

Bundesliga Manager

84054

47043

COPYRIGHT

Die Rechte an der Software **BUNDESLIGA-MANAGER** und an dem Handbuch liegen bei der Fa. SOFTWARE 2000, A. Wardenga, Lübecker Straße 10, 2320 Plön.

Es wird ausdrücklich untersagt, weder die Software noch das Handbuch von dem Programm **BUNDESLIGA-MANAGER** ohne unsere ausdrückliche schriftliche Genehmigung in irgendeinem Verfahren, auch teilweise, zu reproduzieren oder an Dritte weiterzuleiten.

Da sich Fehler nie vollständig vermeiden lassen, können wir keine Garantie für die Richtigkeit des Handbuches oder der Software übernehmen. Aus o.g. Gründen haften wir auch nicht für Folgefehler, die durch den Gebrauch der Programme auftreten.

Verbesserungsvorschläge und Korrekturen nehmen wir jederzeit dankbar entgegen. Haben Sie aber bitte Verständnis dafür, daß wir solche Vorschläge nur schriftlich entgegennehmen können, um unsere Telefonanlage nicht zu überlasten.

Wir sind auch jederzeit für Kritik und Lob empfänglich, sofern Sie sich schriftlich an uns wenden.

Sollten Sie Probleme oder Fragen haben, so wenden Sie sich ebenfalls schriftlich an die unten genannte Adresse.

HINWEIS:

Bevor Sie die Software in Betrieb nehmen, sollten Sie die Anleitung erst einmal lesen!

Wir wünschen Ihnen nun viele vergnügliche Stunden mit dem Programm **BUNDESLIGA-MANAGER** !

IHRE SOFTWARE 2000

Kontaktadresse:

Software 2000
A. Wardenga
Lübecker Straße 10
2320 PLÖN / HOLST.

INHALTSVERZEICHNIS

1.	ALLGEMEINES	Seite 3
2.	STARTEN DES PROGRAMMS	Seite 3
2.1	Programmstart AMIGA	Seite 3
2.2	Programmstart PC	Seite 3
2.3	Installation auf Festplatte PC	Seite 3
3.	BEDIENUNG DES PROGRAMMS	Seite 4
3.1	AMIGA	Seite 4
3.2	PC	Seite 4
4.	SPIELVERLAUF	Seite 3
5.	FINANZEN	Seite 5
6.	DIE EINZELNEN MENÜPUNKTE	Seite 6
6.1	SPIELER	Seite 8
6.2	VEREIN	Seite 9
6.3	FINANZEN	Seite 10
6.4	DIVERSES	Seite 11
6.5	DISK OPERATIONEN	Seite 12
7.	TASTATURSTEUERUNG	Seite 13
A	ANHANG (Allg. Hinweise und Credits)	Seite 16 / 17

1. ALLGEMEINES

"Bundesliga Manager" ist eine Fußball-Simulation, bei der jeder der maximal vier Spieler das Amt des Managers des von ihm ausgewählten Vereins übernimmt. Das Spiel kann beliebig lange gespielt werden. Ziel des Spiels ist es, dem ausgewählten Verein zu möglichst großem Erfolg zu verhelfen. In der 3.Liga beginnend, gilt es, möglichst schnell in die Bundesliga aufzusteigen, um dann in das "richtig große Geschäft" einsteigen zu können. Ein sehr langer und schwieriger Weg liegt vor jedem Manager. Um Pokalsieger, Deutscher Meister oder Sieger im Europapokal zu werden, muß aus dem eigenen Team eine Spitzenmannschaft geworden sein. Niemand kann sich jedoch auf seinen Lorbeeren ausruhen - sehr schnell findet man die eigene Mannschaft in der 2.Liga wieder....

2. STARTEN DES PROGRAMMS

2.1 Programmstart Amiga

Schalten Sie Ihr System ein (Amiga 1000 Besitzer müssen erst eine Kickstart laden). Wenn das Workbench-Logo erscheint, legen Sie die Bundesliga-Manager Diskette in das Bootlaufwerk. Das Spiel wird nun automatisch geladen und gestartet.

