

## Torchance 2006: Die Fußball-Profi-Karriere-Simulation

30.06.2006, 07:52 | IT, New Media & Software

Pressemitteilung von: *Discaim*

---

Die Fußball-Weltmeisterschaft zeigt berühmte Stars auf dem Rasen großer Stadien. Das weckt drängende Wünsche bei jedem Hobbykicker, die das Spiel "Torchance 2006" zum Glück per Mausklick erfüllen kann. Denn: Jeder hat das Zeug zum Fußballstar. Man muss nur hart an sich arbeiten.

Der Weg zum Fußball-Star ist normalerweise ein weiter. Er beginnt schon früh als Kind - mit drei Mal Training in der Woche, vielen Entbehrungen und einem Punktspiel am Sonntag. Nach Jahren der Qual, kaputten Knien und einer nach dem Spiel angetrunkenen Bierleber steht bei ganz, ganz wenigen Kreisfußballern dann vielleicht der Weg in den Profifußball offen. Aber selbst bei den Profifußballern haben nur ganz wenige das Zeug zum Star, der die Mädchen zum Kreischen bringt und in den Medien zum Dauergast avanciert.

"Torchance 2006" verspricht als Fußball-Profi-Karriere-Simulation: Hier kann jeder ein Star werden, wenn er nur ein paar Stunden Zeit mitbringt und sich nicht zu faul gibt, wenn es um das eigene Training oder den Gedankenaustausch mit den Medien geht. Autor Dirk Knoop: "Wir haben es uns zur Aufgabe gemacht, eine vergnügliche und doch ernste Fußball-Simulation zu entwickeln, die einmal den einzelnen Spieler in den Vordergrund stellt. Der kann es bei uns zum Medienstar, zum Multimillionär und zum stolzen Familienpapa bringen."

Talentierte, aber noch nicht erfolgreich

Im Spiel "Torchance 2006" startet der Anwender als 20-jähriges Fußballtalent. Der Spieler sucht sich dabei aus, für welches Land und welchen Verein er spielt. Im Verlauf der eigenen Karriere, die bis zum 32. Geburtstag dauert, ist der Spieler für sein Training, die Finanzen und das Privatleben ganz allein verantwortlich. Ziel muss es natürlich sein, als Fußballer immer besser zu werden, viel Geld zu verdienen, Luxusgüter anzuschaffen und eine glückliche Familie zu gründen.

Der Spieler kann zu Beginn einer Partie ein paar Punkte auf wichtige Spieleigenschaften wie Schussstärke, Torinstinkt, Schnelligkeit, Cleverness, Standardsituationen und Fitness verteilen. Im späteren Verlauf des Spiels ist es dann nur noch über das Training möglich, die eigenen Fertigkeiten zu optimieren. Wer nicht übt, wird auch nicht besser - und muss in der Folge immer häufiger miterleben, dass er bei einem wichtigen Spiel vorzeitig ausgewechselt wird.

"Torchance 2006" arbeitet rundenbasiert. In jeder Runde sollte unbedingt trainiert werden. Gleichzeitig stehen viele Aktionen bereit. So kann der Spieler etwa die Fans loben oder den Trainer kritisieren - um Pluspunkte bei der Presse zu sammeln. Im privaten Bereich ist es möglich, den Trainer zum Essen einzuladen, die Mannschaft beim Grillen zu bewirten, ein Fanclubtreffen zu veranstalten oder eine Geldspende anzuweisen - um die eigene Beliebtheit zu steigern. Aktionen wie diese kosten natürlich Geld. Sie machen sich aber auch schnell wieder bezahlt. Dirk Knoop: "Für ein paar tausend Euro kann der Spieler auch einen Fußballexperten treffen, um sich hier einen Rat zu holen. Jürgen Klensmann oder Franz Bäckebauer helfen da gerne weiter."

Nach dem Spiel ist vor dem Spiel

Am Ende aller Aktionen steht der Spieltag. Alle Mannschaften der Liga bestreiten hier im Zeitraffer ihre Spiele. Während im Hintergrund das Publikum jöhlt, verändern sich die Ergebnisse in der Tabelle der gegeneinander antretenden Mannschaften schneller, als man das verfolgen kann. Das Spiel "Torchance 2006" nennt hier jedes Tor und vermeldet auch den Namen eines jeden erfolgreichen Torschützen.

Dem Spieler kann es hier durchaus passieren, dass er nie den Ball sieht und auch vorzeitig auf der Bank Platz nehmen muss. Kommt er aber doch einmal in die Nähe des Tores und hat noch dazu den Ball auf den Füßen, so geht es sofort hoch her. Beim simulierten Torschuss startet der Spieler per Mausklick eine animierte Balkengrafik, die er bei einer Optimum-Markierung wieder stoppen muss. Gelingt das, hängt es nur noch von den eigenen Trainingswerten ab, ob der

Ball unhaltbar ins Tor geht oder nicht.

Alle Ergebnisse werden in einer amtlichen Ligentabelle festgehalten. Richtig viel Ruhm und Geld locken natürlich, wenn es der eigenen Mannschaft gelingt, über die Saison den Titel zu gewinnen.

Geld lässt sich in der einfach zu begreifenden und nach kurzer Lektüre des Online-Handbuchs sofort zu spielenden Simulation übrigens auch am Roulette-Tisch oder an der virtuellen Börse verdienen.

Die Demo lädt zum Probetraining

Von der "Torchance 2006" gibt es eine kostenlose Testversion (50 MB). In der Demo ist es möglich, bis zur Winterpause der ersten Saison zu spielen. Die Vollversion kostet 19,95 Euro. Sie lässt sich online per T-Pay oder Click&Buy bezahlen, wobei das Geld von der Telefonrechnung abgebucht, gerne aber auch per Kreditkarte, per Scheck oder per Überweisung bezahlt werden darf. (4490 Zeichen, zum kostenlosen Abdruck freigegeben)

Homepage: [www.torchance.de](http://www.torchance.de)

Discaim ist eine kleine Softwareschmiede, welche Computer-Spiele für Windows-Rechner erstellt.

Informationen zum Anbieter

Discaim, Simone Linnemeier, Liesborner Straße 60, 33449 Langenberg

Ansprechpartner für die Presse: Dirk Knoop

E-Mail: [info@discaim.de](mailto:info@discaim.de)

Web: [www.discaim.de](http://www.discaim.de)

## Portrait

Gerne vermitteln wir Ihnen ein Interview oder versorgen Sie mit weiterführenden Informationen. Die Testversion dürfen Sie gerne ungefragt auf eine Heft-CD/DVD übernehmen. Benötigen Sie eine Vollversion für einen redaktionellen Test, schicken Sie uns bitte eine Mail mit Ihren Kontaktdaten und mit Angabe des Mediums.

Wir freuen uns sehr, wenn Sie uns über Veröffentlichungen auf dem Laufenden halten. Bei Online-Texten reicht uns ein Link, ansonsten freuen wir uns über ein Belegexemplar, einen Scan, ein PDF oder über einen Sendungsmitschnitt.

---

News-ID: 91807 • Views: 151 (Stand: 02.07.2026)

Link zur Pressemitteilung:

<https://www.openpr.de/news/91807/Torchance-2006-Die-Fussball-Profi-Karriere-Simulation.html>