

STARSITE

# SUPER SOCCER



Taken from Amiga-Manuals-Website

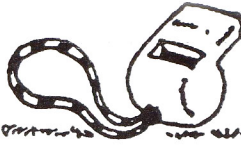
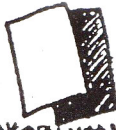
# SPIEL DEFEKT?



**Ist Ihr Spiel defekt, oder haben Sie Probleme mit dem Laden des Spiels? Dann schicken Sie die Diskette, egal woher Sie das Programm bezogen haben, bitte direkt und ohne Verpackung an uns zurück.**

**Viel Spass wünscht Ihnen**

**Starbyte Software GmbH Nordring 71 4630 Bochum**



# INHALTSVERZEICHNIS



PFFR

Einleitung Seite 4

Neues Spiel beginnen Seite 4

Ein Spiel fortführen Seite 8

Der Spielablauf Seite 8

Allgemeines zum Spiel Seite 9

Das Hauptmenü Seite 13

Rundenende Seite 24

Die verwendeten Abkürzungen Seite 26

Ladeanweisungen Seite 27

Festplatteninstallation Seite 28





## Einleitung



Starbyte Supersoccer, kurz 'SSS' genannt, ist eine Fußball-Management Simulation für Heimcomputer. Der Spieler übernimmt bei 'SSS' sowohl die Aufgaben des Trainers als auch die des Managers einer Fußballmannschaft. Das Ziel des Spiels besteht darin, mit einem anfangs spielschwachen Kader und einem geringen Vermögen durch geschicktes Taktieren und ein wenig Glück von der 4. Liga (Verbandsliga) in die 1. Liga (Bundesliga) aufzusteigen und so Ihr gewähltes Spielziel zu erreichen. Neben der Meisterschaft wird der Wettbewerb um den DFB-Pokal ausgetragen. Den ersten fünf Mannschaften der 1. Liga, sowie dem DFB-Pokalsieger winkt die Teilnahme an einem internationalen Cup.



## Neues Spiel beginnen

Nachdem die Titelgrafiken geladen und angezeigt wurden, gelangen Sie in das Startmenü. Hier können Sie auswählen, ob Sie entweder ein neues Spiel beginnen oder einen alten Spielstand fortführen möchten. Wenn Sie den Button 'Neuen Spielstand beginnen' anklicken, können Sie die Anzahl der menschlichen Mitspieler auswählen (bis zu sechs Manager können teilnehmen; Sie brauchen jeweils nur die kleinen Kästchen anklicken, und schon führt das Programm die gewünschte Aktion aus). Hierauf werden acht verschiedene 'Fußballwelten' nachgeladen. Eine Fußballwelt beschreibt -wie der Name schon sagt- die 'Welt', in der das Spiel ablaufen soll. Man ist bei 'SSS' also nicht nur auf die Deutsche Meisterschaft mit ihrem zwei-Punkte System beschränkt, sondern kann auch an anderen Meisterschaften mit unterschiedlichem Reglement teilnehmen.





## Die Fußballwelten

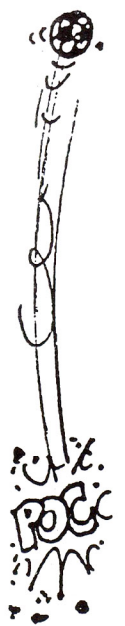
### 1. Deutsche Meisterschaft 1991 Nord

Die nach den zur Zeit gültigen Regeln des DFB in der Bundesrepublik ausgetragene Deutsche Meisterschaft mit den Mannschaften der Saison 1991/1992 kann von Ihnen ausgetragen werden. Da zur Zeit in Deutschland eigentlich 20 Vereine in der ersten Bundesliga und jeweils 12 Vereine in zwei zweiten Ligen spielen, haben wir uns trotzdem dafür entschieden, daß die erste und zweite Liga aus jeweils 18 Vereinen zusammengesetzt wird, da in den kommenden Jahren die Anzahl der Bundesligisten reduziert werden soll. Unserer Meinung nach ist es wesentlich einfacher, mit nur 18 Vereinen zu spielen, als jedes Jahr eine neue Ligakonstellation vorzufinden, da vier Vereine ab-, und nur zwei aufsteigen. Die Vereine in der zweiten Liga gehören der '2. Liga Nord' an, wobei die übrigbleibenden Vereine aus der Südliga stammen. Außerdem sind die Mannschaften in der Oberliga und Verbandsliga ausgesuchte Amateurvereine aus den Oberligen Norddeutschlands.



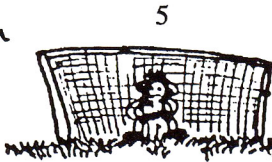
### 2. Deutsche Meisterschaft 1991 Süd

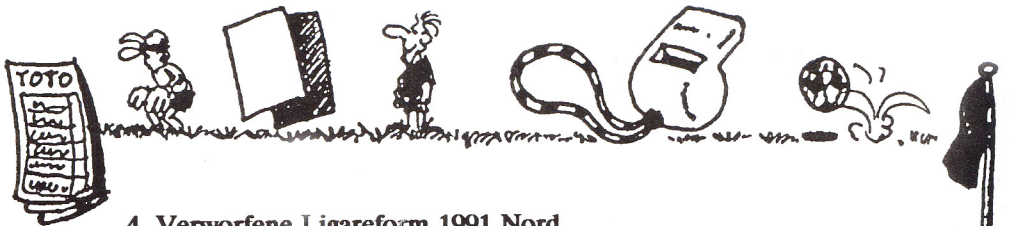
Diese Welt entspricht den Spielbedingungen der 'Deutschen Meisterschaft 1991 Nord', wobei die Zweit-, Amateur- und Verbandsligisten den südlichen Ligen angehören.



### 3. Deutsche Meisterschaft 1991

Die Spielbedingungen sind erneut dieselben, wobei jeweils die besten Vereine aus den Nord / Südligen in eine Liga gesetzt wurden.





#### 4. Verworfenne Ligareform 1991 Nord

Die 1989 vorgeschlagene, aber dann abgelehnte Ligareform. Hin- und Rückspiel finden hintereinander statt; der Sieger aus beiden Partien (nach UEFA-Cup Regeln) bekommt einen Zusatzpunkt. Steht es nach dem Rückspiel insgesamt unentschieden, wird der Zusatzpunkt nach Elfmeterschießen vergeben. Ansonsten entspricht alles der 'Deutschen Meisterschaft 1991 Nord'.