2.2 Programmstart PC

Starten Sie Ihr System wie üblich. Wenn das DOS installiert wurde, legen Sie bitte die die Bundesliga-Manager Diskette in das Laufwerk A und tippen A: und drücken die "RETURN"-Taste. Jetzt tippen Sie MANAGER und drücken noch einmal die "RETURN"-Taste. Das Spiel wird nun automatisch geladen und gestartet.

2.3 Installation auf Festplatte PC

Wenn Sie den Bundesliga-Manager auf einer Festplatte installieren wollen, legen Sie bitte die Bundesliga-Manager Diskette in das Laufwerk A und tippen folgendes ein:

A:HDINST C:

Ersetzen Sie das "C" durch die Bezeichnung Ihrer Festplatte. Das Spiel wird nun in einem Unterverzeichnis mit dem Namen "MANAGER" auf Ihrer Festplatte installiert. Nach erfolgreicher Installation können Sie das Spiel im Verzeichnis "MANAGER" starten, indem Sie MANAGER eintippen.



3. BEDienung DES PROGRAMMS

Das Programm Bundesliga-Manager ist weitgehend selbsterklärend, so daß sich diese Anleitung auf ein Minimum an Erklärung beschränken kann.

3.1 AMIGA

Die Amiga-Version des Bundesliga-Managers wird ausschließlich durch die Maus gesteuert. Die Menüs des Programms befinden sich am oberen Bildschirmrand, so wie Sie es von anderen Amiga-Programmen gewohnt sind. Durch Drücken der rechten Maustaste klappen die Menüs auf. Die Tastatur wird nur zur Namenseingabe benötigt.

3.2 PC

Die PC-Version kann wahlweise über Maus oder über die Tastatur gesteuert werden. Bei der PC-Version erscheinen die Menüs in vollem Umfang am unteren Bildschirmrand und können durch Drücken der linken Maustaste (Maussteuerung) oder mit den Cursorstasten (Tastatursteuerung) direkt ausgewählt werden.

3.2.1 Maussteuerung

Sie sollten im Besitz einer Maus für Ihren PC sein, die zur Microsoft-Maus kompatibel ist und einen Maustreiber (z. B. mouse.com Version 1.3) benutzt. Besitzer einer Genius-Maus sollten daran denken, die Maus durch Drücken der mittleren Taste beim Bootvorgang in den Microsoft-Modus zu schalten. Bevor Sie Bundesliga-Manager starten, sollte der Maustreiber Ihrer Maus aktiviert sein. Sie können nun das gesamte Programm ausschließlich mit der Maus steuern. Wenn Sie die Maussteuerung nutzen, dient die Tastatur nur noch zur Namenseingabe.

Sollte es Probleme mit Ihrer Maus geben (Wir können leider nicht alle Maustreiber testen!), so deaktivieren Sie bitte den Maustreiber und benutzen Sie als Alternative die Tastatursteuerung.

3.2.2 Allgemeines zur Tastatursteuerung

Die Steuerung über Tastatur ist nur in der PC-Version möglich.



Damit die Tastatursteuerung richtig funktioniert, darf kein Maustreiber installiert sein !

Fast alle Funktionen werden über die Cursor-, Funktions-, oder Zahlentasten erreicht. Die restlichen sind so auf die Tastatur verteilt, daß sich die gewünschte Taste aus dem Namen der anzuwählenden Funktion ergibt. Beispiel: Aufruf des Editors für Namen und Vereine mit Hilfe der Taste "E". In dieser Anleitung wird zunächst nur die Maussteuerung beschrieben. Die ausführliche Beschreibung der Tastatursteuerung erfolgt im Anschluß an die Beschreibung der einzelnen Menüpunkte (Seite 13 ff.).



