

Inhaltsverzeichnis

- [1 Mannschaften editieren](#)
- [2 Ligen editieren](#)
- [3 Pokalwettbewerbe editieren](#)
- [4 Länder editieren](#)
- [5 Kontinente editieren](#)
- [6 Wichtige Bilddateien editieren](#)
- [7 Exportieren/Importieren](#)
- [8 Weltübersicht](#)

Kurze Dokumentation zur Bedienung des Editors

Allgemeines

Der Dateneditor ist als absoluter Bonus vom Eishockey Manager 2020 zu betrachten, und vor allem für die wahren Eishockeyfans und Spielefreaks gedacht. Mit ihm haben Sie die Möglichkeit eigene Mannschaften, Ligen, Pokalwettbewerbe, Länder und sogar Kontinente selbst zu editieren.

Eine ausführliche Dokumentation würde den Rahmen dieses Handbuchs sprengen, weshalb wir dieses Feature eher dem Autodidakten empfehlen. Dazu sei jedoch angemerkt, dass die Editierfunktionen häufig selbsterklärend sind und für geübte Computerbenutzer keine allzu großen Herausforderungen darstellen werden. Die nachstehende Dokumentation geht auf einige der wichtigsten Funktionen des Editors ein.

Generelle Hinweise: Der Editor bietet Ihnen eine Fülle von Möglichkeiten bei größter Flexibilität. Sie sollten jedoch darauf Acht geben, dass Sie Ihre eigene Eishockeywelt nicht zu komplex editieren, da sonst das Programm unerwartet reagieren kann und zu dem langsamer laufen wird. Achten Sie weiterhin darauf nicht mehr als 130 Spieltage in der größten Liga zu erzeugen und ebenso nicht mehr als 14 Spieltage in einem Pokalwettbewerb, da die Simulation sonst nicht innerhalb eines Jahres abgeschlossen werden kann.

Klicken Sie im Hauptmenü auf den Punkt "Daten editieren", um in den Editiermodus zu wechseln.

Daten mit anderen Nutzern können sehr gut über den Steam-Workshop ausgetauscht werden. Wir bieten im Programm unter dem Ordner DB die Slots 1-9 an, die jeweils mit unterschiedlichen Inhalten gefüllt werden können.

Im Spiel werden die Slots auf der Startseite ausgewählt. Die Inhalte unter DB_Default sollten nicht direkt editiert werden, da wir diese auch aktualisieren. Sie können aber die Inhalte von DB_Default in einen anderen Slot kopieren und dort editieren. Bitte schauen Sie sich dazu die [Anleitung](#) für das Steam-Workshop-Tool an.

Sie gelangen zum Steam Tool in dem Sie auf Steam, in der Spielansicht gehen. Dort gibt es auf der rechten Seite einen Einstellungsbutton (dritter Button von rechts). Diesen mit der linken Maustaste anklicken. Danach „Verwalten – Lokale Dateien durchsuchen“ anklicken, um in den Installationsordner vom Eishockey Manager 2020 zu gelangen. Dort befindet sich im Ordner „SteamWorkshopTool“ die auszuführende Datei und auch die Dokumentation zum entsprechenden Tool.

Die folgende [Anleitung](#) beschäftigt sich mit dem Welt-Editor über den Sie im Eishockey Manager 20|20 über den entsprechenden Menüpunkt im Startmenü gelangen.

1 Mannschaften editieren

Um eine Mannschaft editieren zu können, können Sie eine vorhandene Mannschaft direkt in der Weltansicht anwählen und die rechte Maustaste klicken. Alternativ können Sie in der Liga-Editierungs-Dialogbox eine neue Mannschaft erstellen oder eine bereits existierende editieren.

Sie können nun alle Eckdaten des Vereins editieren. Unter der Karte und der Spielerliste wird angezeigt, welchen Etat der Verein bei den ausgewählten Eckdaten hätte, und welcher Anteil davon als Gewinn erwartet werden kann. Diese Informationen dienen dazu, dass man möglichst realistische Etats einstellen kann.

Es sollte weiterhin darauf geachtet werden, dass die Finanzierung der Ausgaben möglich ist. Idealerweise sollte die Gewinnerwartung leicht höher als 0 % liegen. Durch Editierung des Spielerkaders wird dieser Wert angepasst.

