

Fußball-Manager – besser als Hoeneß

Der härteste Job der Welt

Samstag, 17:30 Uhr. Ihr erklärter Bundesligafavorit hat schon wieder verloren, weil Trainer und Vereinsführung nichts vom Fußball verstehen. Als »Fußball-Manager« machen Sie den Burschen Beine!

von Bodo Beschke und Jörg Bötel

Wenn Bundesligakicker das Tor nicht treffen, hat das für die Fans eindeutige Gründe: Der Trainer hat formschwache Spieler aufgestellt und die wahren Techniker auf der Ersatzbank schmoren lassen, der Manager tätigt einen Fehleinkauf nach dem anderen. In hitzig geführten Stammtischdiskussionen fällt oft der Satz: »Die sollten mich mal ranlassen!« Das Spiel »Fußball-Manager« macht's möglich.

Laden Sie das Programm mit

LOAD "FUSSBALL-MANAGER", 8

und starten Sie es mit RUN. Die geänderten Zeichensatzdaten (Topaze.Small) und das Hauptprogramm (FBM.Exe) werden nachgeladen.

Das Spiel simuliert eine Bundesligasaison mit 18 Vereinen und 34 Spieltagen. In entsprechenden Abständen werden DFB-Pokal- und Europacup-Runden ausgetragen. Nach dem Einblenden der Spielregeln zu Beginn können sich bis zu drei Personen ein Lieblingsteam aussuchen, das sie eine Saison lang coachen sollen (selbstverständlich darf auch ein einzelner Computerspie-

ler alle drei Mannschaften betreuen!). Zur Auswahl stehen die aktuellen Bundesligavereine der Spielzeit 1990/91. Die Nummern der gewählten Teams erscheinen revers.

Jede Mannschaft hat zwei Torhüter, vier Verteidiger, fünf Mittelfeldspieler sowie vier Stürmer. Das Startkapital beträgt 2 Millionen Mark. Die Aktionen für Ihren Verein steuern Sie im Hauptmenü durch folgende Punkte:

<1> Mannschaftsaufstellung

Die wichtigste Aufgabe des Trainer- und Managerjobs in Personalunion ist es, eine schlagkräftige Truppe zusammenzustellen, ohne jedoch den Verein dabei finanziell zu ruinieren. Drücken Sie die Taste <1>, dann erscheinen sämtliche Spieler Ihrer Mannschaft mit Spielstärke, Spielerform (hier gilt nur die Vorkommzahl der Stärke) und Position im Team. Die addierten Werte der Spielerform ergeben die Gesamtspielstärke. Eine Spitzklammer gibt an, daß der Spieler in der Aufstellung für den nächsten Spieltag berücksichtigt ist. Erneuter Druck auf eine Taste bringt Sie in den Änderungsmodus. Jetzt kann man aufge-

stellte Spieler mit geringerer Stärke durch bessere auf der Ersatzbank auswechseln. Beispiel: Der Torwart, der nächsten Samstag spielen soll, ist um zwei Werte schlechter als der auf der Ersatzbank. Durch Eingabe der entsprechenden Spielernummern tauschen Sie beide aus. Dabei besteht kein Zeit- oder Personenlimit, Sie können die Mannschaft so oft durcheinanderwirbeln, wie Sie möchten. Wird die Frage nach dem Austausch mit »N« beantwortet, kehrt man ins Hauptmenü zurück.

