

EUROPEAN SUPERLEAGUE



*"European Superleague was designed
and developed for CDS Software by
Matrix Developments."*

Copyright CDS Software Ltd 1990

EUROPEAN SUPERLEAGUE

GERMAN

EINFÜHRUNG	1
LADEN DES SPIELS	1
DIE LEVEL	1
SPIELSTEUERUNG	2
MASCHINENSPEZIFISCHE UNTERSCHIEDE	2
EXPRESS-KICK-OFF	2
DAS GESCHÄFT MIT DEM RUNDEN LEDER	3
DIE ARBEITSWOCHE	4
ERÖFFNUNGSZÜGE	6
DER MANN AM SCHREIBTISCH	6
UMGANG MIT ANDEREN LEUTEN	7
TAKTIK, TAKTIK	8
DIE GEGNER	11
BEURTEILUNG DER ERGEBNISSE	11
HINWEISE UND TIPS	12

EINFÜHRUNG

Mit European Superleague wollten wir ganz einfach das beste elektronische Fußballspiel entwickeln, eine realistische Simulation, mit allem Drum und Dran, mit der Hektik, den Problemen, dem Druck und der Spannung, die den Beruf des Fußballers (und des Managers) zu einem der härtesten machen.

Um die Sache mit Bravour zu bestehen, sind schnelles Denken und Handeln gefordert; Trainingszeiten, taktische Planung, Spielermoral, politische Entscheidungen des Verwaltungsrats, sensationshungrige Presse – all dies sind Faktoren, die Ihnen das Leben erschweren, ganz zu schweigen von den sieben computergesteuerten Fußball-Managern der anderen Superleague-Mannschaften, alles ausgefuchste Hasen des Fußballzirkus, mit denen nicht gut Kirschen essen ist.

Jeder Club hat einen 20-Mann-Kader, wobei jeder Spieler als ein Individuum behandelt wird, mit seinen besonderen Eigenschaften und Fähigkeiten, die sich im Lauf der Saison auch wandeln. Die Leistung des Teams hängt in einem beträchtlichen Umfang von der Qualität des Managers ab!

Das Ziel des Spiels ist klar: Als Manager versuchen Sie, Ihrer Mannschaft zum Aufstieg in die Superliga zu verhelfen und zu

Meisterehren zu gelangen. Der Weg dorthin ist jedoch alles andere als einfach, selbst für routinierte Fußball-Fans. Das Spiel wurde als eine Simulation ausgelegt, in der Sie die Rolle des Team-Chefs übernehmen und als solcher alle Entscheidungen treffen, die dem "Manager" obliegen. Sie wählen die Jungs aus, Sie entscheiden, wann neue Spieler eingekauft werden, wem eine Offerte gemacht werden soll usw... Aber die kritischen Entscheidungen sind nicht immer die sensationellen. Erfolg und Mißerfolg hängen oft an banalen Dingen. Ein gut durchdachter Trainingsplan hat schon manchem Team zum Aufstieg und manchem Trainer zu hohem Ansehen verholfen!

Sie müssen dafür sorgen, daß Ihre Jungs bei Laune bleiben (Moral!), müssen sich um ihr körperliches Wohlbefinden kümmern (Fitness!) und vor dem Spiel die richtigen Entscheidungen über die Spielzüge treffen. Alles schön und gut, wenn der Vorsitzende des Verwaltungsrats Sie frei schalten und walten läßt, wenn nicht ständig Matches verschoben werden, wenn Ihre besten Jungs nicht im kritischen Moment abspringen und die Mannschaft nicht durch Verletzungen dezimiert wird, wenn... (die Liste kann beliebig weitergeführt werden).

LADEN DES SPIELS

Die Instruktionen zum Laden des Programms finden Sie auf dem Etikett der Diskette/Kassette.

DIE LEVEL

European Superleague bietet Ihnen drei verschiedene Spiel-Level. Es folgt eine kurze Erläuterung dieser Level.

LEVEL EINS: Keine Spiele in der Wochenmitte, keine Verletzungen, Transfermarkt ruhig, es ist schwierig, Geld zu verlieren, keine Probleme mit dem Rasen, und der Vereinsvorsitzende ist geduldig.

LEVEL ZWEI: Verletzungsprobleme, Transfermarkt lebhaft, einige Spiele müssen verschoben werden, Probleme mit dem Rasen, und der Vorsitzende wird etwas ungeduldiger.

LEVEL DREI: Spiele in der Wochenmitte, hartnäckigere Verletzungsprobleme, Transfermarkt spielt total verrückt, Spiele

müssen andauernd verschoben werden, noch mehr Probleme mit dem Rasen, und der Vorsitzende verzeiht Ihnen gar nichts mehr.

SPIELSTEUERUNG

Sämtliche Funktionen sind menügesteuert. Die Menüs enthalten die Optionen, die in der konkreten Spielsituationen zur Verfügung stehen, und Sie wählen die gewünschte Option aus, indem Sie den Cursor mit dem Joystick oder der Maus dorthin fahren. Die markierte Option wird aktiviert, wenn die links Maustaste oder der Feuerknopf des Joysticks gedrückt wird.

Zum Abspeichern der Spielposition nach einer vollen Woche (d.h. Samstag nachts) drücken Sie die Taste F1 und befolgen die Anweisungen, die auf dem Bildschirm erscheinen (nur 16-Bit-Maschinen).

MASCHINENSPEZIFISCHE UNTERSCHIEDE

Die Beschreibung im Handbuch gilt, was den Spielverlauf angeht, für alle Computer-Typen. Aufgrund der unterschiedlichen Leistungsmerkmale der verschiedenen Computer ergeben sich jedoch bei der Präsentation und der Implementierung einige Unterschiede. Die folgenden Absätze weisen Sie auf solche Abweichungen hin.

128K Spectrum/Amstrad

Um möglichst viel Grafik und Funktionen auf diesen Computern unterzubringen, waren ein paar Änderungen an unwesentlichen Aspekten des Spiels notwendig, die den Spielverlauf in keiner Weise beeinträchtigen. So hängt beispielsweise Ihr Gehalt von Ihrer Leistung in der vorangehenden Periode ab und statt eines wöchentlichen Bonus variiert Ihr Gehalt je nachdem, wie gut Sie Ihre Stellung als Manager versehen.

Der Aktenschrank kann nicht ganz so viele Akten aufnehmen wie in den 16-Bit-Versionen — wenden Sie sich daher an den Scout, wenn Sie Statistiken zu anderen Teams benötigen. Die Interaktion mit dem Vorsitzenden funktioniert ein wenig anders: Sie ist auf die allwöchentlich stattfindende Verwaltungsratssitzung beschränkt, bei der Sie erfahren, wie lange Sie noch im Job bleiben.