2 Ligen editieren

Wenn Sie eine Liga editieren wollen, können Sie diese in der Weltansicht auswählen und mit einem Rechtsklick editieren, oder aus der Dialogbox zur Editierung der Nation heraus, eine neue Liga kreieren oder eine bestehende verändern.

Eine aktive Liga unterliegt einem normalen Ligabetrieb, es kann dort als Trainer und Manager gearbeitet werden. In einer aktiven Liga müssen alle Mannschaften vorhanden sein die mitspielen sollen.

Eine passive Liga dient zur Bereitstellung von Teilnehmern für (internationale) Pokale bzw. Auf- und Absteiger, wenn diese Liga in einem Land mit weiteren aktiven Ligen untergebracht ist. In diesem Fall sind minimal zwei Mannschaften erforderlich.

Idealerweise ist die Anzahl der Mannschaften so hoch, dass die internationalen Pokale entsprechend bedient werden können. Ist dies nicht der Fall, werden zufällige Mannschaften erschaffen, die an den entsprechenden Wettbewerben teilnehmen. Um eine vernünftige wirtschaftliche Handlungsweise der Vereine zu ermöglichen, ist es notwendig, die Anzahl der Mannschaften anzugeben, die in dieser Liga wären, wenn sie aktiv wäre. Stellen Sie den Punkt "Profiliga" ein, wenn eine Vertragspflicht zwischen Vereinen und Spielern Pflicht ist.

Der Liga Rang wird vom Programm dazu genutzt, den Auf- und Abstieg umzusetzen und die Teilnehmer für Europapokale festzulegen. Weiterhin wird durch den Rang ein wirtschaftlicher Rahmen gesetzt. Der Aufstieg läuft dann zum Beispiel von der Oberliga direkt in die 2. Liga. Die Anzahl der Trainingseinheiten gibt an, welche Möglichkeiten die Trainer der Liga haben, ihre Mannschaft zu trainieren. Je mehr Einheiten angegeben sind, desto besser können die Mannschaften trainiert werden. In einer Nicht-Profiliga haben mehr als neun Trainingseinheiten keinen Einfluss auf die Spieler. Das spiegelt die Zeit wider, die ein Amateur nicht zur Verfügung hat.

Die Mannschaftsgröße kann von 12 bis 30 Spielern eingestellt werden. Auf der rechten Seite haben Sie die Möglichkeit den Bereich der Liga einzugrenzen. Der Bereich der Liga wird in der Karte invertiert angezeigt, der Bereich der Ligen gleichen Ranges, wird entsprechend markiert. Durch den Bereich kann das Programm ermitteln, welche Mannschaft im Falle von Aufstieg und Abstieg welcher Liga zugeordnet werden muss.

Wenn Sie besondere Regeln bei Aufstieg und Abstieg wünschen, z.B. ein Playoff, kann das unten rechts eingestellt werden.

Wenn Sie bei Multinationen-Liga einen Haken gesetzt haben, können verschiedene Länder in einer Liga zusammenspielen. Bitte beachten Sie, dass es hier keine Auf- und Absteiger gibt. Ist eine multinationale Liga eingestellt, kann unter der entsprechenden Mannschaft die Nation gewählt werden. Das ist nur nötig, wenn die Nation von der Nation, in der sich die Liga befindet, abweicht. Bei Mannschaften, die nicht in der Nation

der Liga spielen, sind Spiele gegen Mannschaften derselben Nation immer Derbys.

Wenn Sie die Conference Liga ausgewählt haben, beachten Sie bitte, dass die Mannschaften gemäß ihrer Auflistung von oben nach unten den Conferences zugeordnet werden. D.h. die Mannschaft, die oben steht, wird einer anderen Conference zugeordnet, als die Mannschaft die als unterstes in der Liste aufgelistet ist. Bei einer ungeraden Anzahl von Mannschaften können keine Conference-Runden gespielt werden. Conference-Spielrunden werden innerhalb der Conferences gespielt.

Falls bei Salary Cap ein Haken gesetzt wird, können Sie bestimmen, wie viel Geld maximal pro Mannschaft in Spielergehälter investiert werden dürfen. Einfach den entsprechenden Betrag in hunderttausend Euro unter dem Haken einstellen. Ist ein Salary Cap ausgewählt, kann kein Ausländerlimit gesetzt werden.