<2> Transfermarkt

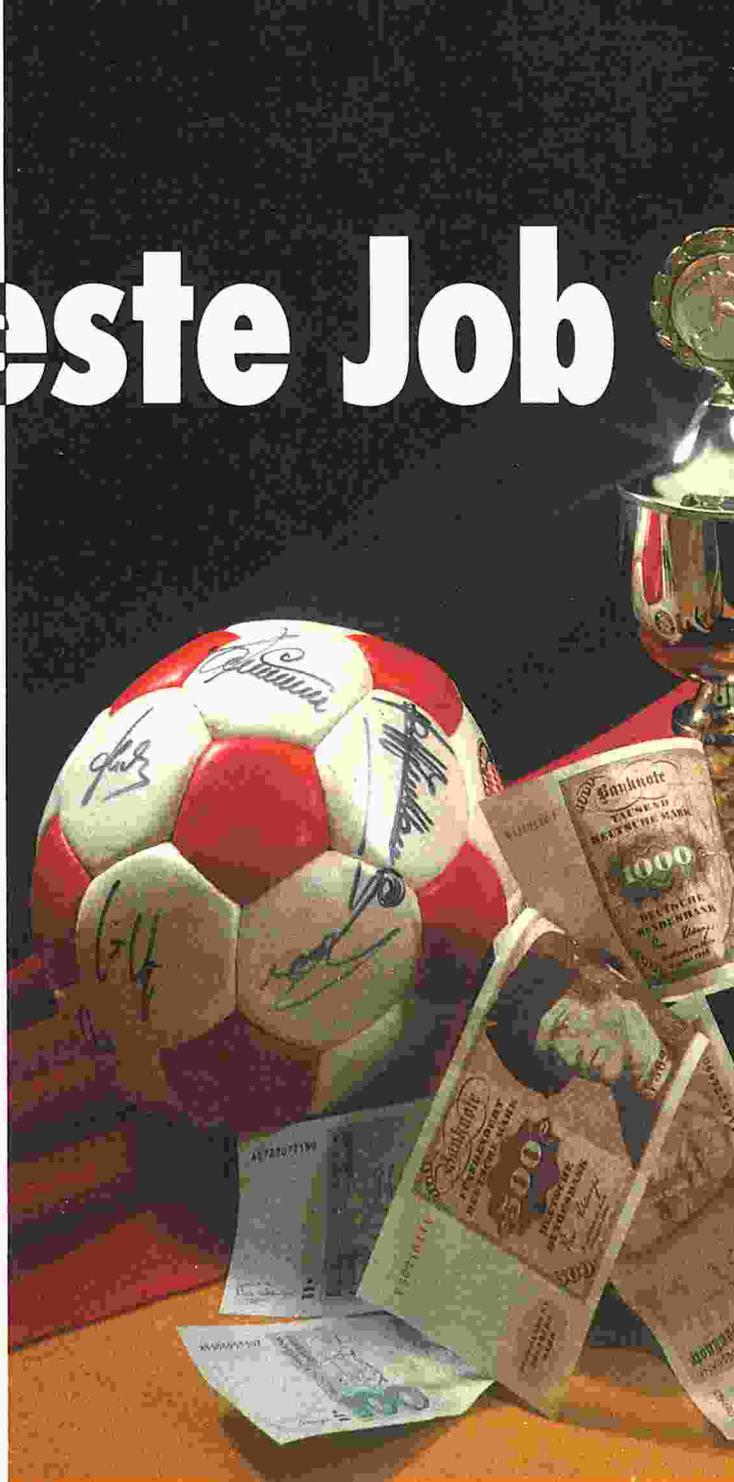
Diese Option darf zwischen jedem Spieltag gewählt werden, wenn Sie

glauben, Ihre Mannschaft verstärken zu müssen. Zunächst erscheinen auf dem Bildschirm sämtliche Spieler sowie deren Form und Gehalt.

Der Tipp auf eine beliebige Taste bringt Sie ins Menü für den Spielermarkt. Fünf Kicker mit unterschiedlicher Tagesform und entsprechenden Jahresgehältern stehen zur Auswahl. Darunter finden Sie das flüssige Kapital, das Ihrem Verein zur Verfügung steht.

<K> Spielerkauf:

Auf der Bildschirmseite mit der Transferliste geben Sie die entsprechende Nummer ein. Ab sofort gehört der Spieler zu Ihrer Mannschaft.





das Programm weitere Transfers. Beachten Sie, daß starke Spieler bedeutend höhere Gehälter beziehen. Ihren Mannschaftskader können Sie auf höchstens 20 Spieler ausweiten.

<V> Spielerverkauf

Wählen Sie aus Ihrer Mannschaftsaufstellung den Spieler, den Sie loswerden möchten. Die Spielerbörse nennt Ihnen einen fairen Verkaufspreis, auf den Sie eingehen sollten. Andernfalls kann passieren, daß die Spielereinkäufer ebenfalls keine Lust mehr haben und die Verhandlungen auf nächste Woche verschieben – dann bleiben Sie auf der »Flasche« sitzen!

