	15	6	12	33:38	-5	51
8	Hamburg	33	14	7	12	42:36	+6	49
9	Stuttgart	33	13	7	13	41:42	-1	46
10	Frankfurt	33	11	8	14	31:33	-2	41
11	Mönchengladbach	33	11	6	16	34:59	-25	39
12	Hoffenheim	33	8	7	18	30:49	-19	31
13	Köln	33	8	6	19	29:46	-17	30
14	St. Pauli Hamburg	33	7	9	17	22:48	-26	30
15	Nürnberg	33	7	6	20	26:52	-26	27
16	Kaiserslautern	33	6	8	19	21:49	-28	26
17	Hannover	33	8	2	23	28:72	-44	26
18	Freiburg	33	5	9	19	18:63	-45	24
19	Saarbrücken	0	0	0	0	0:0	+0	0
20	Bayern	0	0	0	0	0:0	+0	0

4.2.7 Stärke

Zeigt die Stärken der Mannschaften der einzelnen Ligen an. Die Gesamtstärke setzt sich aus vier Einzelstärken zusammen. Ein Eintrag eines Teams hat folgende Form:

AA BB/CC/DD/EE.

BB gibt die Stärke des Torwarts,

CC die Stärke der Verteidigung,

DD die Stärke des Mittelfelds und

EE die Stärke des Angriffs an.

AA ist der Durchschnitt der oberen vier Stärken. Jeder Stärkewert hat dabei die gleiche Gewichtung.

4.2.8 Mannschaftsinfo



In den Fenstern „Tabelle“, „Paarungen“, „Teamstärken“, „5-Jahres-Tabelle“, „Ewige Tabelle“ sowie dem Hauptfenster haben Sie die Möglichkeit, einen Teamnamen zu berühren. In diesem Fall wird ein Fenster eingeblendet, das Informationen über das Team zeigt.

Swipen Sie nach links oder rechts oder wählen Sie alternativ eine der Seiten über die Auswahlknöpfe oder einen Swipe, um unterschiedliche Informationen zu sehen.



Die Seite „**Übersicht**“ zeigt die bisherigen Partien der Mannschaft gegen Ihren Verein an.

Die Seite „**Liga (1)**“ zeigt alle Ligapartien und deren Ergebnisse in der laufenden Saison.

Die Seite „**Liga (2)**“ zeigt eine graphische Übersicht der bisherigen Tabellenplätze des ausgewählten Teams.

Die Seite „**Nationaler Cup**“ zeigt alle Partien im nationalen Pokal an.

Die Seite „**Internationaler Cup**“ zeigt alle Partien im internationalen Pokal an.

Die Seite „**Historie**“ zeigt die Platzierung in Liga, Nationalem Pokal und Internationalem Pokal der letzten Jahre an.

Touchen Sie auf „**Fertig**“ am oberen rechten Rand oder wählen Sie ein anderes Menü, um die Mannschaftsinformationen zu verlassen.

4.3 Funktionen „Mannschaft“

Die unter dem Punkt „**Mannschaft**“ gruppierten Menüpunkte werden für folgende Funktionen genutzt:

4.3.1 Aufstellung



In diesem Fenster können Sie die Aufstellung Ihrer Truppe für das nächste Spiel festlegen. In der linken Bildhälfte sehen Sie eine grafische Repräsentation des Spielfeldes, auf dem sich Ihre Spieler befinden. Oben darüber daneben sehen Sie die aktuelle Stärke Ihrer Mannschaft. Falls diese Woche ein Gegner ansteht, sind Sie seine Stärkewerte darunter angezeigt.

Über dem Spielfeld sehen Sie die Anzahl der aufgestellten Spieler. Mehr als 11 Spieler dürfen nicht gleichzeitig aufgestellt sein.

Während ein Spiel läuft, wird die Anzeige ersetzt durch die noch möglichen Einwechslungen (pro Spiel sind 3 Einwechslungen möglich).

Rechts neben dem Spielfeld sehen Sie die wichtigsten Informationen über Ihre Spieler.

Angezeigt werden Spielernummer, Name, Spielstärke, Status, Spielertyp, bevorzugte Seite und Fitness (diese wird über maximal 5 Sterne dargestellt, wobei ein Spieler umso fitter ist, je mehr Sterne ausgefüllt sind).

Am oberen Bildrand können Sie die genrelle Spieltaktik auswählen. Dabei haben Sie die Möglichkeit, zwischen verschiedenen Taktiken zu wählen.

Die Taktik-Bezeichnung besteht jeweils aus drei Zahlen, welche die Anzahl der Verteidiger, Mittelfeldspieler und Angreifer angibt. Sie können sich je nach aktuellem Kader und nächstem anstehenden Spiel für eine der Taktiken entscheiden.

Die Aufstellung können Sie wie folgt anpassen:

- Um einen Spieler hinzuzufügen: Wählen Sie diesen Spieler in der Liste rechts aus. Sein Trikot erscheint darauf unterhalb des Spielfelds. Mittels „Ziehen“ des Trikots mit dem Finger können Sie den Spieler auf die gewünschte Position setzen. Falls dort schon ein Spieler definiert ist, wird dieser aus dem Kader genommen.
Bitte beachten Sie, dass Sie nur Spieler einsetzen können, die nicht verletzt oder gesperrt sind.

- Um einen Spieler auf eine andere Position zu setzen, verschieben Sie diesen einfach mit dem Finger auf die gewünschte Zielposition. Falls sich dort schon ein Spieler befindet, tauschen die beiden Spieler ihre Positionen.
- Um einen Spieler aus der Aufstellung zu nehmen, ziehen Sie einfach diesen Spieler mit dem Finger aus dem Feld heraus.

Für die Aufstellung gilt folgendes zu beachten:

- Entscheidend für die Stärke Ihrer Mannschaft ist die **Spielstärke**, nicht die **Fitness**. Spieler mit niedrigem Fitnesswert (weniger als eine leuchtenden Stern) haben allerdings ein höheres Verletzungsrisiko.
- Die Fitness von Spielern wird generell umso schlechter, je öfters und länger Sie auf dem Platz stehen. Ab und zu macht es Sinn, einen guten Spieler mit wenig Fitness zu schonen und nicht aufzustellen.
- Es können maximal 11 Spieler gleichzeitig auf dem Platz stehen. Wenn weniger als 7 Spieler aufgestellt werden, können Sie nicht antreten und verlieren das Spiel automatisch.
- Sie benötigen unbedingt einen Torwart. Setzen Sie diesen in das Tor auf der linken Spielfeldseite. Falls alle Ihre Torhüter verletzt oder gesperrt sind, muss eben ein Feldspieler ins Tor wandern, allerdings hat dieser logischerweise einen weitaus geringeren Stärkewert.
- Weiterhin sollten Sie **jede erforderliche Position mit dem dafür vorgesehenen Spielertyp besetzen**. Das heißt z.B., wenn Sie eine Aufstellung für die Taktik 3-5-2 auswählen, sollten Sie für die entsprechenden Positionen 3 Verteidiger, 5 Mittelfeldspieler und 2 Angreifer vorsehen.
- **Decken Sie an jeder Position sowohl die linke als auch die rechte Position ab**. Hierfür müssen Sie auf die bevorzugte Seite des Spielers achten. Einen Spieler mit der Seite „Beide“ können Sie auf der gesamten Spielfeldbreite einsetzen.
- Im Notfall können Sie einen Verteidiger auch im Mittelfeld oder einen Mittelfeldspieler im Sturm agieren lassen. **Allerdings sinkt die Spielstärke, je weiter der Spieler von seiner Lieblingsposition entfernt ist.**
- Als Faustregel gilt: Seien Sie in jeder Position etwas stärker als der Gegner. Es bringt wenig, wenn Ihr Sturm dem Gegner um 20 Punkte überlegen ist und Sie dafür das Mittelfeld oder die Abwehr vernachlässigen. Eine ausgewogene Stärkeverteilung ist das beste – Beachten Sie dies auch bei Ihren Tätigkeiten auf dem Transfermarkt

Falls Sie Ihre Spieler nicht manuell auf dem Feld ausrichten möchten, können Sie Ihrem Assistenten die Aufgabe übertragen, indem Sie die Taste „**Auto**“ drücken.