Soll in der Liga ein Meister oder Aufsteiger per Playoff ermittelt werden, setzen Sie bitte bei Playoff einen Haken. Sie haben dann die Möglichkeit die Anzahl der Teilnehmer und Spiele gegeneinander festzulegen. Sollte bei „Pre-Playoff mit 5 Spielen“ ein Haken gesetzt werden, finden die PrePlayoffs mit 5 Spielen statt. Das Programm ermittelt automatisch die Teilnehmer. Sollten z.B. 10 Teilnehmer bei den Play-Offs festgelegt worden sein und Pre-Playoffs gewünscht werden, werden automatisch 6 Mannschaften gesetzt und 4 in die Pre-Playoffs geschickt werden. Analog gilt dies auch für Playdowns.

3 Pokalwettbewerbe editieren

Um alle möglichen Pokalmodi auf die gleiche Weise editieren zu können, ist die Editierung von Pokalen entsprechend flexibel.

Oben links können Sie festlegen, wie der Pokal ablaufen soll. Der Ablauf wird im Fenster daneben grafisch illustriert. Nur wenn diese Grafik einen grünen Rand hat, wird dieser Pokal im Spiel auch ausgetragen, weil der grüne Rand anzeigt, dass der Modus so funktionieren würde. Hat der Ablauf einen roten Rand, fehlen meistens Mannschaften oder es sind zu viele Mannschaften. Unter der Rundenanzeige wird angezeigt wie viele Mannschaften für diese Runde noch fehlen. Ein negativer Wert bedeutet, dass zu viele Mannschaften für diese Runde zur Verfügung stehen.

Unter „Teilnehmer“ werden die Bereiche angezeigt, aus denen die Mannschaften für den Pokal stammen können. Bei nationalen Pokalen sind das die Ligen, bei internationalen Pokalen sind das die Länder mit entsprechenden Positionen auf der Rangliste.

Bei Wettbewerben der Nationalmannschaften können sich Teams durch die B-WM und durch die letzte Weltmeisterschaft qualifizieren. Dort können Sie festlegen, wie viele Teilnehmer aus dem entsprechenden Bereich kommen sollen. Wenn Sie eine neue Liga oder ein neues Land hinzufügen, beachten Sie, dass Sie bei den Wettbewerben Korrekturen vornehmen müssen. Achten Sie darauf, nicht mehr Teilnehmer aus einem Bereich zu holen, als es möglich ist; das gilt besonders für den nationalen Pokal.

Bei den „Beginnrunden“ können Sie festlegen, ab welcher Runde die Mannschaften teilnehmen. Sie können auf diese Weise im nationalen Pokal die Mannschaften aus den höheren Ligen erst in einer höheren Runde starten lassen bzw. nur die besseren Mannschaften aus den Ligen. „MN 1“ aus einem Bereich hat dabei in der Liga den höheren Rang als „MN 2“. Wenn Sie möchten, dass die dritte Mannschaft der Nation 1 auf der Ranking-Liste früher anfängt, können Sie entsprechend „MN 3“ in einer früheren Runde beginnen lassen.

Bei internationalen Wettbewerben können Sie noch festlegen, wie viele Punkte das Erreichen einer Runde bringt. Diese Punktzahlen sind die Basis für die Ranking-Liste. Wenn Sie Pokale verändern/erweitern, achten Sie darauf, dass die Größenordnungen bei den Punkten vorhanden bleiben. Außerdem können Sie Verlierer einer Runde in einen anderen Wettbewerb verschieben. Beachten Sie aber diesen Wettbewerb auch entsprechend darauf einzustellen.

4 Länder editieren

Um ein Land zu editieren, wählen Sie es in der Weltansicht aus und klicken Sie dann mit der rechten Maustaste darauf, oder öffnen Sie die entsprechende Dialogbox zur Editierung von Kontinenten.

Geben Sie auf jeden Fall die Punktzahl in den internationalen Wettbewerben und die Teilnahmen an, damit das Land vernünftig eingeordnet werden kann. Bei der Nation können eine Reihe von Personen editiert werden (Trainer, Schiedsrichter) und die Sponsoren.