Was die eigentliche Benutzeroberfläche angeht, so werden statt der meisten Icons

einfach Wörter verwendet. Die Funktion bleibt jedoch unverändert. (Das Tagebuch hingegen macht Gebrauch von den Icons zum Umblättern der Seiten. Auf Systemen, die mit Kassetten arbeiten, ist die SAVE-Option nicht implementiert.

48K Spectrum/Amstrad/Commodore 64

Die Spielhandlung ist genau dieselbe wie auf den größeren Computern. Der einzige Nachteil dieser kleineren Geräte besteht darin, daß aufgrund des eingeschränkten Speicherplatzes nicht alle Grafiken der größeren Maschinen beibehalten werden konnten.

EXPRESS-KICK-OFF

Für jene unter Euch, die prinzipiell keine Anleitungen lesen und die Hals über Kopf ins Spiel stürzen wollen, Euch allen empfehlen wir ganz dringend, mindestens die folgende kurze Beschreibung zu lesen.

Nach der Ladeprozedur werden Sie nach der gewünschten Sprache, dem Team und dem Schwierigkeitsniveau gefragt. Bitte folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, bis Sie zur ersten eigentlichen Spielseite kommen — Sie treten dem Vorsitzenden am Konferenztisch gegenüber. Er übergibt Ihnen zwei Akten, eine über Ihr Team, die andere über die finanziellen Verhältnisse des Clubs. Klicken Sie die Akten an, um sie zum Lesen zu öffnen. Wenn Sie damit fertig sind, schaltet das Programm auf Ihr Büro um, hinter Ihren Schreibtisch. Sie sehen ein Telefon, ein Intercom, einen Aktenschrank und an der Wand ein Foto Ihrer Mannschaft, sowie eine Ergebnistabelle. All diese Dinge werden Sie zur Erfüllung Ihrer Aufgabe und zur Spielsteuerung benötigen.

Das Telefon und die Intercom-Anlage haben genau die Funktion, die ihnen üblicherweise zukommt: Sie dienen der Kommunikation innerhalb außerhalb des Gebäudes. Über das Telefon können Sie Verbindung mit den anderen Fußball-Managern, mit den Leuten von der Presse und mit dem Trainingszentrum aufnehmen. Was immer Sie am Telefon sagen, beeinflusst das Spielgeschehen — lassen Sie sich also nicht zu unsinnigen Äußerungen hinreißen. Die erste Lektion, die Sie als Manager lernen müssen, ist: Nicht reden,

bevor man nachgedacht hat! (Eine Binsenwahrheit, die Ihnen so mancher gewesene Liga-Manager bestätigen wird...) Das Intercom verbindet Sie mit dem Rest Ihres Clubs, der Sekretärin, dem Vorsitzenden, dem Coach, dem Platzwart und dem Scout.

Wie alle Aktionen in Superleague, werden auch das Telefon und das Intercom über Menüs gehandhabt. Klicken Sie den Apparat an, um das entsprechende Menü zu öffnen, und markieren Sie dort die gewünschte Aktion mit dem Cursor.

Im Aktenschrank können Sie Einsicht in verschiedene Unterlagen nehmen: Informationen über andere Teams, über Ihr eigenes, und einige andere Dinge, die unter Umständen nützlich sein können. Zum Lesen der Akten aktiviert man sie wie alle anderen Icons durch Anklicken.

In Ihrem Alltag gibt es Dinge, die Sie tun müssen, und andere, die Sie tun sollten. Zu diesem Zweck sollten Sie regelmäßig Ihren Kalender konsultieren und auf Ihre Sekretärin hören, wenn Sie sie daran erinnert, jemanden anzurufen oder eine Verabredung einzuhalten. Im Gegensatz zu Ihnen hat diese gute Seele nämlich das Handbuch studiert und kennt sich daher besser aus als Sie!

Sorgen Sie mit einem ausgeglichenen Training dafür, daß Ihre Leute gesund und fit bleiben, und informieren Sie sich über die Stärken und Schwächen der gegnerischen Mannschaft, um die optimale Taktik zu wählen. Üben Sie auf den Vorsitzenden nicht zuviel Druck aus, es sei denn, Ihr Team ist absolute Spitzenklasse! Sonst kann es leicht passieren, daß er Sie hängen läßt und Sie die Suppe dann allein auslöffeln müssen. Tun Sie, was man Ihnen bei den Sitzungen sagt, wenn Sie die Saison überstehen wollen.

Und vor allem: Experimentieren Sie. Superleague ist ein benutzerfreundliches Spiel, das Sie Dinge ausprobieren läßt, damit Sie selbst sehen, was geht und was nicht. Ein Transfer läßt sich immer arrangieren, und wenn Sie's geschickt angehen, können Sie sich vielleicht mit einem der anderen Manager so absprechen, daß er Ihnen einen Spieler überläßt. Greifen Sie ganz einfach zum Hörer

und versuchen Sie's.

Während der Matches können Sie während der Halbzeit Ihre Taktik oder Ihr Team wechseln. Halten Sie sich jedoch bei solchen Änderungen zurück, ändern Sie nur das Nötigste. Ständige größere Änderungen und Einmischungen werden von den Spielern nicht gern gesehen und wirken sich nur negativ aus.

Das Programm sorgt dafür, daß Sie Ihren Pflichten nachkommen. Experimentieren Sie mit verschiedenen Möglichkeiten und beobachten Sie die Wirkung. Sie werden auf alle möglichen Telefonanrufe reagieren und Entscheidungen treffen müssen – und genau das macht Ihren Job so faszinierend.

Also dann, viel Spaß!

DAS GESCHÄFT MIT DEM RUNDEN LEDER

EUROPEAN SUPERLEAGUE zeichnet sich durch eine komplexe logische Struktur aus, in der sich alle Elemente wechselseitig beeinflussen. Eine Änderung an einem Element macht sich plötzlich an einer anderen Stelle bemerkbar, und Handlungen ziehen manchmal Folgen nach sich, die man nicht erwartet hat – genau wie im richtigen Leben.

Wenn es Ihnen Ernst ist mit der Meisterschaft, dann müssen Sie alles daran setzen, Ihren Kader möglichst die ganze Zeit auf Trab zu halten. Die wichtigsten Faktoren sind das Vertrauen der Spieler und ihre körperliche Kondition. Beides wird von einer Vielfalt von Faktoren beeinflusst: Ein schlechtes Spiel, ein Vorwurf von Seiten des Managers, eine Entlassung... das macht böses Blut. Eine Gehaltsaufbesserung hingegen kann helfen, die letzten Reserven aus einem Spieler herauszuholen, wenn's drauf ankommt (wie Sie das dem Manager erklären, ist natürlich wieder ein anderes Problem).