4. SPIELVERLAUF

Die Eingabe der Spieleranzahl, der Spielernamen sowie das Auswählen eines Vereins dürften keine Probleme bereiten. Die Zahl der Manager wird durch Klicken der linken Taste erhöht, mit der rechten erniedrigt, wenn sich der Mauszeiger über der Zahl befindet. Um den voreingestellten Namen "Hugo" zu ändern, klickt man ihn mit der Maus an. Mit dem nun erscheinenden Cursor kann der Name geändert werden.

Anschließend erscheint das Menü, von dem alle Aktivitäten der einzelnen Manager ausgehen. Spieler "Eins" beginnt. Er kann nun aus einem vielfältigen Angebot von Menüpunkten wählen.

Nachdem ein ausgewählter Menüpunkt abgearbeitet wurde, kehrt das Programm ins Menü zurück. Es können pro Spieltag beliebig viele Menüpunkte, beliebig oft ausgewählt werden. Die einzelnen Punkte werden später erklärt.

Ist der Manager der Meinung, alles getan zu haben, was in seiner Macht steht, um die eigene Mannschaft so gut wie möglich auf das nächste Spiel vorzubereiten, klickt er die Meisterschaftschale (bzw. den Pokal bei Pokalspielen) in der Bildschirmmitte an.

Der nächste Manager nimmt nun die nötigen Änderungen für seine Mannschaft vor. Sind alle Spieler fertig, beginnt der Computer mit seinen Berechnungen. Während des nun folgenden Spiels sind die Manager "zum Zuschauen verurteilt", das Spielgeschehen kann nicht beeinflusst werden. Das "Nichts-tun-Können" wird in vielen Spielen nur schwer zu ertragen sein. Bis zur letzten Minute fiebern die Manager mit der eigenen Mannschaft mit.

Die Halbzeitergebnisse werden nach 45 Minuten (keine Echtzeit) eingeblendet. Nach 90 Minuten können alle Manager die Schlußresultate aller Begegnungen im Überblick sehen, anschließend die neue Tabelle. Die DFB-Pokal-Runden werden vor dem 2., 8., 14., 26. und 32. Spieltag ausgetragen.

Die Europapokal-Runden finden vor dem 4., 6., (Hin- und Rückspiel) 10., 12., 16., 18., 22., 24., 28., 30. Spieltag statt.

Beide Pokalwettbewerbe sind hervorragend dazu geeignet, das Konto der Manager aufzubessern.

Nach 38 Spieltagen (34 in der 1. Liga) ist eine Saison beendet. Die Absteiger der höheren Liga wechseln mit den Aufsteigern der Liga darunter. Außerdem wird der DFB die Finanzlage der Vereine prüfen und bei zu hohen Schulden einen Abstieg des betroffenen Vereins in die nächst tiefere Liga beschließen. (ab ca. -2.500.000 DM) Sollte es vorkommen, daß ein Manager mit seinem Verein in die 4. Liga absteigen würde bleibt er jedoch in der 3. Liga, sein Konto wird wieder aus den Startwert von 500.000 DM gesetzt, um ihm eine Chance zu geben, neu anzufangen.

Hat ein Spieler nach Saisonende weniger als -100.000 DM auf seinem Konto, so erhält er vom DFB Auflagen. Er darf dann für eine bestimmte, vom Ausmaß seiner Negativbilanz abhängige Anzahl von Spieltagen nicht an den Transfermarkt und nicht in ein Trainingslager, um so Geld zu sparen. Falls ein Manager mit seinem Team auf- oder