#### 5. Verworfenne Ligareform 1991 Süd

(Erläuterungen wären hier wohl überflüssig!)



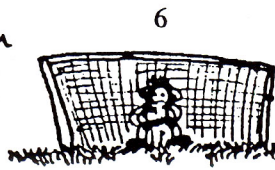
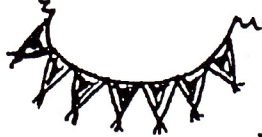
#### 6. Verworfenne Ligareform 1991

(Erläuterungen ebenfalls überflüssig!)



#### 7. TC World League

Eine Meisterschaft zwischen den besten Nationalteams der Welt. Es gibt keine Einteilung von Bundesliga bis Verbandsliga, sondern eine von der 1. Division bis zur 4. Division. Für einen Sieg erhält eine Mannschaft drei Punkte. Es gibt eine Relegationsrunde, die über Auf- und Abstieg entscheidet, sowie Playoffs zwischen den besten acht Teams der ersten Division, in denen der Meister ermittelt wird. Außerdem wird der Wettbewerb um den World-Cup ausgetragen.





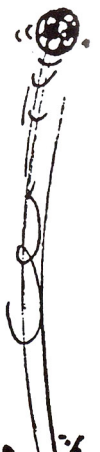
## 8. All Stars European League

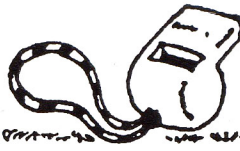
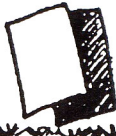


Dies ist eine Meisterschaft zwischen den besten europäischen Teams. Der Sieger aus einem Spiel erhält drei Punkte. Hin- und Rückspiele finden hintereinander statt, der Sieger aus beiden Spielen erhält einen Zusatzpunkt. Es wird ebenfalls ein zusätzlicher Punkt vergeben wenn man mindestens 4 Tore in einem Spiel erzielt. Der Meister wird in Play-Offs ermittelt, eine Relegationsrunde entscheidet über Auf- und Abstieg. Außerdem wird um den Euro-Cup gespielt.



Wählen Sie aus den angebotenen Fußballwelten diejenige aus, die Sie gerne spielen möchten. Das Programm teilt Ihnen nun in einer Liste die spezifischen Regeln der gewählten Fußballwelt mit. Entschließen Sie sich, doch eine andere Welt spielen zu wollen, klicken sie 'zurück' an, ansonsten 'weiter'. Als dritte Möglichkeit können Sie das Reglement der angeklickten Welt verändern. Ist die unwiderrufliche Wahl der Fußballwelt getroffen, muß jeder Manager zunächst seinen Namen eingeben, sich eine Mannschaft, die er leiten möchte, auswählen und die Trikotfarben seines Teams bestimmen. Ist dies geschehen, kann der Schwierigkeitsgrad eingestellt werden; dieser gilt für alle Manager, damit jeder Spieler unter gleichen Bedingungen antreten muß. Als nächstes können Sie ein Spielziel setzen, auf das hin alle Teilnehmer spielen sollten. Beim 'Unbegrenzten Spiel' gibt es -wie der Name schon sagt- kein Ende, bei der 'Gewonnenen Meisterschaft' endet das Spiel dann, wenn ein Spieler (Deutscher) Meister wurde und beim 'Gewinn aller Pokale' ist das Spiel erst dann beendet, wenn ein Spieler in seiner Karriere alle Pokale (bei der 'Deutschen Meisterschaft 1991' zum Beispiel sind dieses die Meisterschaft, der DFB-Pokalsieg und der UEFA-Cup-Sieg) gewinnt. Daraufhin wird das eigentliche Hauptprogramm geladen.





## Alten Spielstand fortführen

Geben Sie den Namen des alten Spielstandes ein, den Sie früher einmal gespeichert haben und nun fortzuführen wünschen.



## Der Spielablauf

'SSS' ist eigentlich in einzelne Spielrunden aufteilbar, die jeweils einer Woche in der Realität entsprechen sollen. In einer Spielrunde kommt jeder Mitspieler hintereinander an die Reihe, um seine Spielzüge für diese Runde zu planen und somit den Verein (mehr oder weniger) zum Erfolg zu führen. Der Ablauf ist dabei stets derselbe: zuerst werden einige Informationen über die Ereignisse der letzten Woche (Spielrunde) wie z.B. die Finanzen, die aktuelle Tabelle nach den letzten Ergebnissen mitgeteilt. Nach der Bekanntgabe der nächsten Begegnung übernimmt der Manager die weitere Kontrolle. Im Hauptmenü kann er alle Entscheidungen fällen, die seinen Verein direkt oder indirekt betreffen. Er übernimmt sowohl die Aufgabe des Trainers als auch die des Managers. Nur dem Vorstand muß er in einigen Situationen Rechenschaft ablegen. Hat der Manager alle seine Spielzüge ausgeführt, kommt der nächste Mitspieler -soweit vorhanden- an die Reihe. Haben alle Spieler ihre Aufgaben beendet, werden die Ergebnisse der Spiele ermittelt und einzeln angezeigt. Hierauf werden die Spiele aller anderen Mannschaften ausgetragen, an denen kein menschlicher Mitspieler teilnimmt. Eine Spielrunde ist damit beendet und eine neue kann beginnen. Wundern Sie sich bitte nicht, wenn das Errechnen der Ergebnisse und Tabellen manchmal etwas länger dauert, da jeweils die Daten von rund 700 Spielern aktualisiert werden. Ferner werden alle Tabellen sofort aktualisiert, damit Sie sie sofort in der nächsten Runde aufrufen können, um genauestens über die Veränderungen in allen vier Ligen informiert zu sein.