Das Spiel läuft in "Runden" ab, von denen jede einen Tag der Woche belegt. Die Uhr in Ihrem Büro zeigt die Stunden; mit dem Ende des Tages geht auch die Spielrunde zu Ende. Jede Woche bringt bestimmte Aufgaben und Pflichten mit sich, so z. B. die Auswahl des Teams, die taktische Besprechung vor einem Spiel, Teilnahme an den Sitzungen und das Aufstellen der Trainingspläne. Egal, wie lästig Ihnen diese Verpflichtungen sind, Sie können

sich davor nicht drücken. Dafür sorgt das Spielsystem und Ihre Sekretärin. In allen anderen Dingen entscheiden Sie jedoch ganz nach Ihrem Gutdünken.

Superleague ist eine Simulation mit großer Tiefe und vielfältigen Möglichkeiten in jeder Spielphase. Nehmen Sie sich Zeit, die verschiedenen Optionen zu erkunden und zu erwägen, das wird sich später positiv in den Resultaten niederschlagen. Überstürzen Sie nichts; schließlich spielen Sie Superleague, um sich zu vergnügen, nicht um sich ein Magengeschwür zu holen! SO realistisch wollten wir die Simulation auch wieder nicht gestalten.

Diese Anleitung verfolgt zweierlei: Zum einen soll sie die Programmbedienung und das Konzept erklären, zum andern einige Anregungen geben. Hingegen wurde kein Versuch unternommen, eine erschöpfende Zusammenstellung aller Möglichkeiten und Funktionen zu liefern, da es deren einfach zu viele gibt, und es Ihrem Scharfsinn überlassen bleibt, sie alle zu entdecken. Anhand der Anleitung sollten Sie sich jedoch gut zurechtfinden.

Gegen Ende der Anleitung finden Sie einige Abschnitte, die sich mit den verschiedenen Fußball-Strategien und Techniken befassen und mit den Einsatzmöglichkeiten gegen Ihre Gegner. Denn das ist und bleibt das ultimative Ziel des Spiel, alles andere ist nur Vorbereitung: Die Konfrontation mit den besten Teams Europas. Haben Sie Ihre Jungs wirklich optimal für den großen Tag vorbereitet, oder gibt es Schwächen, die ein gewiesener Opponent zu seinem Vorteil ausnutzen kann? Nutzen Sie die Zeit, Ihre Leute geistig und körperlich vorzubereiten, damit es am Tag des Matches keine bösen Überraschungen gibt.

DIE ARBEITSWOCHE

Die Organisation Ihres Clubs wird Ihnen kaum Zeit zum Verschnaufen lassen; besonders auf den höheren Spielstufen, wo Matches auch mitten in der Woche veranstaltet und häufig abgesagt und verschoben werden, haben Sie alle Hände voll zu tun. Der Termin-kalender hält Sie auf dem laufenden, welches die wichtigsten Dinge sind, die Sie erledigen

müssen. Werfen Sie also öfter mal einen Blick darauf. In Stufe 1 ist der Wochenplan noch recht übersichtlich, etwa in dieser Art:

MONTAG: Match-Reporte und Trainings-pläne überprüfen

Teilnahme an der VR-Sitzung – hier erfahren Sie, wie Ihre Leistung eingeschätzt wird. Ihre Anwesenheit bei den Vorstandssitzungen ist ab der zweiten Woche erforderlich.

DIENSTAG/MITTWOCH: Heute gibt's nichts, was Sie tun müssen, aber vieles, das Sie tun sollten.

DONNERSTAG: Team für Samstag auswählen.

FREITAG: Auswahl der Spieltaktik Reisetag, wenn auswärts gespielt wird, sonst Ruhetag

SAMSTAG: SPIELTAG.

Wenn mitten in der Woche noch ein Match angesagt ist, wird die Zeit etwas knapp, und die für das Training reservierte Zeit reduziert sich. Dies macht es schwieriger, die Leute bei optimaler Kondition zu halten. Auf den höheren Stufen muß der Terminkalender am Anfang der Woche sorgfältig studiert und ein präziser Plan gemacht werden.

Ihr Leben wäre recht gemütlich, wenn Sie die ganze Woche nichts anderes zu tun hätten, als den Untergang Ihrer Opponenten zu planen. Doch wie jeder weiß, der auch nur einmal den Fuß in ein Büro gesetzt hat, ist nichts schwieriger, als Zeit zum Arbeiten zu finden. Ständig wird man unterbrochen, das Telefon klingelt, man wird zu Besprechungen weggeholt, Leute platzen unangemeldet herein. Je geschäftiger es zugeht, desto weniger kommt man zum Arbeiten. Und im Büro eines Fußball-Managers geht es HEKTISCH zu. Alle fünf Minuten passiert etwas Unvorhergesehenes, und wie Sie darauf reagieren, bestimmt zu einem großen Teil Ihren Erfolg oder Mißerfolg.

Schon wieder schrillt das Telefon oder das Intercom. Werden Sie abheben oder nicht? Das bleibt Ihnen überlassen. Vermutlich ist es ein komplett banaler Anruf, aber es könnte auch der Vorsitzende sein — und das wäre schlecht. Alle Antworten werden über die Menüs ausgewählt und beeinflussen den Gang der Dinge. Eine unüberlegte Bemerkungen zu einem Journalisten, und Sie verspielen das

Vertrauen Ihrer Mannschaft. Ein unglücklich gewähltes Datum für einen Match, und sofort erhöht sich der Leistungsdruck.

Während der Woche müssen Sie auch an einer VR-Sitzung teilnehmen, um zu sehen, wie man Ihre Leistung beurteilt. Versuchen Sie, den Vorsitzenden bei Laune zu halten. Und das Wichtigste: Bereiten Sie Ihre Mannen auf das Match vor! Alles andere ist nur nebensächlich, auch wenn es Konsequenzen im positiven oder negativen Sinne mit sich bringt. Die Zeit ist knapp, verschwenden Sie sie nicht für unnötige Dinge.

ERÖFFNUNGSZÜGE

Nach der Ladeprozedur fragt das Programm, in welcher Sprache, auf welchem Spielniveau Sie spielen und welchen Club Sie übernehmen wollen. Folgen Sie den Aufforderungen und Hinweisen auf dem Bildschirm und wählen Sie die gewünschten Optionen durch Anklicken mit der Maus oder dem Joystick aus.