absteigt, erhält er keine DFB-Auflagen. Besondere Spannung kommt jedoch bei Saisonende daher auf, weil Mannschaften, die in der 1. oder 2. Liga spielen, ab und zu damit rechnen müssen, 20-26 Stärken schwächer in die neue Saison zu starten. Hat ein Manager in der vergangenen Saison in der Bundesliga Platz 1-5 erreicht oder ist DFB-Pokal-Sieger geworden, so nimmt er in der folgenden Saison am Europapokal teil. Auf dem Menübildschirm sind weiterhin zwei Balken zu sehen. Sie tragen die Überschriften *Einsatz* (linker Balken) und *Moral* (rechter Balken). Je größer der blaue Balken ist, desto größer ist auch der betreffende Wert. Der Moralbalken dient nur zur Anzeige der Mannschaftsmoral. Im Gegensatz dazu kann der Einsatz-Balken (linker Balken) stufenlos verstellt werden, indem man mit dem Mauszeiger darüberfährt und die linke Taste drückt. Für den Einsatz gilt folgendes:

Je höher der Einsatz:

- desto stärker spielt die Mannschaft
- desto größer ist die Gefahr, gelbe und rote Karten zu bekommen, oder daß sich ein Spieler verletzt

5. FINANZEN

Jeder Manager wird mit einem Startkapital von 500.000 DM ausgestattet.

An jeden Spieler der eigenen Mannschaft muß pro Spieltag ein bestimmtes Gehalt gezahlt werden. Die Höhe des Gehalts ist von seiner Stärke abhängig. Es gibt jedoch Jahre, in denen die Spieler vom Verein mehr Geld verlangen, so kann z.B. ein Spieler mit der Stärke 99 in einem Jahr ca. 25.000 DM pro Spiel kosten, in einem anderen nur etwa 21.000 DM oder sogar nur 17.000 DM. In jeder Saison bleibt jedoch gleich, daß ein Spieler mit einer geringeren Spielstärke weniger Gehalt bekommt, als einer mit einer höheren Spielstärke.

Geld ausgegeben werden kann durch Spielereinkäufe, Fahrten in Trainingslager oder Stadionausbau. Die Einnahmen stammen aus den Verkäufen von Spielern, den Heimspielen der Bundesliga und den Europapokalspielen. Die Erlöse aus Pokalspielen werden mit der gegnerischen Mannschaft geteilt, unabhängig davon, ob das Spiel im eigenen Stadion oder auswärts stattfindet.

Jeder Spieler hat die Möglichkeit, von der Bank bis zu 2.000.000 DM zu leihen. Die Zinsen betragen pro Spieltag 2,5%. Wird das Spiel mit mehreren Spielern gespielt, haben sie die Möglichkeit, beliebig viel Geld untereinander zu verleihen. Die Zinsen sind in diesem Fall zwischen den Spielern auszuhandeln.

6. DIE EINZELNEN MENÜPUNKTE

Die beiden folgenden Tabellen geben einen Überblick über die gesamten Menüs des Bundesliga-Managers.

Tabelle 1 zeigt die Menüs der PC-Version an. Tabelle 2 zeigt die Menü-Übersicht der Amiga-Version an.



MENÜPUNKTE PC VERSION:*Tabelle 1*

Automatische Aufstellung	Tabelle Bundesliga
Spieler einsetzen	Tabelle Zweite Liga
Transfermarkt	Tabelle Amateur-Oberliga
Transaktionen untereinander	Spiele Bundesliga
Trainingslager	Spiele Zweite Liga
Spielergehälter	Spiele Amateur-Oberliga
Eintrittspreise	Teambilanzen
Stärken Bundesliga	Spielstand laden
Stärken Zweite Liga	Spielstand speichern
Stärken Amateur-Oberliga	Spielstand löschen
Vereinsreport	Gespeicherte Spiele
Erfolgsbilanzen	Einstellungen
Kredite von Bank	Neuer Mitspieler
Kredite untereinander	Stadion ausbauen