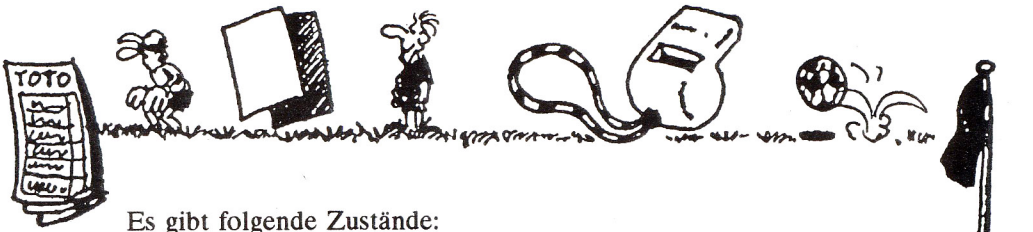


## Allgemeines zum Spiel

### Die Fußballspieler

Jeder Fußballspieler besitzt bestimmte Werte, die sein Spielvermögen, d.h. seine Stärke als Spieler, ausdrücken. Ein Spieler kann auf vier verschiedenen Positionen, entweder im Tor, in der Verteidigung, im Mittelfeld oder Angriff spielen und hat auf jeder dieser Positionen eine gewisse Spielstärke (von 0-9), die seine technischen Fähigkeiten beschreiben. Diese Spielstärken sind ausschlaggebend für den Transferwert, da sie langfristige Werte sind, die sich nicht so schnell verändern. Ein weiterer wichtiger Wert ist die Energie, die ein Spieler besitzt. Der maximale Wert beträgt 20. Bei jedem Einsatz verliert der Spieler -je nach Spieltaktik- eine gewisse Energie; seine Kondition wird ebenfalls schwächer. Sinkt der Energiewert zu stark besteht die Gefahr, daß der Spieler krank wird. Die Energie eines Spielers kann entweder durch Aussetzen (d.h. Nichtaufstellung beim nächsten Spiel) oder durch einen Aufenthalt in einem Trainingslager verbessert werden. Der letzte wichtige Wert eines Fußballers ist die Form. Ist ein Spieler längere Zeit formschwach (z.B. aus mangelnder Spielpraxis), d.h. die Form sinkt auf 0, so verringert sich seine Spielstärke um einen Punkt. Steigt dagegen die Form bis auf 20, so kann sich der Spieler in seiner Spielstärke verbessern. Das Spielvermögen eines Spielers berechnet sich nun aus der Spielstärke auf seiner Position (50%), der Form (25%) und der Energie (25%). Auch zur Verbesserung der einzelnen Werte kann der Spieler in ein Trainingslager geschickt werden. Alle Spieler erhalten -abhängig von ihrer Leistung am letzten Spieltag- 0,0 bis 0,3 Punkte. Die bisher so erreichte Punktzahl ist ausschlaggebend für die Position in der Liste der 'Auf- und Absteiger des Jahres'. Jeder Spieler besitzt einen Vertrag, in dem das Gehalt und die Laufzeit, die sich der Spieler verpflichtet, für den Verein zu spielen, festgelegt sind. Läuft dieser Vertrag aus, kann der Spieler den Verein wechseln, es sei denn, der Vertrag wird verlängert. Ein Spieler ist nicht immer einsatzfähig. Je nach Zustand (im Spiel 'Status' genannt), kann der Spieler eine gewisse Zeit ausfallen.





Es gibt folgende Zustände:



- OK: Der Spieler ist einsatzfähig.
- KRANK: Der Spieler ist konditionell erschöpft und wird für ein bis zwei Wochen krank geschrieben.



- VERLETZT: Der Spieler wurde beim Training oder im letzten Spiel verletzt und fällt bis zu acht Wochen aus.



- GESPERRT: Der Spieler wurde wegen einer roten oder vier gelben Karten bis zu drei Wochen gesperrt.



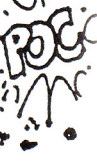
- VERREIST: Der Spieler besucht ein Trainingslager und kann daher bis zu drei Wochen nicht eingesetzt werden.

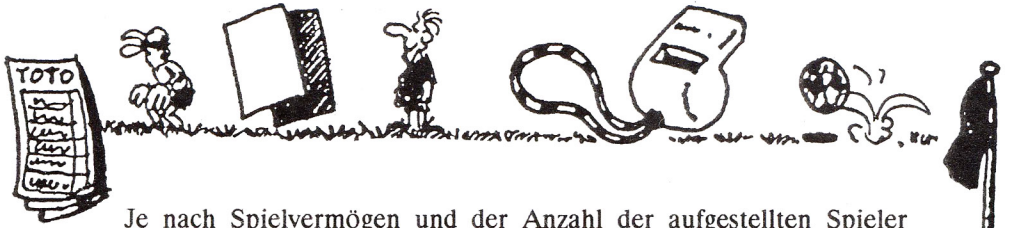


### Die Mannschaften



Die Stärke einer Mannschaft setzt sich zusammen aus der Moral, dem Zusammenspiel der Spieler untereinander, der Kondition und dem Spielvermögen der aufgestellten Spieler im Tor, in der Verteidigung, im Mittelfeld und Angriff. Die Moral spiegelt die Stimmung in der Mannschaft wider. Gewinnt eine Mannschaft ein Spiel nach dem anderen, so ist die Stimmung hervorragend. Ist eine Mannschaft dagegen längere Zeit in der Meisterschaft erfolglos oder z.B. in der ersten Runde im DFB-Pokal gegen einen Verbandsligisten ausgeschieden, sinkt die Moral bis zum Tiefpunkt. Das Zusammenspiel beschreibt die Abstimmung und Harmonie der Spieler untereinander. Werden andauernd Spieler neu verpflichtet oder verkauft, so können sie sich nicht aufeinander einstellen und das Zusammenspiel ist miserabel. Die Kondition gibt an, wie die gesamte Mannschaft konditionell (Durchschnitt der Energien aller aufgestellten Spieler) aufgelegt ist. Den wichtigsten Teil der Stärke der Mannschaft macht die Aufstellung der einzelnen Spieler aus.





Je nach Spielvermögen und der Anzahl der aufgestellten Spieler berechnet sich die Stärke auf einer der vier Positionen. Sind z.B. drei Verteidiger mit einer durchschnittlichen Spielstärke, Form und Energie aufgestellt, so ist die gesamte Verteidigung befriedigend. Eine Überlegenheit einer Mannschaft gegenüber einer anderen in den einzelnen Werten ist jedoch noch keine Garantie für einen Sieg. Wie in der Realität hat jede Mannschaft auch einmal einen schlechten Tag. So kann ein Außenseiter im Pokal durchaus einen vermeintlich großen Gegner bezwingen. Mit ausschlaggebend für einen Sieg kann auch die Zuschauerkulisse sein. Ist das eigene Stadion bei einem Heimspiel ausverkauft, so wird die Mannschaft zusätzlich motiviert.