Die Eröffnungsszene findet im Verwaltungsratssitzungsraum statt. Der Vorsitzende des Clubs – Ihr Boß – sitzt Ihnen gegenüber. Er hält eine kleine Begrüßungsansprache und übergibt Ihnen zwei Akten, ein Dossier über den Kader/das Team und eine Zusammenfassung der finanziellen Situation des Clubs. Die Akte über das Team enthält eine komplette Liste der Merkmale der Spieler; der Finanzakte können Sie den Banksaldo entnehmen, Ihr Gehalt und den Betrag, den Sie für Neueinkäufe ausgeben können, ohne den Vorsitzenden zu konsultieren. Mehr dürfen Sie ohne seine Zustimmung nicht springen lassen. Ihr wöchentlicher Bonus ist ein Maßstab Ihres Erfolges und wird dementsprechend höher und niedriger, wie die Dinge laufen. Während des Spiels können Sie jederzeit in diese beiden Akten, die in Ihrem Aktenschrank untergebracht werden, Einsicht nehmen.

Um die Akten einzusehen, setzen Sie den Cursor darauf und drücken den rechten Maustaste oder den Joystick-Knopf. Drücken Sie danach die rechte Maustaste, um sie wieder zu schließen.

DER MANN AM SCHREIBTISCH

Alle wichtigen Gegenstände im Büro helfen

bei der Steuerung des Spielablaufs. Fahren Sie den Cursor umher und klicken Sie verschiedene Objekte an. Dies bewirkt in vielen Fällen das Öffnen von Menüs, in anderen das Einblenden von Informationen.

Ihr Büro ist die eigentliche 'Kommandozentrale', von der aus Sie die Geschicke Ihres Clubs leiten.

Machen Sie sich daher mit allen Elementen vertraut. Sehr wichtig ist der Terminkalender. Hier sehen Sie, welche Dinge erledigt werden müssen, welche Termine festgesetzt wurden und was sonst noch alles ansteht.

Es folgt eine kurze Zusammenstellung der wichtigen Objekte im Büro:

(1) DER TERMINKALENDER: enthält alle Pflichten, die unbedingt erledigt werden müssen, wenn das Spiel weitergehen soll. Hier werden auch alle Termine eingetragen, die Sie verabreden, und alle Routine-Meetings und -Verpflichtungen. (Vgl. auch die Hinweise zur Arbeitswoche mit der ERLEDIGEN-Liste).

Zum Aufschlagen des Terminkalenders klicken Sie das Icon an und verwenden dann die Symbole in der Bildschirmecke zum Vorwärts und Rückwärtsblättern.

(2) TELEFON. Dies ist Ihre Verbindung zu den anderen Clubs, der Presse und dem Trainingsplatz. Anklicken des Telefonapparats blendet ein Menü mit den Leuten ein, die angerufen werden können. Wenn Sie dann das Icon neben der betreffenden Person anklicken, wird die Nummer automatisch gewählt. Genau wie im richtigen Leben! Aber wie dort, kommt die Verbindung nicht immer zustande, die Leitung ist belegt oder was immer. Schieben Sie also die wichtigsten Anrufe nicht bis zur letzten Minute auf – das gibt nur Ärger.

Gespräche mit Anderen Managern.



Der Grund, einen anderen Manager anzurufen, kann die Verschiebung eines Matches, die Festlegung eines neuen Termins oder eine Transaktion irgendwelcher Art sein. Nach Zustandekommen der Verbindung erfolgt ein Austausch von Grußformeln, dann erscheint ein Menü mit möglichen Kommentaren, aus

dem Sie den gewünschten durch Anklicken wählen. Die Hauptoptionen sind:
VERSCHOBENES MATCH: Hier müssen Sie schnell denken, weil Ihr Gesprächspartner sicher ein Datum vorschlägt, das ihm besser in den Kram paßt als Ihnen. Überlegen Sie also, bevor Sie den Anruf machen, und legen Sie sich schnell fest!

TRANSFER: In beiden Richtungen. Je nachdem, ob Sie kaufen oder verkaufen wollen, erhalten Sie eine Liste Ihres eigenen Kaders oder des anderen Clubs. Wählen Sie, indem Sie den Spieler anklicken, der für Sie von Interesse ist. Gehen Sie bei den Verhandlungen geschickt vor! Unsinnige Preise zu bieten oder zu verlangen, bringt nichts, höchstens Beleidigungen. Alle Verhandlungen werden über Menüs geführt: Geben Sie Ihre Offerte ein, wenn Sie dazu aufgefordert werden. Die Verhandlungen laufen strikt nach logischen Prinzipien — Sie müssen selbst lernen, wie Sie das Beste für sich herausholen.

Gespräche mit der Presse:



Das ist gefährlich, aber möglicherweise auch sehr nützlich, wenn man die Sache geschickt anpackt. Studieren Sie die Liste der Bemerkungen und wählen

Sie mit Bedacht! Schauen Sie sich die Schlagzeilen in den Zeitungen an, um zu sehen, wie Ihre Kommentare ausgelegt werden.

Ihr Team wird vermutlich wissen, was Sie sagen WOLLTEN, aber der Vorsitzende kann anderer Meinung sein.

Gespräche mit dem Trainingsplatz:



Der Trainingsplan kann telefonisch festgesetzt werden, was aber den Nachteil hat, daß die Spieler nicht die persönliche Aufmerksamkeit des

Managers bekommen. Besser ist es, selbst dort in Erscheinung zu treten, aber über's Telefon geht's schneller...

Zum Ändern oder Prüfen des Trainingsplans kann ebenfalls das Telefon benutzt werden.

(3) DIE TÜR. Anklicken der Tür blendet ein

Menü ein, das anzeigt, wohin Sie gehen können. Wenn es Zeit ist, an einer Sitzung teilzunehmen, können Sie diese über das Menü auswählen. Die normalerweise verfügbaren Ziele sind:



Nach Hause: Am Ende eines langen Tages ist dies wohl die beste Alternative. Aber versuchen Sie nicht abzuhauen, bevor Ihre Arbeit getan ist.



Match: Nur am Tag des Matches, und nur zur rechten Zeit! Denn damit wird das Match in Gang gesetzt.



Sitzungszimmer: Für die Teilnahme an der wöchentlichen Sitzung oder wenn Sie der Vorsitzende zu einem Gespräch zitiert (bzw. wenn Sie so töricht waren, selbst um einen Termin zu bitten).



Trainingsplatz: Zum Aufstellen oder Prüfen der Pläne für die Spieler. Sein Gesicht auf dem Trainingsplatz zu zeigen, ist immer gut und hebt die Moral der Spieler.