4.3.2 Mannschaft

Dieses Fenster zeigt alle Spieler Ihrer Mannschaft sowie deren Daten an. Sie können auf einen Spieler klicken, um zusätzliche Informationen über ihn zu erhalten, ihn zu verkaufen oder seinen Vertrag zu verlängern. Nähere Informationen sehen Sie im Text zum Menüpunkt „Spielerinfo/Vertrag“ und „Spielerinfo/Letzte Spiele“.

Sie haben drei unterschiedliche Möglichkeiten, die Spieler Ihrer Mannschaft zu sortieren und darzustellen:

Die Option „Aufstellung“ zeigt die Spieler Ihrer Mannschaft nach Spielertyp sortiert.

Hier sehen Sie die Informationen

- Spielernummer
- Spielername
- Spielstärke
- Status (ein Ball bedeutet, dass der Spieler in der aktuellen Aufstellung ist; ein Kreuz symbolisiert eine Verletzung und eine rote Karte eine Sperre)
- Seite: Steht für die bevorzugte Seite des Spielers
- Fitness: Über die Anzahl der ausgefüllten Sterne können Sie ermitteln, wie fit ein Spieler ist. Der Fitnesswert verändert nicht die Spielstärke des Spielers, kann allerdings dafür sorgen, dass das Verletzungsrisiko steigt.
- Alter: Gibt das Alter des Spielers an.
- Vertragsinfo: Über ein Symbol kann angezeigt werden, dass der Vertrag in wenigen Monaten ausläuft

Nr.	Name	Stärke	Seite	Fitness	Alter
1	Gospudorek	35	R	★★★★★	24 Jahre
2	Häussler	43	R	★★★★☆	25 Jahre
3	Lamilla	40	R	★★★★☆	32 Jahre
4	Muhammad	45	N	★★★★☆	33 Jahre
5	Biston	39	B	★★★★☆	28 Jahre
7	Hüglund	36	N	★★★★★	21 Jahre
18	Gerhardt	61	B	★★★★☆	27 Jahre
19	Gross	49	N	★★★★☆	24 Jahre
8	Kallenberger	43	N	★★★★★	22 Jahre
9	Özcel	40	N	★★★★☆	29 Jahre
10	Hojker	30	B	★★★★★	23 Jahre
11	Mihajlovic	49	R	★★★★☆	27 Jahre
12	Huddenic	33	R	★★★★★	20 Jahre
13	von Raben	45	B	★★★★☆	31 Jahre
14	Merdlung	41	B	★★★★★	26 Jahre
15	Gobaglio	49	B	★★★★☆	30 Jahre

Die Option „Vertragsdauer“ und „Gehalt“ zeigen die Spieler je nach verbleibender Vertragsdauer bzw. monatlichem Gehalt an. Die Felder sind dabei ähnlich wie im Modus „Aufstellung“, allerdings wird anstelle des Alters die noch verbleibende Vertragsdauer des Spielers sowie das monatliche Gehalt angezeigt.

4.3.3 Spielerinfo/Vertrag

In diesem Fenster sind alle Eigenschaften des Spielers aufgelistet. Neben dem Typ, dem Alter, der Fitness und den Saisonstatistiken sind auch die Vertragsinformationen angezeigt.

Jeweils nach vier gelben Karten wird der Spieler für das nächste Match gesperrt. Nach roten Karten beträgt die Sperre zwischen zwei und drei Spielen.



Im Vertragsbereich können Sie dem angezeigten Spieler ein neues Vertragsangebot unterbreiten oder ihn auf den Transfermarkt setzen.

Für ein Vertragsangebot wählen Sie die Anzahl der Monate entsprechend der gewünschten Vertragslaufzeit. Die Zeile „**Gehalt wert**“ gibt das Monatsgehalt an, das der Spieler für einen Vertrag dieser Laufzeit wert ist.

Je nach Alter variiert das verlangte Gehalt mit der Vertragsdauer. Junge Spieler, die voraussichtlich im Laufe Ihrer Karriere noch stärker werden, bevorzugen kurzfristige Verträge als ältere Spieler, die mit zunehmender Dauer „billiger zu haben“ sind.

Wollen Sie den Vertrag verlängern, geben Sie über das Textfeld Ihr eigenes Angebot in das Feld „**Gehaltsangebot**“ ein. Tappen Sie anschließend auf „**Vertrag Anbieten**“. Der Spieler entscheidet sich jetzt, ob er das Angebot annimmt.

Achtung: Nicht immer ist ein Gebot der Höhe „Gehalt wert“ ausreichend, damit der Spieler seine Unterschrift unter den Vertrag sitzt. Diese Zahl ist lediglich ein Richtwert, wie viel der Spieler bei seiner jetzigen Stärke wert ist. Um ganz sicher zu gehen, oder wenn der Vertrag kurz vor dem Auslaufen ist, sollten Sie sicherheitshalber noch ein paar Prozent auf das empfohlene Gehalt draufpacken.

Moral: Achten Sie bei den Vertragsverhandlungen auf die Moral der Spieler. Während ein glücklicher Spieler gerne bei Ihrem Verein bleibt und unter Umständen auch einen niedriger dotierten Vertrag annimmt, müssen Sie für verärgerte Spieler mehr als nur eine Kleinigkeit drauflegen, um ihn zum Bleiben zu bringen.

Die Moral eines Spielers hängt vor allem von zwei Dingen ab: Erstens können Sie einen Spieler gnädiger stimmen, indem Sie ihn öfters bei Spielen einsetzen. Zum zweiten hat der aktuelle Vertrag Auswirkungen. Verdient ein Spieler mehr, als er eigentlich wert ist, so steigt seine Moral. Umgekehrt gilt natürlich das gleiche.

Falls der Spieler nicht auf Ihr Angebot eingeht, können Sie ihm in den nächsten Wochen kein weiteres Angebot machen. Dies ist dann besonders kritisch, wenn der Vertrag kurz vor dem Auslaufen ist.

Gehälter für Ihre Spieler werden jeweils zum Monatsersten fällig. Die Vertrags-Restlaufdauer wird dann auch für jeden Spieler um 1 Monat verkürzt. Falls ein Spieler dabei ist, dessen Vertrag dann nur noch einen Monat läuft, wird eine Warnung angezeigt. Außerdem werden entsprechende Warnzeichen im Hauptmenü eingeblendet (Kapitel 5.1). Sie haben dann noch einen ganzen Monat Zeit, dem Spieler ein neues Angebot zu machen.

Wenn Sie den Spieler verkaufen wollen, können Sie ihn mit Tapp auf den Knopf „**Verkaufen**“. Dieser wandert dann sofort auf den Transfermarkt,

wo er insgesamt 10 Wochen verbleibt. Während dieser Zeit haben andere Vereine die Möglichkeit, ein Angebot für diesen Spieler zu machen. Näheres dazu sehen Sie im Text zum Menüpunkt „Transfermarkt“ (Kapitel 5.4.1)

Hinweis: Von Ihrem Team können stets nur maximal drei Spieler gleichzeitig auf dem Transfermarkt sein. Dies verhindert, dass Sie alle Spieler ständig „zur Probe“ auf dem Transfermarkt haben, um zu sehen, welche Gebote für sie gemacht werden.

4.3.4 Spielerinfo/Letzte Spiele



In diesem Fenster sind alle Eigenschaften des Spielers aufgelistet. Neben dem Typ, dem Alter, der Fitness und den Saisonstatistiken sind auch die Vertragsinformationen angezeigt.