Achtung: Verkaufen kann man nur Teammitglieder, die nicht aufgestellt (mit einer Spitzklammer gekennzeichnet) und nicht verletzt sind!

<M> Rückkehr ins Hauptmenü:

Die Taste <M> bringt Sie ins Spielmenü zurück. Haben Sie einen Spitzenspieler gekauft, sollten Sie erneut Menüpunkt 1 (Mannschaftsaufstellung) aufrufen, um den Spieler ins Team einzubauen. Dadurch ändert sich eventuell die Gesamtspielstärke der aktuellen Mannschaft.

<3> Bundesligatabelle

Der Bildschirm gibt die aktuelle Tabelle der simulierten Spielergebnisse aus (Abb. 1). Wie Ihre Mannschaft darin plaziert ist, hängt nicht zuletzt von Ihren Trainer- und Managerleistungen ab (s. Aufstellung und Transfermarkt). Dieser sportliche High score zeigt die Anzahl der gewonnenen (S), unentschiedenen (U) und verlorenen (N) Spiele sowie das Punkte- und Toreverhältnis.

<4> Spielerreport

Damit erhalten Sie eine informative Übersicht zu den Spielergehältern (Monat/Jahr), der aktuellen Form des Spielers und wie viele gelbe Karten er sich bereits in der laufenden Saison eingehandelt hat. Der Stärkegrad jedes Spielers beträgt zu Beginn der Spielzeit immer »5«, sinkt jedoch während der Saison. Fällt der Wert unter »0«, ist der Spieler verletzt (Kennzeichen in der Aufstellungsliste: V). Schon aus diesem Grund ist es notwendig, häufig die Transferbörse zu besuchen.

<5> Allgemeines

Unter diesem Menüpunkt läßt sich feststellen, wie der Computer die einzelnen Mannschaften automatisch einstuft. Auskunft darüber gibt der jeweilige Wert vor dem Mannschaftsnamen:

- 1: Abstiegskandidaten,
- 2: unteres Mittelfeld,
- 3: durchschnittliche Vereine,
- 4: UEFA-Cup-Anwärter,
- 5: Spitzenmannschaften.

Als Mannschaftsbetreuer können Sie im Laufe einer Saison erheblich auf diese Klassifizierung einwirken!

<6> Vereinsübersicht

Die aktuellen Verhältnisse des betreuten Vereins werden angezeigt:

- Start- und Vereinsvermögen (bei Spielbeginn identisch,
- aktueller Spieltag,
- Kapital (ändert sich durch Spielertransfers oder Einnahmen aus Heim- und Cup-Spielen),
- aktueller Tabellenplatz,
- DFB-Vereinspokal und UEFA-Cup (wie weit der Verein gekommen ist bzw. in welcher Runde er steht),
- Zahl der Gesamtzuschauer,
- bereits durchgeführte Heimspiele,
- Zuschauerschnitt,
- Belastung durch Gehälter für die laufende Saison. Je nach Häufigkeit der Spielertransfers kann sich diese Zahl nach oben oder unten verändern.

<7> Spielpaarungen

Das Programm lost die Begegnungen des nächsten Spieltags nach dem Zufalls-

prinzip aus. Das stellt sicher, daß sich bei jeder Spielrunde mit »Fußball-Manager« völlig andere Paarungen ergeben.

<8> Weiter

...übergibt die Verantwortung an den nächsten Trainermitspieler, der nun die nötigen Vorkehrungen für die von ihm betreute Mannschaft treffen kann. Anschließend wird der Spieltag vom Computer durchgespielt. Bei Heimspielen erhält man außerdem Auskunft über die Zuschauerzahl und die erzielte Nettoeinnahme. Sie wird der Kapitalsumme zugeschlagen. Verreist das Team zu einem Auswärtsspiel, entstehen Kosten. Obwohl das Programm intensiv nach dem Zufallsprinzip arbeitet, werden auch Heim-, Auswärts- und Gesamtspielstärke der jeweiligen Mannschaften berücksichtigt. Daher ist es mit einer gut besetzten und trainierten Mannschaft ungleich leichter, in der Tabelle weit nach vorne zu kommen.

Fußballbegegnungen außerhalb des grauen Bundesligaaftags sind jedem Fan willkommen. Auch die Vereinsmanager reiben sich lüstern die Hände, wenn zusätzliche Einnahmen in der Kasse klingeln.