Die Anzeige "Passives Land" ist keine Auswahlmöglichkeit, sondern die logische Folge daraus, dass keine aktive Liga vorhanden ist. In der Ligenliste wird das durch ein "P" beim Status angezeigt. Hinter dem „P“ steht in Klammern wie viele Mannschaften die Liga eigentlich hätte.

Geben Sie eine Reihe von Sponsoren und Amateurmansschaften ein.

5 Kontinente editieren

Um einen Kontinent zu editieren, klicken Sie in der Weltansicht auf einen bestehenden Kontinent in der Liste oder erschaffen Sie einen neuen. Die Liste der Nationen ist nach den Punkten der 3-Jahreswertung sortiert, entspricht also der Ranking-Liste. Auf der rechten Seite können die Kontinentalwettbewerbe verwaltet werden und ihre Rangfolge untereinander verändert werden.

6 Wichtige Bilddateien editieren

Der Eishockey Manager 20|20 bietet eine Vielzahl an Möglichkeiten das Spiel seinen Wünschen anzupassen. Dabei kann z.B. das Steam Workshop Tool eine große Hilfe sein, ebenso die oben genannten 9 Slots für eigene Daten. Im Allgemeinen gilt, die Datenbank wird im Spielstand mitgespeichert. Änderungen an der Datenbank werden somit erst beim nächsten Spielstand „wirksam“. Einige der wichtigsten Inhalte, die im Spiel editiert werden können, sollen hier kurz beschrieben werden. Wichtig ist, dass die Benennung der Dateien, mit denen der Datenbank im Editor übereinstimmt. Es handelt sich bei Weitem nicht um eine vollständige Aufstellung.

Spielerbilder

Diese sind im Ordner \Player\PlayerPicture\

Das beste Format dafür ist 256x256 Pixel als bmp-Datei.

Wichtig ist die Benennung:

Name-Vorname-Geburtsdatum.bmp → Boris-Blank-10-07-78.bmp (Geburtstag ist der 10. Juli 1978).
Umlaute und Sonderzeichen werden umgewandelt z.B. ä = ae

Mannschaftslogos

Diese sind im Ordner \Team\Emblem\

Das beste Format dafür ist 512x512 Pixels als tga-Datei. Gerne auch mit Alpha-Kanal, wichtig ist zusätzlich, dass der Hintergrund komplett schwarz ist!

Mannschaftslogos für die 3D-Darstellung

Diese sind im Ordner \Team\Emblem3DEngine

Das beste Format dafür ist 256x256 Pixels als png-Datei. Gerne auch mit Alpha-Kanal. Ein schwarzer Hintergrund ist hier nicht nötig.

Mannschaftsfotos

Diese sind im Ordner \Team\TeamPicture\

Eine bmp-Datei mit der Benennung des Wappens im Editor.

Breite der Bilder auf jeden Fall 610 Pixel

Höhe kann zwischen ca. 385 und 395 liegen.

Mannschafts Fan-Sound

Diese sind im Ordner \Team\FanSound\

Am besten Fanggesänge mit dem Namen des Vereines. Nur kurze Tracks als wav-Dateien mit der Benennung des Wappens im Editor.

Aktionsfotos

Diese sind im Ordner \World\Picturepool\

und werden für die Hintergrundbilder in der Zeitung verwendet. Die Benennung muss fortlaufend nummeriert sein (max. 100 Bilder).

Als bmp-Datei in der Größe 650x600 Pixel.

Liga Wappen

Diese sind im Ordner \League\Emblem\

Das beste Format dafür ist 252x400 Pixels als tga-Datei. Gerne auch mit Alpha-Kanal, wichtig ist zusätzlich, dass der Hintergrund komplett schwarz ist!

Sponsoren

Diese sind im Ordner \Sponsors\Banner\

und müssen mit den Sponsoren in der Datenbank übereinstimmen. Das Dateiformat ist 485x85 Pixel als bmp-Datei.

Sponsoren für die 3D-Darstellung

Diese sind im Ordner \Sponsors\3DEngine\

Es handelt sich um png-Dateien mit der Größe 512x128. Ein Alpha-Kanal ist möglich zumeist aber nicht nötig.

7 Exportieren/Importieren

Um Änderungen oder Neuerungen weiter zu geben, können Sie alle bisher genannten Wettbewerbe, Ligen und Mannschaften exportieren. Die Daten werden dann im Ordner "Export" gespeichert. Wenn Sie etwas importieren möchten, kopieren Sie die entsprechende Datei in den Ordner "Export", und klicken dann auf den Button importieren. Beachten Sie, dass eine eventuell ältere Liga bzw. Mannschaft, die ersetzt werden soll, danach noch gelöscht werden muss.