Taktikraum: Zur Auswahl oder zum Ändern der Team-Taktik für das nächste Match. Hierher müssen Sie sich begeben, wenn es der Terminkalender vorschreibt.



Bus: Der Bus bringt Sie zu Auswärtsspielen.

(4) INTERCOM: Bietet Ihnen Kontakt mit den Schlüsselpersonen in Ihrem Club.



Der Vorsitzende: Sprechen Sie die Sekretärin an, um einen Termin festzulegen, an dem Sie die finanzielle Situation mit ihm besprechen können.



Sekretärin: Erlaubt Ihnen, Gespräche mit Spielern zu führen oder sich eine Weile zu verdrücken!



Trainer: Gibt Ihnen Information über die Verletzungslage bei Ihren oder den gegnerischen Spielern.



Platzwart: Informiert Sie über den Spielfeldzustand.



Scout: Eine nützliche Informationsquelle über die anderen Teams in der Liga, besonders wenn Sie vorhaben, sich mit Transfers zu beschäftigen.

(5) WAND-DIAGRAMM: Zeigt die Ergebnisse der zuletzt ausgetragenen Spiele.

(6) AKTENSCHRANK: Hier werden die Akten und Aufzeichnungen über Ihr Team und die anderen Teams der Liga aufbewahrt, zusammen mit der Finanzakte, die Sie in der Eröffnungssequenz zu Gesicht bekommen haben. Sie können in alle Akten Einsicht nehmen, indem Sie sie anklicken.

(7) BÜROEINRICHTUNG: Daneben gibt es noch andere Dinge im Büro, die unter Umständen nützlich sein können. Klicken Sie sie an, und experimentieren Sie!

(8) TEAMFOTO: Zeigt detaillierte Information über die gesamte Mannschaft.

UMGANG MIT ANDEREN LEUTEN

Die übrigen Personen im Spiel verhalten sich, wie man das von ihnen erwarten würde, das

heißt, sie gehen ihren täglichen Pflichten nach. Die anderen Manager managen ihre Teams, die Sekretärin schmeißt den Laden, mehr oder weniger, und der Vorsitzende taucht immer dann auf, wenn Sie ihn woanders hin wünschen. Sie müssen wissen, wie Sie mit all diesen Leuten zurechtkommen, um die Ligameisterschaft zu gewinnen.

Die Interaktion mit anderen geschieht hauptsächlich im Zusammenhang mit Ihren täglichen Verpflichtungen. Sie müssen entweder jemanden anderen dazu bringen, etwas zu tun, oder selbst für jemanden was tun. Im Prinzip ist es genau so wie im richtigen Leben. Der einzige Unterschied ist, daß Sie in SUPERLEAGUE jemanden verbal zur Schnecke machen können, ohne daß Sie ein blaues Auge davontragen!

Die obligatorischen Pflichten, die Sie während der Woche erledigen müssen, sind:

1. VR-SITZUNG: Ist für jeden Montag festgesetzt und für das Spielgeschehen sehr wichtig. Sie vermittelt Ihnen einen Eindruck darüber, wie Ihre Leistung bewertet wird und wie der Chef Sie einschätzt. Außerdem gibt hier der Vorsitzende seine Weisungen. Dies sind direkte Instruktionen an den Manager, die Sie auf eigene Gefahr in den Wind schlagen können. Dazu gehört z.B. die Weisung, einen Spieler zu verkaufen, wenn die Woche zuvor miserabel gespielt wurde. Wenn Sie eine Weisung nicht befolgen, kann Sie das den Job kosten. Sie müssen die Situation also sorgfältig abwägen und entscheiden, ob das Problem auch auf weniger dramatische Weise gelöst werden kann. Wenn ja, OK, wenn es aber schief geht, dann machen Sie sich beim nächsten Meeting auf einen Wutausbruch des Vorsitzenden gefaßt!

Die Sitzung ist im wesentlichen ein 'passives' Ereignis: Sie sitzen und halten die Ohren gespitzt, während man Ihnen die Leviten liest. Auf Wunsch können Sie später auf ein Gespräch mit dem Vorsitzenden drängen, um ihm Ihre Meinung zu sagen, wenn Ihnen der Sinn danach steht. (Man sagt, manche Lemminge überstehen den Sturz... also bitte.)

2. TRAININGSPLÄNE: Diese können übers Telefon oder persönlich auf dem Trainingsplatz festgesetzt werden. Wählen Sie das

entsprechende Icon vom Tür- oder Telefon-Menü.

Es wird Ihnen eine Kader-Akte vorgelegt, mit der aktuellen Anzahl der Trainingsstunden in drei Sparten für jeden Spieler (S – Schießen, D – Dribbeln, T – Verteidigen). Sie haben die Möglichkeit, die Zeiten für die einzelnen Sparten zu ändern, indem Sie die Balken auf den Diagrammen anklicken. Für das Training können pro Spieler maximal 20 Stunden belegt werden (bis zu vier Stunden pro Tag), solange keine Spiele während der Woche anfallen. In solchen Fällen verringert sich die wöchentliche Trainingszeit, und die Spieler werden kaum in bester Form sein.

Wählen Sie die Trainingsmethoden für jeden Spieler einzeln, je nach seinen Schwächen und Stärken. Versuchen Sie, ein gutes Gleichgewicht zu halten, und nichts zu forcieren, da dies sowohl die Leistung als auch das Vertrauen beeinträchtigt. Denken Sie immer daran, daß Fußballer auch Menschen sind und besser funktionieren, wenn man sie als solche behandelt.

3. TAKTIK-BESPRECHUNG: Vor einem Match muß ein Gespräch mit der Mannschaft stattfinden, bei dem die Taktik vereinbart wird. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um das Spielbuch durchzublättern und die gewünschten Züge auszuwählen. 5 Züge können maximal gewählt werden.

Dies ist vielleicht die wichtigste Aufgabe der ganzen Woche. Ihre Entscheidung beeinflusst in entscheidendem Ausmaß die Chancen Ihres Teams. Überlegen Sie sorgfältig, unter Berücksichtigung der Stärken der Gegenseite. Wenn Sie den Ausputzer beim Angriff einsetzen, haben Sie zwar eine stärkere Offensive, aber dies geht auf Kosten der Verteidigung – keine gute Idee, wenn die andere Seite schnelle Stürmer besitzt.

Eine Mann-Mann-Deckung im Mittelfeld ist vielleicht angezeigt, um die Kreativität des Gegners abzublocken, aber wenn die anderen Spieler bessere Ballfähigkeiten haben, kann sich Ihr Team blamieren.