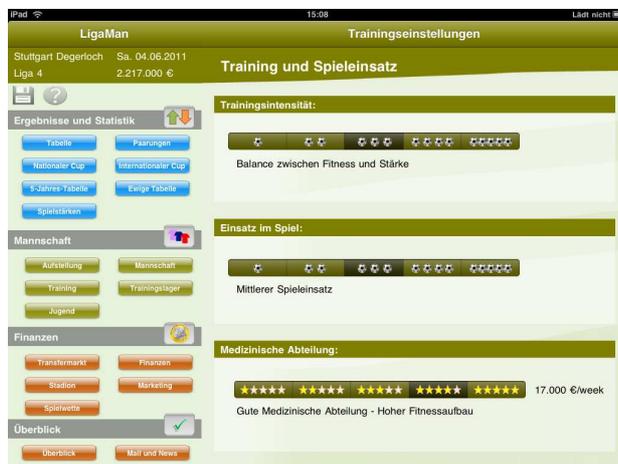
Darunter sehen Sie eine Übersicht des Spielers in den letzten Spielen. Dies beinhaltet die Anzahl der gespielten Minuten, abgegebene Schüsse, Tore,

Fouls, Karten sowie gewonnene und verlorene Zweikämpfe.

Darunter ist eine Balkengrafik mit einer Schulnote pro Spiel abgebildet. Über diese Schulnote können Sie verfolgen, wie effektiv Ihr Spieler in den Spielen ist.

Beachten Sie, dass es durchaus Spieler gibt, die zwar eine hohe Spielstärke besitzen, aber dennoch eher im Schnitt eher schlechte Leistungen abliefern (umgekehrt gilt das natürlich genauso!) – von solchen Spielern sollten Sie sich über kurz oder lang trennen.

4.3.5 Training



In diesem Fenster legen Sie das Training fest. Dabei stehen folgende Möglichkeiten zur Verfügung:

Trainingsintensität: Gibt an, wie intensiv diese Woche trainiert werden soll. Ein stärkeres Training (Auswahl steht weiter rechts) wirkt sich gut auf die Spielstärke, aber schlecht auf die Fitness Ihrer Spieler aus. Wenn die

Fitness vieler Ihrer wichtigen Spieler bedrohlich niedrig ist, gönnen Sie Ihren Mannen ruhig eine Pause und setzen Sie die Intensität zurück!

Spieleinsatz: Legen Sie hier fest, mit wie viel Einsatz Ihre Mannschaft das nächste Spiel bestreiten soll. Je größer der Einsatz (also je weiter rechts die Auswahl ist), desto besser spielt Ihre Mannschaft, aber auch desto mehr Karten bekommt sie und desto mehr büßt sie von ihrer Fitness ein.

Medizinische Abteilung: Wie viel Geld ist Ihnen die Fitness der Spieler wert? Eine gute medizinische Abteilung kostet zwar etwas mehr, allerdings kann sie gezielter auf die Fitness der Spieler einwirken. Je mehr Sie in Ihren Medizinstab investieren, umso stärker können Sie die Intensität des Trainings einstellen. Das Gehalt wird wöchentlich abgebucht und ist außerdem abhängig von der Liga, in der Ihre Mannschaft augenblicklich spielt.

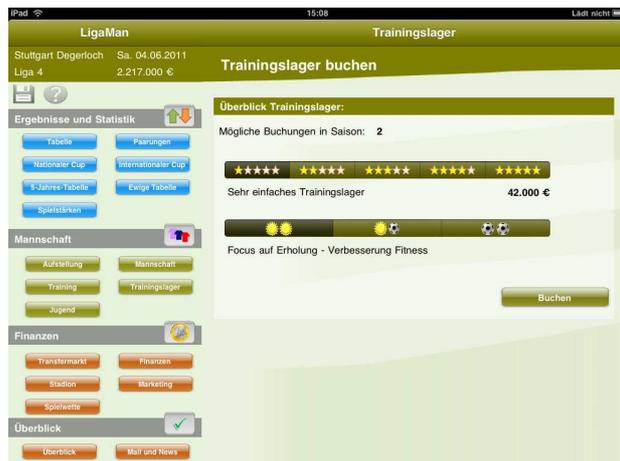
4.3.6 Trainingslager

Für die Spielstärke Ihrer Mannschaft kann ein Trainingslager von Zeit zu Zeit wahre Wunder bewirken. In diesem Fenster können Sie den Aufenthalt in einem Trainingslager buchen.

Sie können während einer Saison maximal 4 Mal ein Trainingslager besuchen. Der Besuch findet immer am Ende einer Woche statt und hat keinen Einfluss auf den Spielplan.

Um ein Trainingslager zu buchen, wählen Sie in der oberen Reihe aus, wie gut das Camp sein soll, bzw. wie viel sie bereit zu investieren sind. In der unteren Reihe geben Sie an, auf was besonderen Wert gelegt werden soll: Auswahl links (Bett) legt Wert auf die Fitness Ihrer Spieler, die rechte Auswahl auf die Spielstärke. Die mittlere Auswahl gewichtet beides gleich stark.

Weiter unten wird der Preis des Trainingslagers angezeigt. Dieser hängt sowohl von der Liga ab, in der Sie spielen, als auch von den ausgewählten Sternen. Mit einem Tapp auf das Zeltsymbol unten können Sie Ihre Buchung bestätigen. Der Besuch findet nun zum frühest möglichen Zeitpunkt statt – am Ende der laufenden Woche.



4.3.7 Jugend



Die einfachste Methode, neue Spieler für Ihre Mannschaft zu gewinnen, ist es, das Geld in die eigene Jugend zu stecken. Benutzen Sie diesen Menüpunkt, um den Betrag der Förderung in der Jugendabteilung festzulegen oder Spieler aus dem Jugendteam zu verpflichten.

In dem Textfeld „**Neues Budget**“ können Sie den Betrag eingeben, mit dem Ihre Jugendspieler in Zukunft monatlich gefördert werden sollen. Mit Tapp auf „**Budget setzen**“ wird dieser Betrag festgesetzt.

Die Grafik in der Mitte des Fensters zeigt die Entwicklung der Juniorenstärke über die letzten 24 Monate an. Hier können Sie verfolgen, ob Ihre Investitionen Früchte tragen. Je höher der Balken ganz rechts ist, desto besser steht es um die Form bzw. Spielstärke Ihrer Junioren. Die Balken links davon geben jeweils die Form in den Vormonaten an.

Am unteren Bildrand sehen Sie ab dem zweiten Spielmonat den ersten unterschreibwilligen Junior, der in Zukunft gerne für sie spielen würde. Neben Namen, Position und Seite des Spielers sehen Sie auch seine Spielstärke. Falls Sie denken, der Spieler würde sich gut in Ihr Team integrieren, können Sie mit Tapp auf die Taste „**Verpflichten**“ den Spieler verpflichten. Er erhält dann automatisch einen Vertrag für 12 Monate.

Falls Sie diesen Spieler nicht verpflichten, erscheint an dieser Stelle im nächsten Monat ein neuer Spieler.

4.4 Funktionen „Finanzen“

4.4.1 Transfermarkt

Das Transferfenster ist wohl eine der wichtigsten Funktionen dieses Spiels. Hier nämlich können Sie neue Spieler von anderen Vereinen einkaufen und Ihre alten zu einem hoffentlich guten Preis verkaufen. Alle Spieler, die einen neuen Verein suchen, tummeln sich in diesem Fenster – auch ihre eigenen. Diese können sie an einem (📄) in der Zeile erkennen.

Nr.	Name	Stärke	Seite	Alter	Angeb.	Verbleib
1	Bott	94	N	28 Jahre	● (6 Wochen)	
2	Hassel	59	R	27 Jahre	● (10 Wochen)	
3	Lans	51	B	22 Jahre	● (8 Wochen)	
4	Stevenson	39	R	27 Jahre	● (3 Wochen)	
5	Dopodos	94	N	27 Jahre	● (9 Wochen)	
6	Breugl	76	N	22 Jahre	● (6 Wochen)	
7	Demmler	65	R	23 Jahre	● (8 Wochen)	
8	Larsson	62	B	24 Jahre	● (9 Wochen)	
9	Ebertsberg	57	N	25 Jahre	● (4 Wochen)	
10	Baucher	42	N	26 Jahre	● (3 Wochen)	
11	Leutner	16	N	32 Jahre	● (10 Wochen)	
12	Polmonski	60	R	23 Jahre	● (4 Wochen)	
13	Dizana	58	B	31 Jahre	● (5 Wochen)	
14	Kosuloc	55	B	31 Jahre	● (5 Wochen)	
15	Kühler	54	B	22 Jahre	● (6 Wochen)	
16	Elberts	33	R	32 Jahre	● (4 Wochen)	
17	Bohls	29	N	22 Jahre	● (6 Wochen)	

Ein Spieler ist exakt 10 Wochen auf dem Transfermarkt. Während dieser Zeit haben alle Mannschaften der Liga die Möglichkeit, ein Angebot für den Spieler abzugeben. Nach 10 Wochen wird der Spieler vom Markt genommen. Ihre eigenen Spieler werden dabei automatisch an den höchstbietenden verkauft (wenn Sie das verhindern möchten,

benutzen Sie die Taste „**von Transfermarkt**“ im Detailfenster (siehe unten).