MENÜPUNKTE AMIGA VERSION:*Tabelle 2*

SPIELER	AKTUELLES
Automatische Aufstellung	Tabelle Bundesliga
Spieler einsetzen	Tabelle Zweite Liga
Transfermarkt	Tabelle Amateur-Oberliga
Transaktionen untereinander	Spiele Bundesliga
Trainingslager	Spiele Zweite Liga
Spielergehälter	Spiele Amateur-Oberliga
	Teambilanzen
FINANZEN	VEREIN
Eintrittspreise	Stärken Bundesliga
Kredite von Bank	Stärken Zweite Liga
Kredite untereinander	Stärken Amateur-Oberliga
Stadion ausbauen	Vereinsreport
	Erfolgsbilanzen
PROJEKT	
Spielstand laden	
Spielstand speichern	
Spielstand löschen	
Gespeicherte Spiele	
Einstellungen	
Neuer Mitspieler	
Editor	



6.1 SPIELER

6.1.1 Automatische Aufstellung

Der Computer stellt automatisch die besten Spieler an die geeigneten Positionen für jedes Spiel auf, solange der Menüpunkt aktiv (Häkchen) ist. Zusätzlich haben Sie die Möglichkeit die automatische Aufstellung manuell zu korrigieren, indem Sie den Menüpunkt *Spieler einsetzen* wählen.

6.1.2 Spieler einsetzen

Der Manager hat die Möglichkeit, die Mannschaftsaufstellung für das nächste Spiel manuell einzugeben. Er bestimmt, welche Spieler eingesetzt werden und an welchen Positionen sie spielen. Um einen Spieler an eine bestimmte Position zu setzen, muß er erst aufgestellt werden, dann erscheint seine Spielernummer in der Matrix oben rechts. Diese Nummer wird nun angewählt, der Rahmen der Matrix ändert seine Farbe. Nun seine gewünschte Position anklicken.

Hinweise zu Spieler einsetzen:

Der Torwart sollte unten in der Mitte aufgestellt werden.
Es ist besser, mit 10 Spielern zu spielen, als mit 2 Torhütern.
Es ist ungünstig, mehr als drei Spieler auf äußerste Flügelpositionen zu stellen.

6.1.3 Spieler kaufen / verkaufen

Auf dem Transfermarkt kann man Spieler verkaufen, kaufen und leihen. Um einen eigenen Spieler zu verkaufen, wählt man diesen mit der Maus aus (Linke Taste). Der Computer macht nun eventuell ein Angebot, das der Manager mit "Ja" oder "Nein" beantworten kann. Hierzu steht eine Auswahlbox zur Verfügung. Um einen Spieler zu kaufen, wählt man ihn von der Transfermarktlis te durch Mausklick aus.

Will man einen Spieler nur ausleihen (immer bis zum Ende der laufenden Saison), so klickt man vorher das kleine Kästchen links unter dem Transfermarkt an. Das Kästchen ist nun ausgefüllt, außerdem erscheint nun der Text "Spieler leihen" statt "Spieler kaufen" in der Meldungsbox, wenn sich die Maus über dem Transfermarkt befindet.

Die Preise für geliehene Spieler betragen 1/3 des Kaufpreises (die Preisänderung wird selbstverständlich angezeigt). Durch nochmaliges Drücken des kleinen Kästchens, wird wieder auf den *Spieler-Kauf-Modus* zurückgeschaltet. Ebenso wird, nachdem ein Spieler ausgeliehen wurde, auf den *Spieler-Kauf-Modus* zurückgeschaltet.



Hinweise zu Spieler kaufen / verkaufen:

Der Kontostand wird nach jeder Aktion aktualisiert.

Es ist nicht möglich, den letzten Spieler eines Typs zu verkaufen (geliehene Spieler werden nicht mitgezählt). Beispiel: Ein Torwart kann nicht verkauft werden, wenn kein anderer Torwart in der Mannschaft ist. Er kann auch nicht verkauft werden, wenn der andere Torwart nur ausgeliehen ist.

Geliehene Spieler können nicht verkauft werden.

Der Vorstand wird den Verkauf eines Spielers verbieten, wenn dann nur noch 10 Spieler in der Mannschaft wären. Befinden sich ein oder mehrere geliehene Spieler im Team, so müssen nach dem Verkauf noch 10 eigene Spieler zur Verfügung stehen, andernfalls meldet sich der Vorstand.