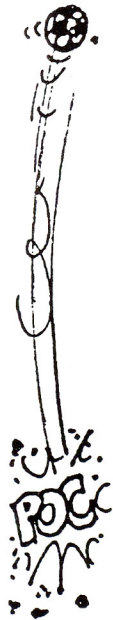
### Die Bewertungen

Im Spiel werden öfters grobe Bewertungen abgegeben z.B. über das Spielvermögen eines Spielers oder über die Stärke einer Mannschaft. Es gibt sechs verschiedene Abstufungen: sehr schwach, schwach, befriedigend, gut, sehr gut und hervorragend. Eine durchschnittliche Bewertung entspricht 'befriedigend'. Die Wertung 'hervorragend' wird nur sehr selten vergeben.



### Die Steuerung

Das gesamte Programm wird über ein Eingabemedium gesteuert (siehe computerabhängige Zusatzanleitungen). Allgemein gilt, daß alle Objekte, die die Farbe weiß haben, angeklickt werden können.





Dies können sein:



1. die kleinen quadratischen 'Auswahl Buttons', die immer dann erscheinen, wenn dem Manager mehrere Wahlmöglichkeiten angeboten werden (z.B. bei mehreren Angeboten beim Spielerverkauf).
2. die größeren, rechteckigen Standartschalter WEITER, ZURÜCK, OK, NEIN usw., die am unteren Rand des Bildschirms erscheinen.
3. Zahlen, wie z.B. Geldbeträge (Angebote).



Normalerweise ist es unerheblich, ob die linke oder rechte Maustaste benutzt wird. Lediglich bei den Zahlen bewirkt das Drücken der linken Maustaste eine Erhöhung der angeklickten Ziffer, das der rechten eine Verringerung.

### Rundenbeginn



Nehmen zwei oder mehr Manager an 'SSS' teil, so wird zu Beginn der Runde angezeigt, wer mit seinem Spielzug an der Reihe ist.

### Die Finanzübersicht

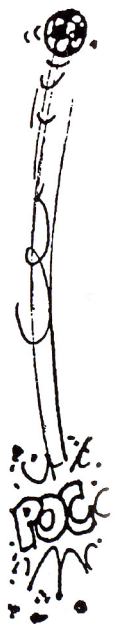
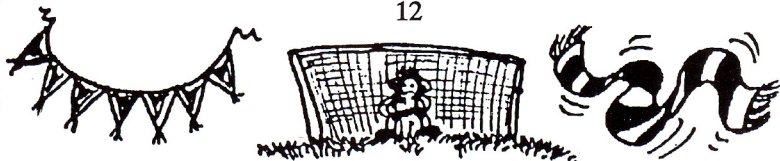


Der Manager bekommt jetzt eine Auflistung der Ein- und Ausgaben in der letzten Woche.

### Die Tabelle



Fand in der letzten Spielrunde ein Meisterschaftsspiel statt, wird die neue Tabelle der Liga, in der sich der Manager befindet, angezeigt. Hierbei wird der eigene Verein immer hell hervorgehoben.

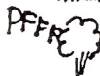




### Besondere Ereignisse



Es werden alle besonderen Ereignisse der letzten Woche aufgelistet, wie z.B. Verletzungen bzw. Erkrankungen von Spielern, Transferkäufe bzw. Verkäufe, Verträge, die ausgelaufen sind, besondere Zwischenfälle (Diese Informationen erscheinen auch nur dann, wenn Sie von einem Ereignis betroffen sind).



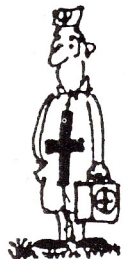
### Nächstes Spiel



Die nächste Spielpaarung wird angezeigt. Zusätzlich werden einige Informationen -je nach Wettbewerb- ausgegeben:



- bei einem Meisterschaftsspiel die Tabellenposition sowie die auswärts bzw. zu Hause erzielten Punkte.
- bei einem Pokalspiel die Liga, in der die Mannschaften in der Meisterschaft spielen.
- bei einem internationalen Pokalspiel die Nationalität der Mannschaften



Falls bereits ein Hinspiel der beiden Kontrahenten stattgefunden hat, wird zusätzlich das Ergebnis dieser Begegnung bekanntgegeben.

### Das Hauptmenü



Im Hauptmenü haben Sie die Möglichkeit, die Vereinsgeschicke in jeglicher Hinsicht zu beeinflussen.





### Die Aufstellung



Wählen Sie die elf Spieler aus, die im nächsten Spiel aufgestellt werden sollen. Es müssen mindestens sechs Spieler und ein Torwart in der Aufstellung sein (sollte dies nicht der Fall sein, müssen Sie ein Bußgeld in Kauf nehmen). Spieler, die gesperrt, verletzt oder aus einem anderen Grund verhindert sind, können nicht angewählt werden. Bei der Aufstellung sind unbedingt die einzelnen Werte der Spieler zu beachten: sind die Spieler mit den höchsten Spielstärken, der besten Kondition und Form aufgestellt? Haben alle Spieler noch genügend Energie, um ein weiteres Spiel unbeschadet zu überstehen? Läuft ein Spieler Gefahr, durch eine vierte gelbe Karte gesperrt zu werden? Verkümmert ein Spieler etwa auf der Bank und wird wegen mangelnder Spielpraxis immer schlechter?



### Die Positionen



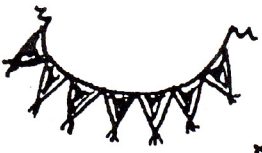
Möchten Sie einen Ihrer Spieler auf einer anderen Position spielen lassen, klicken Sie diesen an und bestimmen Sie die neue Position, also entweder Torwart, Verteidiger, Mittelfeldspieler oder Angreifer. Beachten Sie aber dabei, daß die Spieler auf anderen Positionen auch eine andere Spielstärke besitzen. Diese Funktion ist z.B. dann sinnvoll, wenn auf einer Position so viele Spieler durch Krankheit verhindert sind, daß diese Position nicht mehr sinnvoll besetzt werden kann.



### Die Spieltaktik



Bestimmen Sie, mit welcher Taktik die eigene Mannschaft spielen soll. 'Kontrolliertes Spiel' ist das Spiel ohne Risiko, d.h. kontrollierte Defensive und Offensive. Bei 'sehr defensivem' bzw. 'defensivem Spiel' werden zwar die Verteidigung erheblich verstärkt, allerdings gibt die Mannschaft das Mittelfeld preis und hat daher auch weniger Angriffe.