In jeder Zeile der Übersichtsliste stehen folgende Informationen über einen Spieler:

- Nummer
- Typ (über die Farbe des Trikots erkennbar)
- Name
- Spielstärke
- Bevorzugte Seite
- Alter
- Status auf dem Transfermarkt (das Symbol ● steht für ein Angebot eines Vereins, das Symbol ● bedeutet, dass Sie selber das aktuelle Angebot gemacht haben)
- Anzahl der verbleibenden Wochen auf dem Transfermarkt in Klammern.

Um einem Spieler, der Ihnen ins Auge sticht, ein Angebot zu machen, klicken Sie auf seinen Namen. Ein Informationsfenster mit den wichtigsten Spielerdaten erscheint daraufhin.

Spielerinfo:

In diesem Fenster können Sie sehen, wie viel der Spieler an Ablöse wert ist, und wie hoch das augenblickliche Angebot steht. Der Wert richtet sich nach der Spielstärke, dem Alter und der Restlaufzeit des Vertrags, den er bei seinem alten Verein hat. Spieler, die nur noch einen Vertrag von wenigen Monaten haben, sind oft ein ganz besonderes Schnäppchen. Hier

sollten Sie zuschlagen! Aber Vorsicht – Ihre Konkurrenten wissen dies (leider) auch.

Um zu sehen, ob der Spieler in Ihrer Gehaltsgefüge passt, können Sie im unteren Bilddrittel das aktuell verlangte Monatsgehalt für diesen Spieler sehen.

Passen die angezeigten Informationen zu Ihrer Mannschaft und Ihrem Geldbeutel, können Sie ein Angebot für den Spieler abgeben. Dies muss auf jeden Fall höher als das bisherige Angebot von anderen Mannschaften sein. Das bisherige Angebot wird dann durch Ihres überschrieben.



Zusätzlich zu den normalen Angeboten können Sie auch ein Angebot zum sofortigen Kauf anbieten. Der Preis hierfür kann allerdings beträchtlich höher sein. Der Vorteil ist allerdings, dass durch ein solches Angebot der Spieler noch in derselben Woche transferiert wird und Ihnen somit schon in der nächsten Woche zur Verfügung steht.

Um ein Angebot zum sofortigen Kauf abzugeben, geben Sie den Betrag in das Nummernfeld ein und selektieren Sie „Sofortablöse“, bevor Sie auf „Angebot abgeben“ tappen. Die Entscheidung des verkaufenden Vereins wird Ihnen sofort mitgeteilt. Falls Ihr Angebot abgelehnt wird, haben Sie immer noch die Möglichkeit, den Spieler über ein reguläres Angebot zu kaufen. Dann allerdings müssen Sie die gesamte noch verbleibende Zeit auf dem Transfermarkt abwarten.

Bei eigenen Spielern sieht das Fenster etwas anders aus. Der Knopf „**Angebot abgeben**“ wird durch den Knopf „**Verkaufen**“ ersetzt. Dies erlaubt Ihnen, den Spieler schon früher zu verkaufen, als er eigentlich noch auf dem Transfermarkt sein würde: Falls ein Angebot für Ihren Spieler von einem anderen Team vorliegt, können Sie den Spieler bereits nächste Woche verkaufen. Dies ist sinnvoll, wenn Sie zum Beispiel den Transfererlös dringend benötigen.

Falls allerdings bisher noch kein Angebot für den Spieler vorliegt, können Sie ihn auch einfach entlassen. Hierfür wird allerdings eine Abfindung fällig, die abhängig von der verbleibenden Vertragslaufzeit ist. Sind Sie mit den Forderungen des Spielers einverstanden, verlässt dieser daraufhin sofort das Team.

Für Ihre eigenen Spieler existiert zudem die Taste „**Von Transferliste**“ – Mit dieser nehmen Sie Ihre Spieler von der Transferliste. Beachten Sie, dass Sie Ihre Spieler rechtzeitig von der Transferliste nehmen, falls Sie diese nicht für das aktuelle Angebot verkaufen möchten. Ansonsten verlässt Ihr Spieler nach Ablauf der Zeit auf dem Transfermarkt Ihre Mannschaft automatisch.

4.4.2 Finanzen



Der Finanzscreen gibt Ihnen einen Überblick über alle Ein- und Ausgaben Ihres Vereins der letzten Zeit. Sie haben folgende Ansichtsmöglichkeiten:

Dieser Monat: Gibt die Ein- und Ausgaben für den aktuellen Monat an.

Letzter Monat: Zeigt die Transaktionen des letzten Monats.

Jahressumme: Summiert

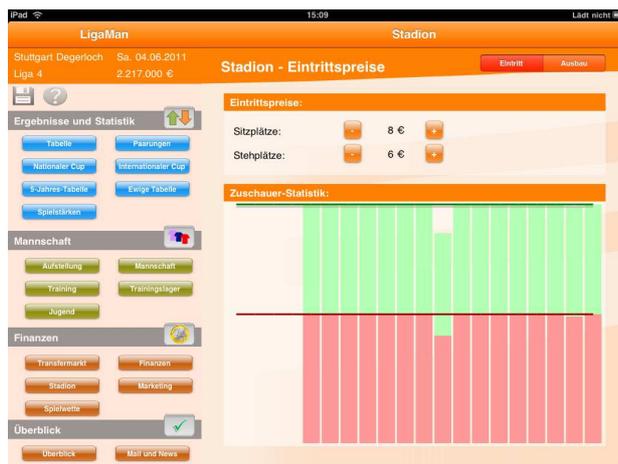
alle in dieser Saison angefallenen Beträge.

Hochrechnung: Extrapoliert die bisherigen Ein- und Ausgaben für das restliche Jahr und gibt eine Prognose aus.

Im unteren Bereich des Fensters werden Ihnen alle Kontobewegungen im einzelnen für den gewählten Zeitraum angezeigt.

Sie können zwischen den Ansichten über einen Swipe wechseln, indem Sie die Seite mit dem Finger nach links oder rechts „wegwischen“.

4.4.3 Stadion



Die Zuschauereinnahmen sind ein wichtiger Punkt in Ihrer Bilanz. Durch sie können Sie Geld in neue Spieler oder Trainingslager stecken.

In diesem Fenster können Sie alle Einstellungen treffen, die Ihr Stadion betreffen. Dazu können Sie die folgenden beiden Seiten aufrufen:

Eintritt:

Diese Seite beinhaltet die folgenden Elemente

Preis: Setzen Sie hier den Eintrittspreis für Ihre Sitzplätze und die Stehplätze fest. Stehplätze sollten grundsätzlich billiger sein als Sitzplätze. Außerdem wird hier der Zustand Ihres Stadions angezeigt.

Zuschauer-Statistik: Zeigt die Zuschauerentwicklung während der letzten 10 Spiele. Die graue Linie gibt den Zuschauerschnitt an, die rote und grüne die Vollauslastung nach Sitz- und Stehplätzen. Je näher die Zuschauerzahl an der Vollauslastung ist, desto besser für Sie und Ihr Team. Ein volles Haus kann Ihre Mannschaft noch einmal extra beflügeln, 110% zu geben.

Ausbau:



Hier können Sie Ihr Stadion vergrößern, verkleinern und verbessern. Folgende Daten sind veränderbar:

Sitzplätze / Stehplätze:

Geben Sie eine neue Zahl ein, wie viele Plätze Ihr Stadion in Zukunft haben soll. Mit der Auswahl „**Schnell**“ können Sie durch die Extrazahlung die Baugeschwindigkeit verdoppeln.