»Fußball-Manager« richtet mit den von Ihnen betreuten Mannschaften beide Cup-Wettbewerbe aus. Wenn es soweit ist, sehen Sie dies nach der Tabellenberechnung des abgeschlossenen Spieltags auf dem Bildschirm: welche Runde, Auswärts- oder Heimspiel, wie viele Zuschauer dieses Schlagerspiel besuchen und welche Einnahmen zu erwarten sind. Bei DFB-Pokalspielen teilen sich beide Mannschaften die Einnahmen.

Auf dem Bildschirm erscheint das Spielfeld (Abb. 2). In der unteren Menüleiste sind die beiden Gegner aufgeführt, darunter der Spielstand. Rechts außen laufen die aktuellen Spielminuten im Zeitrasterverfahren mit. Der Ball wird durch ein Sprite erzeugt, dessen Bewegungen vom Zufallsfaktor und den Spielstärken der beteilig-

Der Kaufpreis wird vom Kapital abgezogen. Reichen die finanziellen Mittel nicht aus, dürfen Sie wie jeder Bundesligaverein auch Schulden machen, in diesem Spiel bis zu maximal 1 Million Mark. Falls dieser Betrag überschritten wird, verweigert

Kurzinfo: Fußball-Manager

Programmart: Simulationsspiel

Spielziel: Teams betreuen und managen, um Spitzenplätze in der Tabelle zu erreichen

Laden: LOAD "FUSSBALL-MANAGER",8

Starten: nach dem Laden mit RUN

Steuerung: Tastatur

Besonderheiten: geänderter Zeichensatz, Beginn des Basic-Speichers nach \$1000 (4096) verschoben

Benötigte Blocks: 122

Programmautoren: Jörg Bötzel (C-64-Fassung)

Bodo Beschke (Apple-Version)

ten Mannschaften abhängig sind. Fällt der Ball ins linke Tor (mit dem Minuskennzeichen), wurde ein Treffer gegen Ihre Mannschaft erzielt. Das rechte Gehäuse (Pluszeichen) registriert die Tore des eigenen Vereins. »Fußball-Manager« berücksichtigt folgende Richtlinien für Pokalwettbewerbe:

- DFB-Pokal: Der Austragungsmodus entspricht dem K.O.-System. Steht das Spiel nach 90 Minuten unentschieden, wird bis zur 120. Minute verlängert. Ist dann noch immer keine Entscheidung ge-



[2] Fast so spannend wie eine Live-Übertragung: Europacup-Abend mit »Fußball-Manager«

Mit einer launigen Bemerkung verabschiedet Sie das Programm von der laufenden Saison und bietet Ihnen die Möglichkeit, eine neue Spielrunde zu starten oder das Spiel zu beenden.

Programminweise

Die Originalversion dieser Spielsimulation wurde mit einem Apple-II entwickelt und für den C64 neu bearbeitet (Anpassung an das Basic 2.0, geänderter Zeichensatz, Bildschirmausgabe und Grafik). Bei unseren Tests stellte sich heraus, daß die Abschlußtabelle nach 34 Spieltagen dem Ergebnis der echten Bundesliga verblüffend nahe kam. Selbstverständlich spielt der Zufall eine wesentliche Rolle, sonst wäre das Spiel auf die Dauer langweilig.

Durch Kompilierung hätte man das Basic-Programm im Ablauf sicher schneller gestalten können (Tabellenberechnung und Spielergebnisse). Trotzdem haben wir darauf verzichtet, damit Sie die Mannschaftsnamen ändern können. Denken Sie an die nächste Saison 1991/92: Aufsteiger lassen sich einfügen, Absteiger löschen. Damit ist das Programm immer an die aktuelle Spielzeit angepaßt. Beachten Sie dazu die Daten in den Listingzeilen 32005 bis 32023, 32072 bis 32089 und 32114 bis 32132. Wenn Sie mit den Europacup-Gegnern nicht einverstanden sind, lassen sich diese in den Data-Zeilen 32133 bis 32146 ebenfalls neu definieren. Unsere Tabelle enthält wichtige Variablen, falls jemand das Programmlisting ändern möchte. Wer Lust hat, kann als »echter« Trainer, z.B. einer A-Klasse-Mannschaft, das Programm mit den entsprechenden Teams belegen und eine Saison probeweise durchspielen. Eines sollte man aber als Spieler von »Fußball-Manager« oder echter Fan in der Südkurve nie vergessen: Fußball ist die herrlichste **Nebensache** der Welt, nicht mehr und nicht weniger! (bl)