Lesen Sie hierzu auch die taktischen Hinweise etwas weiter hinten.

4. AUSWAHL DES TEAMS. Ohne Team gibt's

kein Match. Schlagen Sie die Spieler-Akte auf (im Aktenschrank), um die Teamauswahl vorzunehmen. Wenn Sie diese Entscheidung bis zur letzten Minute aufschieben, wird diese Auswahl-Sequenz automatisch vor dem Match eingeblendet, aber dann haben Sie wirklich nicht mehr viel Zeit zum Überlegen.

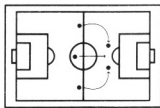
Außerdem reagieren die Vorsitzenden allergisch, wenn ein Manager diese Sache nicht rechtzeitig und mit dem nötigen Ernst erledigt. Wir empfehlen Ihnen also unbedingt, nicht bis zur letzten Eisenbahn zu warten, wenn Sie Wert auf eine einigermaßen zivilisierte Verwaltungsratssitzung legen.

Änderungen im Team haben selbstverständlich Auswirkungen auf die einzelnen Spieler, also ist auch die menschliche Seite zu beachten. Wenn Sie schon einen in die Wüste schicken wollen, dann teilen Sie es ihm lieber persönlich mit, statt zu warten, bis er es aus der Zeitung erfährt!

TAKTIK, TAKTIK

Es folgt eine Zusammenstellung der taktischen Optionen, die Ihnen als Manager zur Verfügung stehen. Sie lassen sich in zwei Kategorien unterteilen, Mittelfeld und Rest! Wie Sie Ihre Mannen im kritischen Bereich des Mittelfelds einsetzen, bestimmt die Stärke in der Offensive und der Defensive. Also eine Entscheidung, die von ausschlaggebender Bedeutung ist.

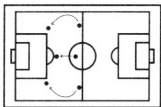
1. MITTELFELD WENN IMMER MÖGLICH HINTER DEN STÜRMERN: Damit holen Sie Ihre kreative Abteilung effektiv zum Angriff hinzu. Fein, wenn die Gegenseite defensiv und zurückhaltend spielt. Aber man kann sich unsicher vorstellen, was passiert, wenn die Gegenseite zwei hervorragende Stürmer hat, die aus dem Extraplatz das Beste herauszuholen wissen. Dies ist normalerweise die Taktik des Teams, das zuhause gegen einen Gegener spielt, den es kennt. Kann auch praktisch sein, wenn Ihr Team bei Halbzeit im Nachteil ist und Sie versuchen wollen, den Rhythmus des Gegners durcheinanderzubringen. Wie dem auch



immer sei, Sie brauchen Spieler, die den Plan in die Tat umsetzen können, also Leute, die mit dem Ball umzugehen verstehen.

2. MITTELFELD ZUR UNTERSTÜTZUNG DER VERTEIDIGUNG ZURÜCKHALTEN: Das

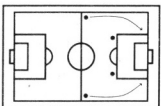
Gegenteil der ersten Option. Hilft beim Widerstand gegen den Ansturm der Gegenseite, aber läßt den eigenen Angriff isoliert.



Wenn Sie über absolute Spitzenklassestürmer verfügen, kann das eine gute Sache sein. Wenn nicht, müssen Sie sich nach Hilfe umsehen, wenn Sie auf Gewinn spielen wollen, obwohl schon viele Titel errungen wurden, die allein darauf beruhten, daß die Gegenseite erstickt wurde. Führt meist zu Spielen mit wenig Toren, ist aber eine durchaus vernünftige Verteidigungsstrategie.

3. MITTELFELDSPIELER IM FLANKENEINSATZ:

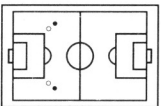
Eine kühne Taktik, bei der die Stürmer unmittelbar unterstützt werden. Erfordert Spieler mit den klassischen Flügeltalenten



(Geschwindigkeit und Ballmanipulation), aber wo braucht man die nicht? Gibt dem Gegner mehr Chancen auf einen Angriff, aber kann auch Ihnen zu Torschüssen verhelfen.

4. MANN-DECKUNG IM MITTELFELD – "STÖR-TECHNIK": Die Stör-Technik wird angewendet, um beim Gegner Frustration

auszulösen, meist um ein Handicap zu kompensieren, wenn Ihr Team dem anderen in einer Sparte unterlegen ist. Das Mittelfeld

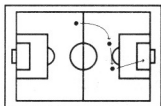


wird hierbei in Angriff und Verteidigung unterteilt, eine sichere Option in den meisten Fällen... aber nicht sonderlich phantasievoll...

5. MITTELFELD WIRD FÜR BESTIMMTE ATTACKEN ZUR UNTERSTÜTZUNG DES ANGRIFFS HERANGEZOGEN: Dadurch werden die Stürmer nicht auf ihren Posten

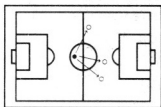
allein gelassen, und man setzt ein wenig zusätzliche Kraft und Talent in den Ecken usw. ein.

Aufgepaßt bei Gegenangriffen... besonders wenn der Gegner schnelle Typen in der Sturmspitze hat...



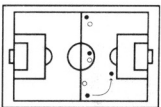
6. MITTELFELD DECKT GEGNERISCHE

AUSBRECHER ... wenn Sie darüber schlaflose Nächte verbringen, dann tun Sie was dagegen!



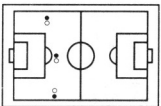
7. MITTELFELD VERSUCHT HOHE BÄLLE IN DEN RAUM HINTER DIE VERTEIDIGUNG ZU BRINGEN: Wenn

Ihre Stürmer fit sind und schneller als ihre Schatten, dann kann man auf diese Weise eine ansonsten dichte Verteidigung lockern. Andernfalls werden sie viel herumrennen und herzlich wenig erreichen. Mit dieser Strategie werden Sie sich in der Kabine beliebt machen!



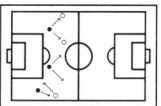
8. ABWEHR BESCHATTET GEGNERISCHE STÜRMER MANN GEGEN MANN: Mit dieser

Taktik werden den meisten Teams Fußschellen angelegt. Ein Problem gibt's nur, wenn die gedeckten Stürmer besser mit dem Ball umzugehen wissen als, Ihre Deckmänner...



9. ABWEHR DECKT DEN RAUM UND NIMMT GEGEBENENFALLS BEI ANGRIFFEN TEIL:

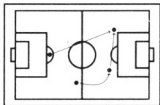
Wenn Ihre Abwehr der gegnerischen Mannschaft in punkto Ballmanipulation nicht gewachsen ist, können sie den



Ansturm auf sich zukommen lassen und sich dann auf gute Mobilität und Tackling verlassen. Bleibt nur zu hoffen, daß die Kontrahenten nicht ZU schnell sind, sonst hat man das Nachsehen.