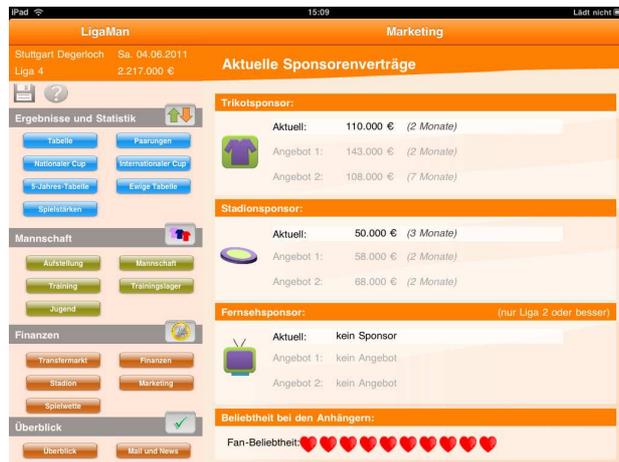
Qualität / Sicherheit / Rasen: Gibt den Zustand des Stadions an. Je besser diese Werte sind, umso mehr Zuschauer finden den Weg ins Stadion. Besonders der Rasen benötigt allerdings ständig Pflege und kann damit Löcher in Ihre Kalkulation reißen.

Mit Spalte „**Kosten**“ zeigt jeweils den Gesamtpreis der ausgewählten Umbaumaßnahmen an. Ist genug Geld in der Tasche, starten Sie den Umbau mit „**Bauen**“.

Änderungen an Qualität, Sicherheit und Rasen werden automatisch bis zum nächsten Spiel fertiggestellt sein; hier gibt es keine Wartezeit. Anders sieht es dagegen mit Erweiterungen des Stadions aus. Je nach Größe des Umbaus kann dies einige Wochen dauern. Der beste Zeitpunkt für einen Umbau ist also dann, wenn für einige Wochen kein Heimspiel stattfindet.

4.4.4 Marketing

Neben den Zuschauereinnahmen sind Werbeverträge die zweite wichtige Einnahmequelle Ihres Vereins. Je nach Ihren Erfolgen bilden die potentiellen Kunden mehr oder weniger lange Schlangen vor Ihrer Geschäftsabteilung. In diesem Fenster können Sie Werbepartner für die Trikots, das Stadion und die Fernsehrechte an Land ziehen.



Ein Werbevertrag wird immer in Monaten berechnet. Pünktlich zum ersten wird Ihnen das Geld von Ihren Sponsoren überwiesen. Im oberen Bilddrittel sehen Sie die augenblicklich abgeschlossenen Verträge mit dem monatlich überwiesenen Geldbetrag und der Restlaufzeit in Klammern.

Verträge können grundsätzlich nicht gekündigt werden. Das ist gut für Sie, wenn Ihr Team seit Vertragsabschluß schlechter geworden ist, aber schlecht, falls sie besser geworden sind. Verträge, die nur noch einen Monat laufen, können (müssen aber nicht) durch andere Verträge ersetzt werden. Sie bekommen für diese noch genau einmal Geld überwiesen.

Neue Verträge können Sie abschließen, indem Sie den jeweiligen Button neben dem Angebot auswählen.

Falls Sie in der ausgewählten Kategorie (Trikot / Stadion / TV) noch keinen Vertrag oder eine Restlaufzeit von nur noch einem Monat haben, können Sie mit „**annehmen**“ den Vertrag annehmen. Die entsprechende Laufzeit und die monatliche Überweisungssumme werden daraufhin in die entsprechenden Felder eingetragen.

Hinweis: Solange Sie in der 3. Liga oder 4. Liga spielen, erhalten Sie keine Angebote für TV-Übertragungsrechte. Diese werden nur in den Profiligen angeboten.

Auf der Seite sehen Sie auch, wie beliebt Ihr Team zur Zeit bei den Fans und damit den Sponsoren ist. Überschätzen Sie den Einfluss aber nicht! Die Beliebtheit wird in erster Linie durch die Auslastung des Stadions bestimmt, allerdings spielt auch das Verhältnis von Siegen und Niederlagen eine Rolle.

4.4.5 Spielwette

Vor jedem Ligaspieltag haben Sie die Möglichkeit, eine Spielwette bestehend aus neun Spielen (davon 7 in der ersten und 2 in der zweiten Liga) abzugeben.

Ein Tipp ist immer dann angeben, wenn in der unteren Auswahl ein Betrag ausgewählt wurde. Sobald Sie auf „Keine“ umschalten, gehen Sie keine Wette ein.



Tippen Sie zu jedem angegebenen Spiel die Tendenz des Ergebnisses, also

- **Heim**, wenn Sie denken, die Heimmannschaft gewinnt,
- **Gast**, falls Sie davon überzeugt sind, dass die Gastmannschaft gewinnt. Und
- **Remis** für ein Unentschieden.

Je nach Anzahl der richtig getippten Spiele und dem eingesetzten Betrag, den Sie in der unteren Zeile in Tausendern angeben können, wird Ihnen entweder gar nichts oder ein mehr oder weniger großer Gewinn überwiesen.

Der Gewinn wird wie folgt bestimmt:

- 0-5 richtig:** Kein Gewinn
- 6 richtig:** Halber Einsatz wird zurückgezahlt
- 7 richtig:** 3x der Einsatz wird zurückgezahlt
- 8 richtig:** 7x der Einsatz wird zurückgezahlt
- 9 richtig:** 20x der Einsatz wird zurückgezahlt

Über die Auswahl des Buttons „**Letzte Wette**“ können Sie sich jeweils Ihren Tipp und das Ergebnis des letzten Wetteinsatzes ansehen.

4.5 Laden und Speichern

4.5.1 Laden und Speichern



Im Speichermenü haben Sie jederzeit die Möglichkeit, den aktuellen Spielstand im Speicher Ihres iPad zu verewigen. Es stehen dazu insgesamt 32 Plätze zur Verfügung.

In jedem belegten Platz sehen Sie das Spieldatum zu dem gespeichert wurde, sowie den Spielernamen.

Um einen Spielstand zu speichern, selektieren Sie

einen belegten Platz oder wählen „Neuer Spielstand“ und tappen Sie auf „**Speichern**“. Falls der Platz bereits belegt ist, wird er überschrieben.

Zum Laden selektieren Sie analog den entsprechenden Platz und tappen Sie auf „**Laden**“.

Um einen Spielstand zu löschen, selektieren Sie den zu löschenden Spielstand und tappen Sie auf „**Löschen**“.

Hinweis: Der aktuelle Spielstand wird bei Beenden des Spiels (etwa durch einen Taskwechsel) automatisch gespeichert. Dies ist jedoch nicht der Fall, wenn Sie das Spiel mit dem Menü „Spiel beenden“ verlassen (Kapitel 5.5.3).

Auf jeden Fall ist es sinnvoll, von Zeit zu Zeit ein Backup des Spielstands zu machen, indem Sie diesen Dialog verwenden.

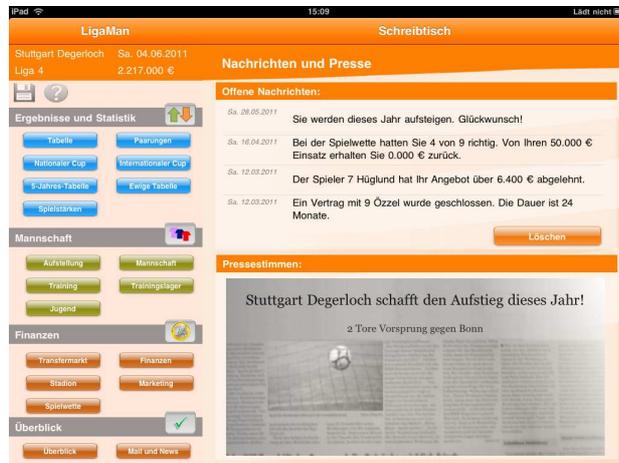
4.5.2 Spiel verlassen oder neues Spiel beginnen

Über das Menü „Spiel verlassen“ kehren Sie ins Hauptmenü Ihres iPad zurück. Beim nächsten Start von LigaMan starten Sie mit der Auswahl eines neuen Spiels.