Bei 'sehr offensivem' bzw. 'offensivem Spiel' werden das Mittelfeld und der Angriff erheblich verstärkt, allerdings ist die Mannschaft in der Verteidigung verletzbar. Abhängig von der Spieltaktik verringert sich die Kondition (Energie) der Spieler; d.h. je offensiver Ihre Taktik ist, desto schneller verlieren die Spieler ihre Energie und Kondition.



### Das Trainingslager

Wählen Sie diejenigen Spieler aus, die in ein Trainingslager geschickt werden sollen. Spieler, die mit einem Häkchen markiert sind, befinden sich nicht in der aktuellen Aufstellung. Bestimmen Sie hierauf, welches Trainingslager besucht werden soll. Die Trainingslager unterscheiden sich im Preis, in der Aufenthaltsdauer und den Schwerpunkten des Trainings. Die Spieler können in den Trainingslagern sowohl die Form, Kondition (Energie), als auch die Spielstärke verbessern. Außerdem können verletzte oder kranke Spieler schneller regeneriert werden.



### Die Bewertung

Die eigene Mannschaft und der nächste Gegner werden in Kondition, Moral, Zusammenspiel und den einzelnen Positionen, also Tor, Verteidigung, Mittelfeld und Angriff bewertet und gegenübergestellt. Schließlich erfolgt eine Bewertung der Aufstellung. Diese drückt aus, wie gut die Mannschaftsaufstellung als Team ist.



### Der Transfermarkt

Auf dem Transfermarkt werden die Spieler aufgeführt, die zum Verkauf stehen und somit erworben werden können. Selbstverständlich können die Spieler auch Spieler aus der eigenen Mannschaft auf die Transferliste setzen und zum Verkauf anbieten.





### Angebot für einen Spieler machen

Wählen Sie einen Spieler von der Transferliste aus, den Sie kaufen möchten. Geben Sie Ihr Gebot ab und bestimmen Sie die Vertragslänge, von der das Gehalt des Spielers abhängig ist. Das Angebot wird zur Kenntnis genommen, eine Entscheidung über einen Wechsel erfolgt aber erst am nächsten Spieltag, so daß auch andere Vereine die Möglichkeit haben, noch mitzubieten. Spieler, für die Sie ein Angebot abgegeben haben, werden mit einem Häkchen gekennzeichnet.



### Spieler auf die Transferliste setzen

Klicken Sie die Spieler an, die Sie auf die Transferliste setzen möchten. In der nächsten Runde werden Ihnen -je nach Stärke des Spielers- einige Angebote unterbreitet (sowohl vom Computer als auch von anderen Mitspielern).



### Spieler von der Transferliste nehmen

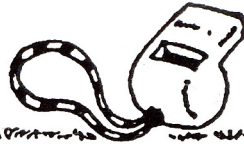
Haben Sie einen Spieler auf die Transferliste gesetzt und nun beschlossen, ihn doch nicht verkaufen zu wollen, können Sie ihn wieder von der Liste streichen.



### Verhandlungen mit Spieler führen

Ist der Vertrag eines Spielers einer Ihrer menschlichen Kontrahenten ausgelaufen, haben Sie die Möglichkeit, diesem Spieler ein Angebot zu unterbreiten, jetzt zu Ihrer Mannschaft zu wechseln, ohne daß Sie eine Ablösesumme zahlen müssen, da der Spieler nicht mehr vertraglich gebunden ist. Sie müssen sich nur mit ihm über die Vertragslänge (und somit auch über das Gehalt), sowie eine einmalige Sonderprämie einigen.





## Das Stadion

### Stadion vergrößern

Geben Sie an, um wieviele Sitz- und Stehplätze Ihr Heimstadion erweitert werden soll. Zu Beginn des Spieles verfügt Ihr Stadion über 15000 Steh- und 5000 Sitzplätze. Hierauf wird Ihnen ein Kostenvoranschlag mit der Dauer des Umbaus vorgelegt.

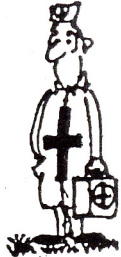


PFFR



### Stadion verkleinern

Geben Sie an, um wieviele Sitz- und Stehplätze Ihr Heimstadion verkleinert werden soll. Hierauf wird Ihnen ein Kostenvoranschlag mit der Dauer des Umbaus vorgelegt. Diese Funktion kann zum Beispiel dann nützlich sein, wenn Sie sich mit einem zu großen Stadion verkalkuliert haben und jetzt jeden Monat sehr hohe Kosten für die 'Unterhaltung' des selbigen zahlen müssen.



### Stadionarbeiten abbrechen

Können Sie die finanzielle Last, die beim Umbau des Heimstadions entsteht, nicht mehr tragen, dann unterbrechen Sie vorzeitig die Stadionarbeiten.



### Eintrittspreise festlegen

Bestimmen Sie die Eintrittspreise für Sitz- und Stehplätze in Ihrem Heimstadion. Haben Sie die Preise für ein Spiel im Pokalwettbewerb erhöht, vergessen Sie bitte nicht, diese für das nächste Heimspiel in der Meisterschaft wieder zurückzusetzen, sofern Ihnen dieses nötig erscheint.





## Die Verträge

Ist der Vertrag eines Spielers kurz davor, abzulaufen, und Sie möchten den Spieler weiterhin behalten, dann versuchen Sie den Vertrag zu verlängern. Ist der Spieler zu Verhandlungen bereit, unterbreiten Sie ihm ein Angebot für eine einmalige Sonderprämie und für die neue Vertragsdauer mit dem daraus resultierenden Gehalt.