10. ZENTRALE VERTEIDIGUNG HILFT BEI ANGRIFFSMANÖVERN: Damit verschafft man Eckbällen und

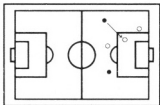
Freistößen mehr Muskelkraft und bringt die Verteidigung der Gegenseite ins Schleudern.



Allerdings ist die eigene Seite bei schnellen Ausbrüchen sehr empfindlich, also aufgepaßt!

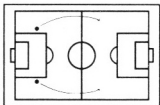
11. AUSPUTZER RENNT WENN IMMER MÖGLICH AUF DEN GEGNER ZU: Damit verschafft man sich die Möglichkeit, aus der Tiefe Verstärkung zu

holen, was sehr wirksam sein kann, um Breschen in die Verteidigung zu schlagen. Wenn der Gegner selbst einen guten Sturm bringt, kann es gefährlich werden.



12. DAS HINTERFELD GREIFT WENN IMMER MÖGLICH AN DEN FLANKEN AN: Wenn Sie gute Leute im

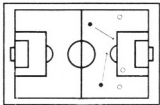
Hinterfeld haben, dann setzen Sie sie ruhig auch im Angriff ein, damit die Stürmer besser agieren können.



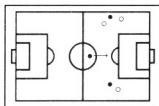
Natürlich stehen sie damit nicht mehr 100%ig für die Defensive zur Verfügung.

13. ANGREIFER FÜHREN BALL, LAUFEN AUF VERTEIDIGUNG ZU: Studieren Sie die Gegner, und wenn Ihre Jungs ihren Gegenspielern

gewachsen sind, dann macht diese Taktik Sinn. Wenn nicht, werden Ihre Angriffe im letzten Drittel des Spielfelds zum Stillstand kommen.



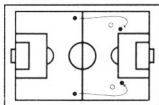
14. ANGREIFER LASSEN VOM BALL AB, RENNEN IN DIE FREIRÄUME FÜR PÄSSE: In Koordination mit den Aktivitäten des Mittelfeldes ist dies eine hervorragende Methode, den Ball nach hinten zu bringen.



Schnelligkeit ist gefordert, und Fitness! Hier sehen Sie, wie wichtig das Training ist!

15. STÜRMER HOLEN VERTEIDIGUNG AUS DER TIEFE HERAUS: Benutzen Sie die Stürmer zur Ablenkung und Tarnung, damit die

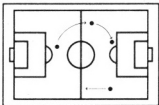
Mittelläufer auf die Verteidigung losgehen können, die dadurch ganz schön unter Druck gesetzt werden.



Funktioniert hervorragend, wenn die Läufer auch gute Ballspieler sind, und ganz besonders, wenn die Verteidiger Ihre Stürmer manndecken.

16. STÜRMER DECKEN HINTERFELD FÜR BESTIMMTE MANÖVERN: Wenn Ihre Stürmer sehr beweglich sind, können sie eine nützliche

Erweiterung der Verteidigung darstellen, z.B. bei Ecken. Dies erhöht die Fähigkeit, der Spieltaktik des Gegners



Erweiterung der Verteidigung darstellen, z.B. bei Ecken. Dies erhöht die Fähigkeit, der Spieltaktik des Gegners entgegenzuwirken, übt jedoch besonderen Druck auf die Stürmer aus, die schnell und fit sein müssen. Ein Mittelfeld, das intelligente Bälle nach vorn schießt, ist auch nicht zu verachten.

Wie Sie bringt vorstellen können, hat jede Taktik ihre Vor- und Nachteile. Ihre Aufgabe als Manager ist es, das gegnerische Team sorgfältig zu beurteilen und dann zu entscheiden, welche 5 der obigen Strategien am ehesten dazu angetan sind, den Ball ins gegnerische Gehäuse zu hämmern.

So einfach ist das!

DIE GEGNER

Jedes Team in der Liga hat seine eigene Art und Methode, Fußball zu spielen, jedes hat seine bevorzugten Taktiken, die dann während des Matches in Abhängigkeit von der jeweiligen Situation eingestellt werden können. Im Verlauf des Matches können jedoch noch weitere Feinabstimmungen vorgenommen werden. Die folgenden Zusammenstellungen der gegnerischen Clubs mögen Ihnen helfen, die Situation genauer zu beurteilen.

Bitte beachten Sie, daß die Reihenfolge des Spielplans stets die gleiche bleibt, auch wenn den Teams andere Namen zugewiesen werden (schließlich kann das Programm nicht wissen, daß Liverpools und die Rangers ausgetauscht und München in Hartlepool umgetauscht wurde.

MARSEILLES: Ein recht abenteuerliches Spiel (wie im Prinzip die meisten Teams), bei dem vor allem das Mittelfeld ins Geschehen eingreift. Bei harten Schlachten sollte man nach Möglichkeit die Parkmitte und den eigenen Grund und Boden aussuchen. Gute Deckungsmanöver.

AC MILAN: Macht durch gelegentlichen Einsatz eines Ausputzers von sich reden. Ansonsten wird bei Bedrohung Rückzug geblasen. Unter Umständen tödlicher Durchbruch. Gut im Decken und im Verfolgen von Leuten, die nach vorn drängen.

LIVERPOOL/ARSENAL: Lassen gelegentlich einen hinter den vier Hintermännern zurück (meist bei Auswärtsspielen), ohne dadurch jedoch die Fähigkeit zu verlieren, sehr schnell nach vorn zu stürmen. Experten im Passen — aufgepaßt auf schnelle Läufe entlang der Flanken.

REAL MADRID: Eher unbeweglich in der Methodik, keine große Experimentierfreude. Haben eine Tendenz, das Mittelfeld beiseite zu lassen und dafür die mobilen und wirkungsvollen Stürmer zur Verfolgung der Verteidiger und zum Stopfen der Locher, die entstehen, einzusetzen. Gut in der Offensive, aber eher schwach in der Defensive.

PSV EINDHOVEN: Eines von zwei Teams, die gewohnheitsmäßig das Ausputzer-System benutzen. Schwierig für die Stürmer, diese

Aufstellung zu durchbrechen und sich Platz zu schaffen, möglicherweise hinter den vier Hintermännern. Eine mögliche Angriffsmethode besteht darin, Spieler aus dem Mittelfeld heranzuziehen, um die Verteidiger zu überrennen — in der Hoffnung, einen Schützen in einer guten Position freizustellen.