Sie können auch direkt ein neues Spiel starten, indem Sie die Taste „Neues Spiel starten“ drücken.

Achtung: Falls Sie gedenken, dieses Spiel irgendwann fortzusetzen, vergessen Sie nicht, den Spielstand vorher im Menü „Laden und Speichern“ zu sichern!

4.6 Mail und News



Die Mailbox zeigt Ihnen alle wichtigen Nachrichten, die Ihren Verein und seine Spieler betreffen.

Wählen Sie eine Nachricht und klicken Sie auf „Löschen“, um diese endgültig zu löschen.

Beachten Sie, dass nur maximal 40 Nachrichten gleichzeitig gespeichert werden können!

Im unteren Spielfenster sehen Sie aktuelle Pressestimmen. Diese dienen als zusätzliche Information zu Ihrem Team und dem aktuellen Bild in der Presse.

5. Das Spiel

5.1 Überblick



Das Überblicksfenster hilft Ihnen, Informationen zum aktuellen Spieltag zu gewinnen. Das Fenster besteht aus folgenden Elementen:

Warnbuttons:

Diese Buttons erscheinen in Orange, wenn ein Handlungsbedarf für Ihr Team besteht. Im einzelnen gibt es folgende Warnungen:

- „<11 Spieler“: Sie haben nicht genug Spieler aufgestellt.
- „Spieler-Verträge“: Verträge Ihrer Spieler drohen auszulaufen
- „Werbung offen“: Sie haben nicht alle Werbemöglichkeiten verkauft
- „Stadionzustand“: Das Stadion befindet sich in einem schlechten Zustand
- „Spieleinsatz hoch“: Sie spielen mit einem sehr hohen Spieleinsatz, was die Gefahr von Verwarnungen und Fitnessabbau erhöht
- Kleiner Kader: Sie haben sehr wenig Spieler in Ihrem Kader
- Finanzprobleme: Sie haben Schulden

Klicken Sie auf einen der Buttons um direkt zum betroffenen Screen zu gelangen.

Nächstes Spiel:

Zeigt den aktuellen Spieltag und den Gegner Ihres Teams an. Durch Klicken auf eine der Mannschaften sehen Sie nähere Informationen zu dem jeweiligen Team.

Zu jedem Team werden angezeigt:

- Stärke im Format Tor-Verteidigung-Mittelfeld-Sturm (Moral): Eine höhere Moral macht die Mannschaft etwas stärker. Die Moral einer Mannschaft steigt mit Siegen und fällt mit Niederlagen. Bei Mannschaften, die fast gleich stark sind, kann die Moral den Ausschlag zwischen Sieg und Niederlage geben.
- Platzierung
- Ergebnisse der letzten Ligaspiele (S=Sieg, U=Unentschieden, N=Niederlage). Ein großer Buchstabe steht hierbei für ein Heimspiel, ein Kleinbuchstabe für ein Auswärtsspiel

Saisonverlauf:

Zeit die in dieser Saison noch ausstehenden Runden an.

Button „Spiel starten/Woche beenden“:

Beginnt entweder das Spiel, falls Ihre Mannschaft in der aktuellen Runde beteiligt ist oder beendet die laufende Woche.

5.2 Das Spielfenster

Das Spielfenster besteht aus den folgenden Elementen:

Spieltag:

Zeigt den Spieltag und die Runde an.

Zuschauer und Wetter:

Je nach Spielrundentyp werden die Zuschauerzahlen auf eine andere Art und Weise berechnet:



Bei Ligaspielen hängt die Anzahl der Zuschauer sowohl von den aktuellen Platzierungen der Mannschaften als auch von der Qualität und dem Komfort im Stadion ab. Zu guter Letzt spielt auch das Wetter eine wichtige Rolle.

Nur bei Heimspielen fließt auch Geld in Ihre Kasse. Bei Auswärtsspielen kassiert dagegen Ihr Gegner.

Bei jedem Heimspiel wird ein Fenster eingeblendet, das Ihnen das Wetter und die Zuschauerzahlen angibt. Das eingenommene Geld wird Ihnen sofort überwiesen.

Bei nationalen Pokalspielen verwaltet Ihr Fußballverband alle Zuschauereinnahmen. Auf diese Weise sollen Mannschaften, die auswärts spielen oder kleine Vereine mit einem Dorfstadion nicht benachteiligt werden. Der Fußballverband verteilt die eingenommenen Gelder als Prämien. Ab der ersten Hauptrunde erhält jeder Sieger einen Betrag überwiesen, der von Runde zu Runde steigt. Ein Weiterkommen kann sich für Ihren Verein dabei ab den späteren Runden durchaus lohnen.

Bei internationalen Pokalspielen, bei denen eine Vor- und eine Rückrunde stattfindet, wird Ihr Stadion ebenfalls vom (europäischen) Fußballverband verwaltet. Das Reglement besagt, dass wegen Ausschreitungsgefahr nur die Hälfte+ der Stehplatzkarten verkauft werden darf. Dadurch sinkt je nach Ihrem Stadionausbau die maximale Zuschauerzahl für diese Pokalrunden.

Da der Fußballverband die Stadien verwaltet, bekommen Sie als Prämie einen Betrag für die Heimspiele überwiesen, der abhängig von den

vorhandenen Plätzen ist. Zusätzlich bekommen Sie im Falle eines Weiterkommens eine Siegprämie, die ebenfalls von Runde zu Runde steigt.

Spieltaktik:

Dieser Bereich beinhaltet folgende Optione:

Auswahl für den Spieleinsatz: Den Spieleinsatz, den Sie im Trainingsmenü festgelegt haben, können Sie im Taktikmenü auch während des Spiels ändern. Zum Beispiel ist es ratsam, den Einsatz nach 80 gespielten Minuten zu erhöhen, wenn Ihre Mannschaft knapp zurückliegt

Ausrichtung Ihres Teams (defensiv, balanciert oder offensiv): Tappen Sie auf den Knopf mit dem Pfeil nach links, wählen Sie eine defensive Grundeinstellung. Der Verteidigungswert Ihres Teams steigt, die Offensive wird schwächer. Umgekehrt können Sie mit einem Tapp auf die Taste mit dem Pfeil nach rechts Ihre Mannschaft offensiver antreten lassen.

Die Taste „**Auswechslung**“ öffnet das Auswechselfenster, indem Sie Spieler ein- und auswechseln sowie Positionen der Spieler verändern können.

Bitte beachten Sie, dass wenn schon ein Spieler Ihrer Mannschaft wegen einer roten Karte vom Spiel geflogen ist, Sie entsprechend nur noch weniger Spieler in Ihrer Aufstellung haben dürfen.

Einstellungen:

Hier können Sie die Spielgeschwindigkeit und die Detaillierung der im Fenster „Spielereignisse“ dargestellten Informationen auswählen.

Über die Tasten „Pause“ bzw. „Fortsetzen“ können Sie den Spielverlauf pausieren.

Spielüberblick:

Das Spielfenster enthält alle Informationen zum ablaufenden Spiel. Hier sehen Sie den aktuellen Spielstand Ihrer Mannschaft und können die Position des Balls auf dem Spielfeld verfolgen.

In der Titelleiste sehen Sie die aktuelle Spielminute.

Darunter sehen Sie die Namen der Mannschaften, die gefallenen Tore, die Verhältnisse des Ballbesitzes (innere graue Prozentzahl) sowie die Gesamtzahl der Chancen (äußere graue Zahl).

Spielereignisse:

In diesem Fenster können je nach ausgewählter Option (keine Events / wichtige / alle Events) rechts unterschiedliche Daten stehen.

- Bei der Auswahl „keine Events“ werden hier generell keine Informationen hinzugefügt.
- Bei der Auswahl „wichtige“ erscheinen hier nur Tore, Torschüsse und Verwarnungen Ihres Teams.