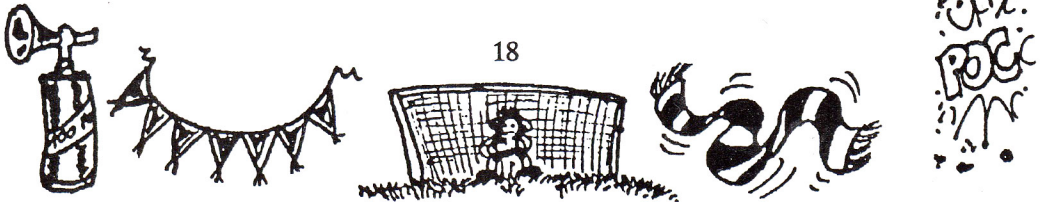
## Die Werbung

Sie können zusätzlich Ihr Kapital vermehren, indem Sie mit Ihrem Verein Werbung für andere Firmen machen. Wählen Sie zunächst den Bereich, in dem Sie werben wollen. (Trikotwerbung oder Bandenwerbung im Heimstadion). Abhängig von der Position des Vereins in der Meisterschaft bieten Ihnen verschiedene Firmen einen Werbevertrag zu unterschiedlichen Bedingungen an. Setzen Sie die Bezahlung mit der Laufzeit der angebotenen Verträge in Beziehung und wählen Sie das beste Angebote aus.

## Ihre Finanzen

### Einen Kredit aufnehmen

Geraten Sie in einen finanziellen Engpaß, können Sie einen Kredit aufnehmen. Je nach 'Wert' Ihrer gesamten Mannschaft besitzen Sie eine bestimmte Kreditwürdigkeit. Bestimmen Sie die erforderliche Kreditsumme und die Laufzeit der Rückzahlung. Je länger Sie sich mit der Rückzahlung Zeit nehmen, desto höher werden die Kreditzinsen. Haben Sie einen Kredit aufgenommen, wird jede Spielrunde ein zuvor festgelegter Betrag von Ihrem Kapital abgezogen, bis in der vereinbarten Zeit der Kredit mit den Zinsen zurückgezahlt ist.





### Einen Kredit zurückzahlen

Bestimmen Sie die Höhe der Summe, die Sie für den aufgenommenen Kredit zurückzahlen wollen, bevor die eigentliche Laufzeit des Kredits abgelaufen ist.



### Termingeld anlegen

Möchten Sie einen Teil Ihres Kapitals gewinnbringend 'arbeiten' lassen, so wählen Sie eine bestimmte Summe und legen sie als Termingeld an. Je nach der Höhe des angelegten Termingeldes und der Länge der Laufzeit erhalten Sie einen entsprechend hohen Zinssatz. Während der Laufzeit können Sie nicht auf dieses Kapital zurückgreifen. Nach Ablauf der Zeit erhalten Sie die angelegte Summe plus Zinsen wieder zurück.



### Geld transferieren

Möchten Sie einen Ihrer menschlichen Mitspieler finanziell unterstützen, so bestimmen Sie die Höhe der zu transferierenden Geldsumme. Diese Unterstützung erfolgt ohne Auflagen, wie z.B. die befristete Zurückzahlung eines Kredits. Die Manager müssen sich 'außerhalb' des Spiels über eine entsprechende Gegenleistung einigen.



### Fußballtoto spielen

Sind Sie ein Kenner der 1. Liga, so können Sie im Fußballtoto mitspielen und gewinnen. Bestimmen Sie die Höhe Ihres Einsatzes und tippen Sie, ob bei den neun Begegnungen der 1. Liga jeweils die Heimmannschaft (1) oder der Gast (2) gewinnt, oder ob es etwa zu einem Unentschieden (0) kommt. In der nächsten Runde können Sie dann anhand der 'besonderen Ereignisse' erkennen, ob Sie jetzt 'Millionär' sind.





### Die Spielebilanz

Es werden alle Gegner in der Meisterschaft dieser Saison nach der Reihenfolge des Aufeinandertreffens aufgeführt und die bisherigen Ergebnisse gezeigt. Die Zahlen bei den noch nicht ausgetragenen Begegnungen geben den Spieltag des Aufeinandertreffens an. Schließlich wird eine Bilanz der auswärts und zu Hause erzielten Tore und Punkte erstellt.



### Die Ligainfo

Informieren Sie sich über die Tabellenstände der anderen Ligen und die Ergebnisse des letzten Spieltages.

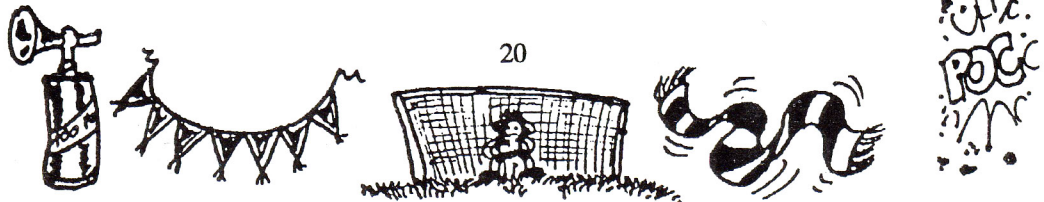


### Spielerinfo

Klicken Sie den Spieler Ihrer Mannschaft an, über den Sie genauere Informationen erfahren wollen. Folgende Erläuterungen werden Ihnen zur Person des Spieles gegeben:



Name des Spielers; aktuelle Position, auf der er spielt; grobe Beurteilung seines momentanen Spielvermögens; Anzahl der Einsätze in dieser Saison; Anzahl der Saisons, die er schon bei der eigenen Mannschaft spielt; Anzahl der gelben und roten Karten in der laufenden Saison; Anzahl der erzielten Tore in der Meisterschaft, im nationalen und internationalen Pokal; aktueller Transferwert; Kaufsumme; Gehalt pro Spiel; momentane Verfassung (Status). Zusätzlich wird die Spielstärke im Tor, in der Verteidigung, im Mittelfeld und Angriff, sowie die momentane Form und Kondition (Energie) als Säulendiagramm dargestellt. Schließlich wird in einer Kurve die Leistung (Form) der letzten sechs Wochen angezeigt.





## Die Statistiken

### Plazierungen in der Saison

In einer Kurve werden die einzelnen Plazierungen der eigenen Mannschaft über die Saison hinweg dargestellt.



### Finanzrückblick

In einer Kurve wird der bisherige Kapitalverlauf in der aktuellen Saison angezeigt. Hoch- und Tiefpunkte werden mit dem jeweiligen Betrag benannt.



### Finanzbilanz

Es wird eine Finanzbilanz über sämtliche Einnahmen und Ausgaben der laufenden Saison erstellt.



### Torschützenliste

Die Torschützenliste der Spieler, die die meisten Treffer in der Meisterschaft vorzuweisen haben, wird ausgegeben.