RANGERS: Berühmt für ihre guten Resultate auf heimischem Grund und Boden — und nicht bereit, diesen Ruf einzubüßen. Bei Auswärtsspielen ist es schwierig, Bälle in ihr Tor zu kriegen, aber sie selbst sind dann auch nicht so torgefährlich. Sorgen Sie für eng formierte Matches zuhause, aber geben Sie Ihrer Verteidigung bei Auswärtsspielen keine Blöße, weil Sie das teuer zu stehen kommen könnte.

BAYERN MÜNCHEN: Das zweite Ausputzer-Team in der Gruppe — und das vorsichtigste. Es ist enorm schwierig, es aufzubrechen, und bei Bedrohungen stehen sie alle hinter dem Ball. Mit ihren schnellen Stürmern ganz schön gefährlich.

Im allgemeinen hat jedes Team höchstens zwei gut eingeübte Taktiken, die es einsetzen kann. Je besser Sie sich gegen diese zur Wehr setzen, desto stärker setzen Sie die Gegner unter Druck. Achten Sie bei Halbzeit auf Änderungen in der Spieltaktik, wenn mehr als ein oder zwei Tore geschossen wurden.

BEURTEILUNG DER ERGEBNISSE

Das Match ist zu Ende, Sie haben ruhmreich abgeschnitten/sind haushoch geschlagen worden/haben eine Blamage eingesteckt, oder was immer, und am Montag in der Früh wird Sie der Vorsitzende zur Rede stellen. Weshalb Sie nicht immer so 'ne Leistung bringen/was diesmal wieder schiefgelaufen ist, wie Sie das in Zukunft vermeiden wollen usw. usw.

Das Wichtige ist, aus der Erfahrung zu lernen. Versuchen Sie daher, zu verstehen, was Sie falsch gemacht haben, weshalb eine taktische Entscheidung nicht richtig war. Berücksichtigen Sie dabei auch die Motivation (das Vertrauen) der Spieler und ihre Fitness, und unter Umständen die Diskrepanz zwischen den Eigenschaften auf dem Papier und dem, was

die Jungs bringen, wenn's wirklich drauf ankommt!

Da jedes Team seinen eigenen Stil hat, sollten Sie nach und nach lernen, wie den verschiedenen Mannschaften am besten beizukommen ist. Selbstverständlich müssen Sie flexibel bleiben, denn auch die Gegenseite wird ihre Taktik variieren.

Ein Faktor, auf den Sie herzlich wenig Einfluß nehmen können, ist die Presse. Seien Sie so freundlich wie's irgend geht, auch wenn sie sich belästigt fühlen. Wenn Sie nichts sagen, wird doch etwas gedruckt, und daher ist es besser, Sie sagen Ihre Meinung.

HINWEISE UND TIPS

European Superleague wurde so lebensnah wie möglich gestaltet: Alles was schiefgehen kann, wird auch schiefgehen – mit den schlimmstmöglichen Folgen!

Die Steuerung des Spiels kann ganz intuitiv gehandhabt werden, aber Vorsicht! Der Vereinsvorsitzende ist sehr unnachsichtig und läßt Mangel an Erfahrung nicht als Entschuldigung für ein Versagen gelten! Es empfiehlt sich daher, zuerst ein wenig Erfahrung mit der Spielsteuerung zu sammeln, bevor Sie ernsthaft an die Sache herangehen.

Um richtig in das Spiel hineinzukommen, legen wir Ihnen nahe, sich die erste Jahressaison vollauf mit Ihrem Team zu befassen. Probieren Sie so viele Trainingspläne wie möglich aus – das ist die beste Art, ein gutes Verständnis für die Feinheiten des Spiels zu gewinnen. Der Trainingsplan, der am Anfang vorgegeben ist, dient nur dazu, die Spieler einigermaßen fit zu halten – zu Superliga-Superhelden wird er sie nicht machen.

Versuchen Sie, den Trainingsstundenplan an die persönlichen Bedürfnisse jedes einzelnen Spielers anzupassen, denn Sie werden sehen, daß Selbstvertrauen, Teamzusammenhalt und Fitneß dann steil in Richtung der magischen 100% ansteigen (oder wenigstens nicht in Richtung null fallen!).

Der Team-Manager muß lernen, wie wichtig die persönliche Note ist. Achten Sie auf die Spielerleistungsbewertungen für Selbstvertrauen und Teamarbeit, wenn Sie den

Zeitplan per Telefon festlegen! Vergessen Sie auch nicht, daß alles, was Sie bei diesem Spiel "sagen", Ihnen später irgendwann einmal vorgehalten wird.

Vielleicht die nützlichste Einrichtung in diesem Spiel ist die Oppositionsdatei (der Scout/Spitzel bei AMSTRAD und SPEC), da diese Ihnen detaillierte Informationen über das Team bietet, das Sie als nächstes in Grund und Boden spielen wollen. Versuchen Sie, vorherzusagen, welche Teammitglieder Ihr Gegenspieler für die Begegnung auswählen wird, und wählen Sie dementsprechend die richtigen Spieler für Ihr Team.

Machen Sie den bestmöglichen Gebrauch von der Taktiksequenz – lesen Sie den Handbuchabschnitt "TAKTIK, TAKTIK": Heimspiele erlauben meist einen aggressiveren Spielstil als Auswärtsspiele. Sie werden experimentieren müssen, um herauszufinden, wie verschiedene Clubs auf verschiedene Taktiken und Aufstellungen reagieren. Vergessen Sie nicht, es spielt keine Rolle, wie durchtrainiert Ihre Jungs sind, sie können immer nur so gut spielen, wie es ihnen Ihre Spieltaktik erlaubt.

Bei European Superleague ist der Transfermarkt äußerst lebhaft – besonders bei Levels 2 und 3 -, d.h. die anderen Manager werden Sie andauernd mit Spieler-Angeboten und -Nachfragen traktieren. Unser Rat ist, daß Sie sich darauf nur dann einlassen, wenn Sie wirklich verzweifelt einen neuen Stürmer oder einen neuen Torwart brauchen; die anderen Manager sind viel gewiefter als Sie und werden Sie bei jeder Gelegenheit total ausnehmen.

Sie werden eine Whisky-Flasche auf Ihrem Tisch bemerken – eine Versuchung, der viele Manager erliegen, um den Arbeitsdruck zu verringern. Achten Sie jedoch auf die Zeit, wenn Sie die Flasche aufmachen, sonst ist der Arbeitsdruck hinterher schlimmer, nicht besser. Vor allem spielen Sie methodisch und vorsichtig und wer weiß ... Sie könnten mehr als zwei Spiele als Team-Manager überleben!