- Bei der Auswahl „alle Events“ sehen Sie hier einen detaillierten Spielverlauf

Ist das Spiel zu Ende, können Sie mit der Taste „**Beenden**“ ganz unten links das Fenster schließen und aus dem Spielfenster zurückkehren.

Sollte in der Zwischenzeit eine Nachricht für Sie eingegangen sein, wird für Sie automatisch das Fenster „Mail und News“ angezeigt, ansonsten gelangen Sie zurück in das Übersichtsfenster.

6. Saisonende

Ende Juni / Anfang Juli eines jeden Jahres ist die Saison zu Ende. Dann wird abgerechnet, welche Mannschaften auf- und absteigen, und welche Mannschaften sich für welche Wettbewerbe qualifiziert haben.

Nach Ablauf der Saison wird ein Informationsfenster eingeblendet, das Ihre Platzierung des vergangenen Jahres und die Sieger der Wettbewerbe anzeigt. Falls Sie den Aufstieg geschafft haben, bekommen Sie eine Prämie überwiesen.

Passen Sie jedoch auf, dass Sie die Saison nicht mit zu großen Schulden beenden. Der Fußballverband ahndet Finanzlöcher mit Punktabzügen in der nächsten Saison. Dies kann aber zum Glück nicht nur Sie erwischen – auch Ihre Konkurrenten erleiden mitunter das gleiche Schicksal.

Bitte beachten Sie, dass es in der Light-Version nicht möglich ist, eine neue Saison zu beginnen. Der entsprechende Button ist hier ausgeblendet!

7. Sonstiges

7.1 Eigene Team- und Spielernamen verwenden

Das Programm „LigaMan“ wird nicht mit original Mannschafts- und Spielernamen ausgeliefert.

Allerdings bietet das Spiel die Möglichkeit an, eine eigene Liga zu definieren und zu verwenden. Die nachfolgenden Abschnitte beschreiben, wie dies zu tun ist:

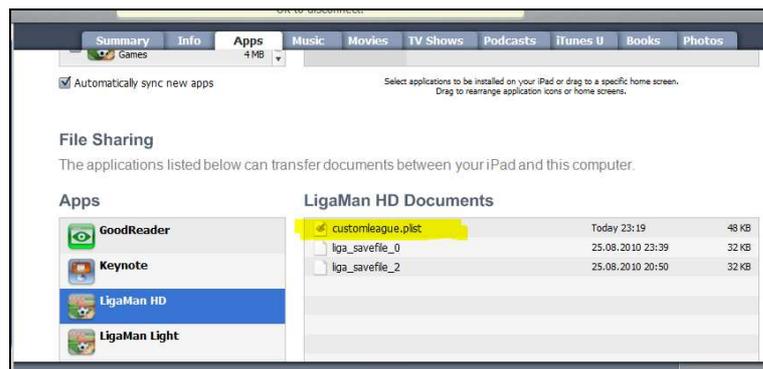
1. Wählen Sie beim Erstellen eines neuen Spiels das Land aus, auf dessen Basis Sie eine eigene Liga erstellen wollen (dies geschieht bei der Auswahl Ihres Teams). Wählen Sie hier keinen Teamnamen.



2. Wählen Sie den Button „Export“ aus und bestätigen Sie die folgende Nachfrage.

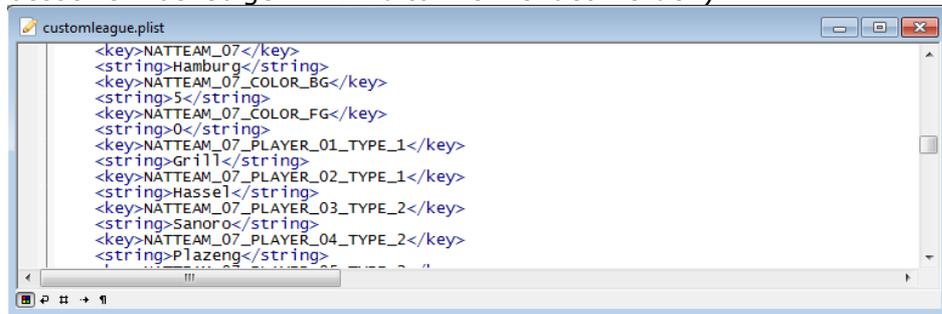


3. Synchronisieren Sie nun Ihr iPad in iTunes. Im Applikationsfenster können Sie im Bereich „File Sharing“ für das Spiel Ligaman HD oder LigaMan Light die Datei CUSTOMLEAGUE.PLIST extrahieren.



Schieben Sie dazu die Datei über Drag- und Drop z.B. auf Ihren Desktop oder wählen Sie „Speichern“ in iTunes aus.

4. Passen Sie die aus iTunes herauskopierte Datei mit einem Texteditor an (unter Mac OS X wird eine .plist-Datei automatisch mit einem kompatiblen Editor gestartet, unter Windows kann z.B. Notepad oder besser ein beliebiger XML-Editor verwendet werden).



Die Datei enthält Teamnamen, entsprechende Spielernamen sowie die Namen der weiteren internationalen Mannschaften.

Die Liga-Datei besteht abwechselnd aus jeweils einer Zeile, in welcher ein Eintrag in `<key></key>` steht sowie einer Zeile mit einem Wert zwischen `<string></string>`. Die zweite Zeile beschreibt jeweils den Inhalt für den Datensatz, welcher in der key-Zeile definiert wird.

In der Datei gibt es folgende Keys:

INTTEAM_xx (01-60):

Internationale Teamnamen (hier sollten keine Teams des eigenen Landes stehen). Die Stärke der Teams ist jeweils abnehmend mit einer höheren Zahl.

INTTEAM_xx_COLOR_FG sowie INTTEAM_xx_COLOR_BG:

Gibt die Vordergrund- und Hintergrundfarbe des jeweiligen Teams an.

NATTEAM_xx (01-72):

Nationale Teamnamen. Die Stärke der Teams ist jeweils abnehmend mit einer höheren Zahl.

NATTEAM_xx_COLOR_FG sowie INTTEAM_xx_COLOR_BG:

Gibt die Vordergrund- und Hintergrundfarbe des jeweiligen Teams an. Hier muss eine Zahl zwischen 1 und 9 stehen.

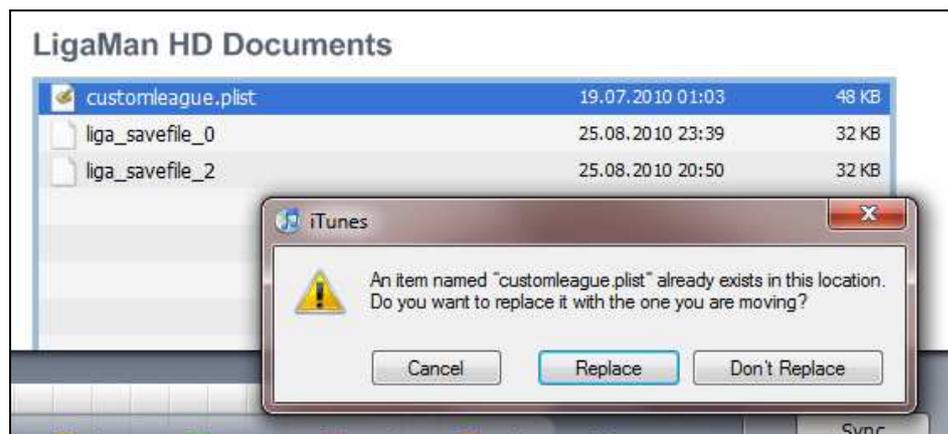
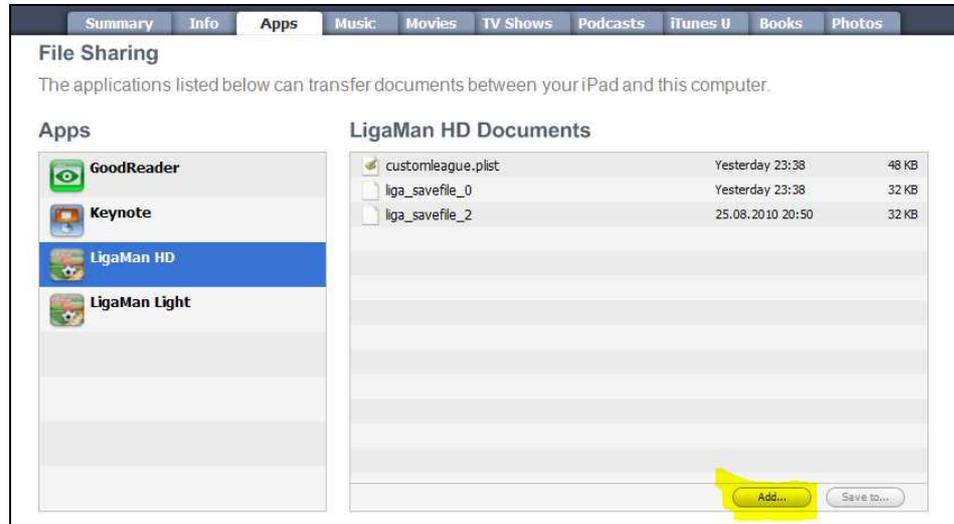
NATTEAM_xx_PLAYER_yy_TYPE_z:

Gibt den Spielernamen für das jeweilige Team xx an.