### Bestenliste

Die Liste der besten Fußballspieler in der Meisterschaft wird erstellt. Ein Spieler kann 0 bis 100 Punkte erhalten, je nach momentaner Spielstärke, Kondition und Form.





### Aufsteiger des Jahres



In der Liste der Aufsteiger des Jahres werden die Spieler erfaßt, die in der laufenden Saison die für ihre Verhältnisse besten Leistungen erbracht und somit auch die beste Form gezeigt haben.



### Absteiger des Jahres



In der Liste der Absteiger des Jahres werden diejenigen Spieler aufgenommen, die in der laufenden Saison die für Ihre Verhältnisse schlechtesten Leistungen erbracht und damit eine sehr schwache Form gezeigt haben.



### Sünderliste

Die Sünderliste offenbart Ihnen die Spieler mit den meisten roten und gelben Karten. Eine rote Karte wird gleichgesetzt mit vier gelben.



### Mannschaft des Tages

Die beste Mannschaft, die mit den Spielern aus der Meisterschaft zusammengestellt werden kann, wird gezeigt. In der Mannschaft des Tages befindet sich der beste Torhüter, die besten drei Verteidiger, die besten vier Mittelfeldspieler und die besten drei Angreifer aus der Bestenliste.





## Zuschauer in den Stadien

Wählen Sie die Liga, in der Sie sich die Zuschauerstatistik anschauen wollen. Es wird eine Tabelle der Mannschaften mit den höchsten absoluten Zuschauerzahlen erstellt. Zusätzlich werden die prozentuale Auslastung und das Fassungsvermögen der einzelnen Stadien aufgelistet.



## Die Managerinfo

Sie erhalten eine Zusammenfassung aller wichtigen Informationen über Sie als Manager und über den Verein. Es werden folgende Daten ausgegeben: eine grobe Beurteilung Ihrer bisherigen Leistungen als Manager und Trainer; die aktuelle Position des Vereins in der Meisterschaft und den Pokalwettbewerben; die bisherigen größten Erfolge des Vereins unter Ihrer Führung; die gesamte Zuschauerzahl bei den Heimspielen; Zuschauerdurchschnitt pro Heimspiel; die Auslastung des Stadions in Prozent; Fassungsvermögen des Stadions; momentan verfügbares Kapital; Termingelder; Kredite

## Die Managerpunkte

Gemäß Ihrer Leistungen für den Verein als Trainer und Manager erhalten Sie (und gegebenenfalls Ihre Mitspieler) eine Beurteilung in Prozent von 0 bis 100. Dementsprechend wird eine Rangordnung der Manager erstellt. Zur Veranschaulichung werden die Managerpunkte als Säulendiagramm grafisch dargestellt. Die grünen Säulen entsprechen den Managerpunkten, die bisher in der laufenden Saison erzielt wurden, die roten Säulen im Hintergrund einem Durchschnittswert aller bisher gespielten Saisons. Klicken Sie denjenigen Manager an, von dem Sie die Managerpunkte näher aufgeschlüsselt haben wollen.





Die Punktzahl setzt sich aus vier Bereichen zusammen: dem sportlichen Erfolg in der Meisterschaft, im nationalen und internationalen Pokalwettbewerb, sowie der finanziellen Position des Vereins.

Sonstiges

**Die Top-8 Managerliste**

Die Manager mit den höchsten Managerpunkten werden in die Top-8 Managerliste eingetragen und auf Diskette / Festplatte verwahrt. Klicken Sie den Manager an, von dem Sie die Punktzahl näher aufgeschlüsselt haben wollen.

**Teamname / Trikots ändern**

Ändern Sie den Namen Ihrer Mannschaft oder die aktuellen Trikotfarben.

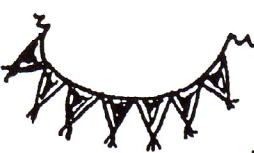
**Spielstand beenden**

Beenden Sie das momentane Spiel, ohne den Spielstand zu speichern.

**Rundenende**

**Die Ergebnisse**

Haben alle Manager Ihren Spielzug beendet, können die Manager einzeln wählen, ob Sie direkt das Ergebnis Ihrer Begegnung sehen wollen oder ob die Höhepunkte des Spiels in kleinen Ausschnitten gezeigt werden sollen. Hierauf werden die Spiele aller anderen Mannschaften ausgetragen und die Ergebnisse bekanntgegeben.





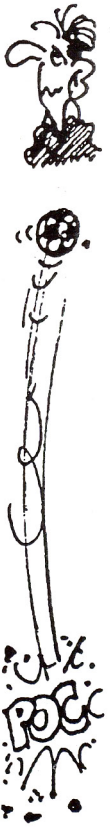
### Spielstand sichern

Möchten Sie den aktuellen Spielstand auf Diskette / Festplatte sichern, so drücken Sie nach Bekanntgabe der Ergebnisse aller Spiele einer Runde die Taste 'S'. Geben Sie einen Namen für den Spielstand an und legen Sie gegebenenfalls eine formatierte Diskette ein, auf die der Spielstand gespeichert werden kann. Gedulden Sie sich einige Zeit beim Abspeichern, da viele Daten gesichert werden. Das Abspeichern des aktuellen Spielstandes ist nur alle 20 Minuten möglich!



### Saisonende

Nach dem 34. Spieltag in der Meisterschaft, eventuellen Play-Offs um die Meisterschaft in der 1. Liga, sowie den Relegationsspielen um den Auf- und Abstieg, ist die Saison beendet. Zum Abschluß werden zunächst die Tabellen aller vier Ligen gezeigt. Muß ein Manager aufgrund zu großer sportlicher Mißerfolge, d.h. Abstieg in die 5. Liga, oder wegen finanzieller Nöte seine Karriere beenden, so wird dies nun angezeigt.



Hier nun die Beträge, die Sie am Ende eines Jahres mindestens auf Ihrem Konto vorweisen müssen, damit Sie vom Vorstand nicht entlassen werden:

- 1. Jahr - 1. Schwierigkeitsstufe: 2.000.000 DM
- 1. Jahr - 2. Schwierigkeitsstufe: 1.500.000 DM
- 1. Jahr - 3. Schwierigkeitsstufe: 1.000.000 DM
- 1. Jahr - 4. Schwierigkeitsstufe: 500.000 DM
- 1. Jahr - 5. Schwierigkeitsstufe: 0 DM

Im zweiten Jahr steigert sich jeder Wert um 500.000 DM, wobei der Betrag die 2.000.000 DM-Marke niemals übersteigt; d.h., daß nach fünf Jahren in jeder Spielstufe die zwei Millionen erreicht sind.