Tabella der Fußballbundesliga:
Stand des 2. Spieltags

	S	U	N	Pkt.	Tore
1 Herdingen 05	2	0	0	4	6
2 Hamburger SV	1	1	0	3	5
3 VfB Stuttgart	1	1	0	3	5
4 Frankfurt	1	1	0	3	1
5 Karlsruher SC	1	1	0	3	1
6 München	1	0	0	2	1
7 Düsseldorf	1	0	0	2	1
8 Hertha BSC	1	0	0	2	1
9 Werder Bremen	1	0	0	2	1
10 FC St. Pauli	1	0	0	2	1
11 Borussia Gladbach	1	0	0	2	1
12 Borussia Dortmund	1	0	0	2	1
13 Kaiserslautern	1	0	0	2	1
14 VfL Bochum	1	0	0	2	1
15 Nürnberg	1	0	0	2	1
16 Leverkusen	0	0	1	1	1
17 1. FC Köln	0	0	0	0	0
18 SG Wattenscheid	0	0	2	0	4

[1] Haben Ihre Talente als Trainer Früchte getragen? Die Wahrheit ist oft bitter: die Tabelle.

fallen, pfeift der Schiedsrichter zum alles entscheidenden Elfmeterschießen. Wiederholungsspiele finden nicht statt.

- UEFA-Cup: Man trägt nach den FIFA-Regeln Hin- und Rückspiele aus. Verlängerung und Elfmeterschießen gibt's nur beim Rückspiel, weil dann eine Entscheidung fallen muß. Das Programm berücksichtigt als Gegner namhafte europäische Vereine aus bekannten Fußballhochburgen.

<0> Spielende

Diese Funktion läßt sich nach jedem Spieltag wählen, auch wenn die laufende Saison noch nicht beendet ist. Zunächst erscheint die bis zu diesem Zeitpunkt gültige Abschlußtabelle (mindestens ein Spieltag muß durchgeführt sein), danach die Schlußübersicht mit dem Gesamtwert der Mannschaft, dem erreichten Tabellenplatz sowie Tore- und Punktekonto. Anschließend

werden die Spielepunkte für den jeweiligen Manager vergeben:

- Bundesligapunkte, maximal 75 (wenn Ihre Mannschaft Meister geworden ist),
- Vermögen (errechnet sich aus dem Endbetrag abzüglich dem Startvermögen, geteilt durch »150000«),
- UEFA-Cup-Punkte (als Cupsieger können »25« zu Buche schlagen),
- DFB-Pokal (bei Pokalgewinn sind es »20«),
- erzielte Tore, die sich nach der Formel »Tore + positive Tordifferenz / 10« richtet.

Wichtige Variablen von »Fußball-Manager«

A	Mannschaftsstärke
AZ()	Anzahl der Heimspiele
D	Zufallswert der Mannschaftsstärke bei Programmstart
DM()	verfügbares Kapital
EF()	Punktzahl der Mannschaftsstärke
EL(.)	eingesetzte Spieler
G\$	Spielerposition
GH()	Gehaltssumme
H	Mannschaft, die am Zug ist
H\$(,)	Punktresultat nach dem Spieltag
MA(,)	Spielvariable (Gehalt, Form, Verletzungen, gelbe Karten, Spielerposition)
M\$(Spielpaarungen
N	Gegentore des Verlierers eines Spieltags
NE	Nettoeinnahmen
NP()	Minuspunkte
NT()	eigene Gegentore
N()	Anzahl der Niederlagen
PL()	Tabellenplatz
PT()	erzielte Tore pro Spieltag
S	Tore des Siegers eines Spieltags
SK()	Startvermögen je Manager
SP	Anzahl der Manager (Spieler)
TS()	Spielerstärke bei Transfer
VV	Vereinsvermögen
W()	Anzahl der Mannschaften je Stärke (bei Programmstart)
X\$(Vereinsname
Y	Spieltag
ZU	Zuschauer
Z()	Mannschaftsnummer bei Spieltag