Wenn eine Liga oder ein Kontinent importiert wird oder ein Kontinent gelöscht wird, können durch Verschiebungen die Zuordnungen von Teilnahmeplätzen bei den nationalen Pokalen oder der Weltmeisterschaft verändert werden.

Überprüfen Sie nach einer großen Änderung der Datensätze die nationalen Pokale und die Weltmeisterschaft, damit diese mit den geänderten Daten entsprechend gut funktionieren und alle Kontinente bzw. neuen Ligen an den Wettbewerben teilnehmen können. Das Steam Workshop Tool stellt eine weitere wichtige Möglichkeit da, um Daten auszutauschen. Dazu gibt es eine extra [Anleitung](#).

8 Weltübersicht

In der anfänglichen Übersicht können Sie den Umfang der Spielwelt überblicken. Von hier aus können Sie alles editieren, wenn Sie den jeweiligen Punkt mit der linken Maustaste auswählen und dann die rechte Maustaste klicken. Außerdem können Sie die Kontinente direkt aus einer Liste heraus editieren. Hier muss auch das Startjahr festgelegt werden.

Die Weltmeisterschaft und die Olympischen Spiele können von der Übersicht auch direkt editiert werden, ebenso die Namen und Ansprüche der Lebenspartner.

Die Funktion "Mannschaften auf 24 Spieler auffüllen" kann Ihnen bei der Eingabe breiter Datensätze helfen. Wenn Sie alle wirtschaftlichen Daten für die Vereine eingegeben haben, füllt der Editor die Mannschaften mit entsprechenden Spielern auf. Da die Namen zufällig aus bereits vorhandenen Namen im Land zusammengesetzt werden, sollten schon einige Spieler im Land vorhanden sein, da sonst im entsprechenden Land eine große Namensarmut vorherrschen wird.

In der Weltansicht können Sie den Datensatz auf Auffälligkeiten und doppelte Spieler prüfen. Dabei können folgende Auffälligkeiten vorkommen:

1. Amateurmanschaftsname identisch: Der Name der Amateurmanschaft entspricht dem Namen der Mannschaft. Hängen Sie an den Amateurnamen ein Kürzel an, das diese vom Mannschaftsnamen unterscheidbar macht.
2. Fanaufkommen über Max: Das Fanaufkommen dieses Vereins ist höher als es sein dürfte. Senken Sie das Fanaufkommen oder erhöhen Sie das maximal mögliche Fanaufkommen.
3. Sehr wenig Hallensitzplätze: Möglicherweise haben Sie vergessen die Halle des Vereins zu editieren.
4. Sehr schwache Mannschaft: Die Mannschaftsstärke liegt weit unter dem Durchschnitt der Liga.
5. Kein Hallenname: Die Halle der Mannschaft wurde nicht benannt.
6. Keine Anzeigetafel in Liga 1: Möglicherweise wurde vergessen eine Anzeigetafel einzustellen.
7. Kein Torwart: Die Mannschaft hat keinen Torwart.
8. Nur ein Torwart: Die Mannschaft hat nur einen Torwart.
9. Nur x Spieler: Die Mannschaft hat auffällig wenig Spieler.
10. Kein Manager: Es wurde kein Manager eingegeben.
11. Kein Trainer: Es wurde kein Trainer eingegeben.
12. Nicht im Ligen Bereich: Der Vereinsort liegt außerhalb des Bereichs der Liga. An sich kein Problem, es könnte aber sein, dass vergessen wurde, überhaupt einen Ort zuzuordnen.
13. Nicht-Profis in Profiligen: In einer Profiligen befinden sich Nicht-Profis.
14. Profis in Nicht-Profiligen: In einer Amateurliga befinden sich Profis.

Um sich den jeweiligen Verein näher anzusehen, genügt ein Doppelklick auf die Zeile oder eine Anwahl der Zeile, und dann ein Klick auf den Button "Editieren". Sie können im unteren Teil der Dialogbox nach

doppelten Spielern suchen. Es werden alle Spieler angezeigt, die den gleichen Namen haben.