In einem besonderen Abschlußmenü können Sie sich die Statistiken der gesamten Saison noch einmal ansehen. Zusätzlich kann ein Manager eine neue Mannschaft der 4. Liga übernehmen oder auch ganz aus dem Spiel ausscheiden. Weiterhin können neue Manager an dem Spiel teilnehmen; diese müssen allerdings eine Mannschaft der 4. Liga auswählen. Verlassen Sie das Abschlußmenü durch das Anklicken von WEITER, so beginnt eine neue Saison mit konditionell erhaltenen Spielern.



### Die verwendeten Abkürzungen



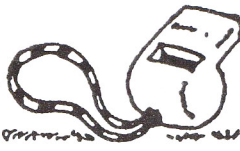
- St - Spielstärke eines Spielers auf seiner Position
- T - Spielstärke eines Spielers im Tor
- V - Spielstärke eines Spielers in der Verteidigung
- M - Spielstärke eines Spielers im Mittelfeld
- A - Spielstärke eines Spielers im Angriff
- En - Energiewert eines Spielers (Kondition)
- Fm - Form eines Spielers
- GK - Anzahl der gelben Karten eines Spielers
- POS - 1.) Position, auf der ein Spieler spielt  
2.) Position / Platzierung einer Mannschaft in der Liga
- g - Anzahl der gewonnenen Spiele einer Mannschaft in der Liga
- u - Anzahl der unentschiedenen Spiele einer Mannschaft
- v - Anzahl der verlorenen Spiele einer Mannschaft
- Diff - Tordifferenz
- Pkt - Punkteverhältnis
- x - Durchschnitt
- max - maximal



Viel Spaß mit dieser Management Simulation wünscht Ihnen

Starbyte Software





## Ladenanweisung

### Amiga

Legen Sie Ihre SSS Diskette A in Ihr Laufwerk df0: und schalten Sie Ihren Rechner ein. Auf der Workbench-Ebene wählen Sie das SSS Icon aus. Das Programm lädt und startet jetzt automatisch. Befolgen Sie desweiteren die Bildschirmanweisungen.



### Atari

Legen Sie Ihre SSS Diskette A in Ihr Laufwerk A und schalten Sie Ihren Rechner ein. Auf der Desktop-Ebene wählen Sie nun das Laufwerk A aus, danach starten Sie durch einen Doppelklick das Programm SSS.PRG - Nun wird SSS automatisch geladen und gestartet. Befolgen Sie desweiteren die Bildschirmanweisungen.



### IBM-PC

Kann nur auf Festplatte installiert werden. Bitte bei Festplatteninstallation nachlesen.

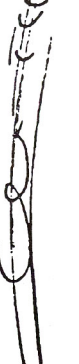


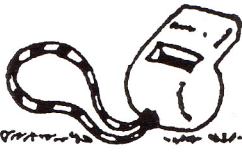
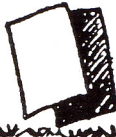
### C-64

Legen Sie Ihre SSS Diskette A in Ihr Laufwerk und schalten Sie Ihren Computer und Ihr Laufwerk ein. Geben Sie nun

**LOAD"SSS",8,1**

ein. Das Programm lädt und startet jetzt automatisch. Befolgen Sie desweiteren die Bildschirmanweisungen.





## Festplatteninstallation

### Amiga

Booten Sie Ihre Festplatte wie gewohnt. Auf der Workbench-Ebene aktivieren Sie das SSS Icon. Daraufhin erscheinen zwei Icons. Ein anderes SSS Icon zum Starten des Spiels und das HD-Install Icon, welches sie jetzt durch einen Doppelklick starten. Befolgen Sie nun die Bildschirmanweisungen



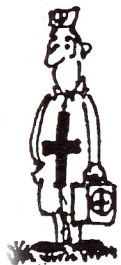
### Atari

Booten Sie Ihre Festplatte wie gewohnt. Auf der Desktop-Ebene aktivieren Sie das entsprechende Laufwerksicon und danach starten Sie das SSS.PR.G Icon. Befolgen Sie jetzt die Bildschirmanweisungen.



### IBM-PC

Booten Sie Ihre Festplatte wie gewohnt. Lenken Sie den Zugriffspfad auf das entsprechende Laufwerk (A: oder B:). Starten Sie jetzt mit INSTALL das Installationsprogramm. Befolgen Sie nun die Bildschirmanweisungen.



### Tastaturbelegung

Cursortasten / Nummernblock → ersetzen die Mausbewegungen

Cursortasten + SHIFT → erhöht die Geschwindigkeit der Bewegung

Return → linke Maustaste

- → rechte Maustaste

s → Spielstand speichern nur bei den Ergebnissen möglich





Weitere Starbyte-Produkte



RINGS of  
MEALS

LORDS OF DOOM

LEONARDO

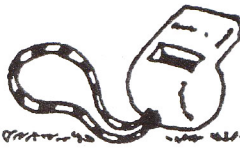
*tie break*

CRIME TIME

STARKEN

TRANS WORLD

INVEST



PFFP



LOGO

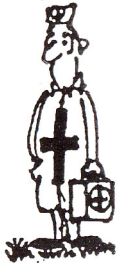
FOOTBALL  
TENNIS  
RUGBY



TABLE  
TENNIS

GLOWN  
O  
MANIA

S·I·M·U·L·A·T·I·O·N



ARCTIC  
ADVENTURE



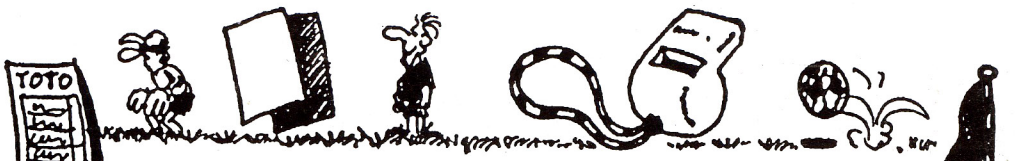


WINZER

GROWN

ROLLING  
RONNY

SPIRIT  
ADVENTURE



# STARBYTE

Software GmbH

Nordring 71 • 4630 Bochum 1  
Tel. 02 34 / 68 04 60 • Fax 02 34 / 68 04 97