Die Zahl yy muss pro Team durchnummeriert werden.

Die Zahl z steht für den Typ des Spielers: 1= Torwart, 2=Verteidiger, 3=Mittelfeld, 4=Angriff

- Synchronisieren Sie die Datei CUSTOMLEAGE.PLIST nun wieder mit Ihrem iPad, indem Sie sie in iTunes in den Bereich „File Sharing“ für das Programm LigaMan wieder hineinziehen oder dort die Taste „Hinzufügen“ drücken und die Datei auswählen.



Eine Nachfrage, dass die Datei ersetzt wird, sollten Sie dabei bestätigen.

- Starten Sie LigaMan und starten Sie dort ein neues Spiel. Wählen Sie hierbei bei der Teamauswahl das Land mit dem Ball aus, um Ihre eigene Liga zu selektieren.



Sie haben ab dann Zugriff auf Ihre eigenen Team- und Spielernamen

und können dort wie gewohnt Ihre Mannschaft auswählen.

Beachten Sie, dass Sie Team und Spielernamen jederzeit auch nachträglich über den beschriebenen Weg ändern können. Bereits laufende Spielstände, welche Sie über eine „Custom League“ gestartet haben, bekommen dann automatisch die neuen Namen.

7.2 Was tun bei einem Absturz?

LigaMan für iPad wurde ausführlich getestet. Dennoch kann ich keine Garantie dafür übernehmen, dass das Programm frei von Fehlern ist. Wenn Sie Anmerkungen, Verbesserungsvorschläge oder Wünsche haben, zögern Sie nicht, mir eine E-Mail zu schreiben (ligaman@kuenzl.org).

Falls Sie reproduzierbare Fehler finden, hilft es, den entsprechenden Spielstand aus dem iPad zu extrahieren und einer Mail beizufügen. Sie können dies über iTunes durchführen (die Datei ist SAVEGAME_xx, wobei XX für den jeweiligen Speicherslot oder 0 für den aktuellen Spielstand steht).

Falls LigaMan bereits beim Starten abstürzen sollten, weil der automatische Spielstand korrupt ist, löschen Sie einfach die Datei SAVEGAME_0 über iTunes aus dem LigaMan-Ordner.

7.3 Unterschied zwischen Light- und HD-Version

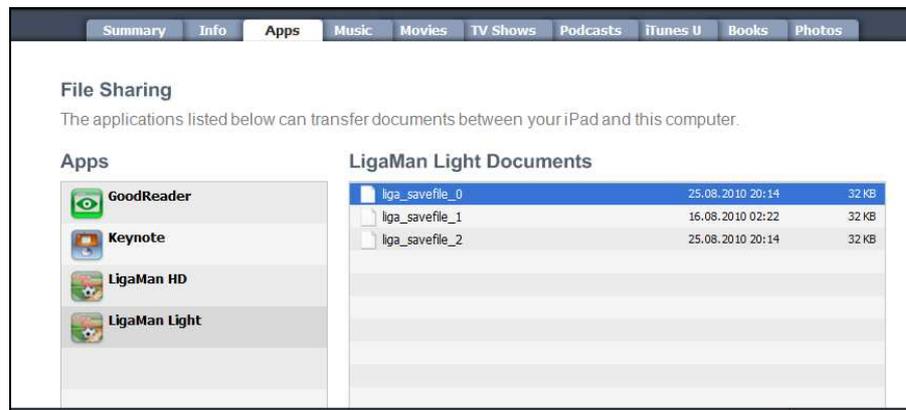
Die Light-Version beinhaltet prinzipiell die gleichen Funktionalitäten wie die HD-Version.

Die einzige Ausnahme ist, dass Sie in der Light-Version keine zweite Spielsaison starten können. Ein gestartetes Spiel endet nach Ablauf der laufenden Spielzeit. Es steht Ihnen allerdings jederzeit frei, ein neues Spiel zu beginnen.

7.4 Spielstände aus der Light- Version in die HD-Version übernehmen

Falls Sie sich für LigaMan HD entscheiden, können Sie Ihren Spielstand aus LigaMan Light übernehmen. Gehen Sie dazu wie folgt vor:

1. Installieren Sie LigaMan HD auf Ihr iPad.
2. Synchronisieren Sie Ihr iPad in iTunes. Sie können nun im Bereich „Apps“ Ihres iPads unter dem Bereich „File Sharing“ beide Programme (LigaMan Light und LigaMan HD sehen)



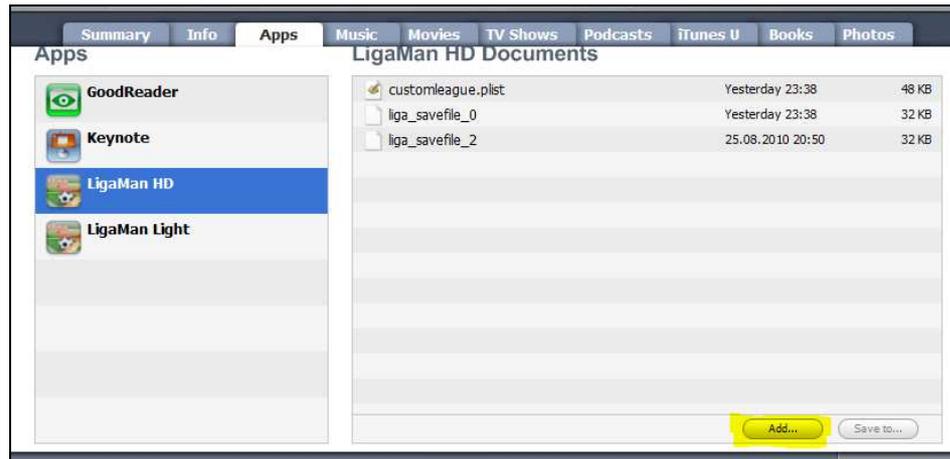
3. Wählen Sie LigaMan Light aus. Rechts in den Dateien sehen Sie Files mit den Namen

Liga_savefile_xx

Hierbei steht 0 für die automatische Speicherung (das ist der Spielstand, der beim Öffnen von LigaMan automatisch geladen wird) und eine Zahl größer 0 für einen Spielstand, den Sie im „Speichern“-Menü abgespeichert haben.

Wählen Sie den Spielstand, den Sie übertragen möchten aus und speichern Sie diesen auf Ihren PC oder Mac ab (entweder über Drag und Drop oder über die Taste „Speichern“ in iTunes).

4. Wählen Sie in iTunes nun LigaMan HD aus. Hier können Sie nun die zuvor gespeicherten Spielstände einladen, indem Sie sie über die Taste „Laden“ oder per Drag und Drop einladen.



Beim nächsten Start von LigaMan HD stehen die Spielstände zum Laden bereit und Sie können Ihr Spiel von dort aus fortsetzen.

Ich wünsche Ihnen jetzt viel Spaß mit diesem Spiel und hoffe, dass Sie viel Freude daran haben werden!

Jens Künzl, Stuttgart im August 2010