6.1.4 Spieler untereinander verkaufen / verleihen

Falls mehrere Spieler mitspielen, ist dieser Menüpunkt aktiviert. Er erlaubt es, einen oder mehrere Spieler an einen anderen Mitspieler zu verkaufen oder zu verleihen (bis zum Ende der laufenden Saison).

Der Preis ist unter den betreffenden Spielern auszuhandeln.

6.2 VEREIN

6.2.1 Tabelle 1., 2. und 3.Liga

Die aktuelle Tabelle der ausgewählten Liga wird auf dem Bildschirm ausgegeben.

6.2.2 Spiele 1., 2. und 3.Liga

Die Spiele des aktuellen Spieltages werden angezeigt. Außerdem besteht die Möglichkeit sich die Spiele anderer Spieltage anzuschauen. Sind diese Spieltage bereits ausgetragen, so werden auch die Ergebnisse dargestellt. Ein anderer Spieltag wird ausgewählt, indem die "nächster Spieltag" oder die "voriger Spieltag" - Box sooft angeklickt wird, bis die Nummer des Spieltages erscheint, der angezeigt werden soll.



Steht einem Spieler ein Pokalspiel bevor, so werden statt der Ligaspiele die Pokalspiele gezeigt.



6.2.3 Teambilanzen

Die Teambilanzen dienen der Information über die momentane Situation des Vereins. Daten der aktuellen Saison werden angezeigt. Unter dem "Benötigten Schnitt" versteht man die Zuschauerzahl, die bei den derzeitigen Eintrittspreisen nötig ist, um die Ausgaben (Spielergehälter, eventuelle Zinsen von Krediten) zu decken. Die Grafik zeigt die Tabellenplätze des Vereins an den bisherigen Spieltagen an. Sie soll keine genauen Zahlen wiedergeben, sondern nur tendenzielle Veränderungen darstellen.

6.2.4 Trainingslager

Eins von vier Trainingslagern kann besucht werden, um die Mannschaft zu verstärken. Die Wirkung des Trainingslagers ist von Preis und Glück abhängig.

Hinweise zum Trainingslager:

Ein Trainingslager kann auch nach einem oder zwei Spieltagen die Mannschaft noch verbessern.

Es ist pro Spieltag nur ein Trainingslagerbesuch erlaubt.

6.3 FINANZEN

6.3.1 Eintrittspreise

Die Eintrittspreise für Heimspiele können zwischen 5 DM und 25 DM liegen. Durch Drücken der linken Maustaste wird der Eintrittspreis erhöht, durch Drücken der rechten Maus-Taste entsprechend gesenkt. Wählt man das "Abbruch"-Kästchen an, wird der alte Preis wieder ausgewählt.

Die Eintrittspreise sollten auf die Tabellenplätze und die Stärken der eigenen Mannschaft und des nächsten Gegners abgestimmt sein.

6.3.2 Kredite

Kredite können von der Bank aufgenommen oder zurückgezahlt werden. Ein bestehender Kredit kann erweitert oder teilweise zurückgezahlt werden. Die Eingaben der Zahlen erfolgen über Tastatur.

6.3.3 Kredite untereinander

Gleiche Auswahlmöglichkeiten, wie *Kredite*. Die Zinsen sind hier einstellbar, beide Spieler müssen die Höhe hier aushandeln. Der Kreditgeber muß einverstanden sein, den Kredit zu geben.

6.3.4 Stadion ausbauen

Der Manager hat die Möglichkeit das Stadion auszubauen. Das Einstellen der gewählten Größen erfolgt wie bei den Eintrittspreisen (6.3.1). Bauzeit wird nicht berechnet, der Anbau ist sofort verfügbar.

Hat man sich jedoch für einen Anbau entschieden, so ist am gleichen Spieltag kein weiterer möglich.

6.3.5 Spielergehälter

Das Gehalt, das jedem Spieler pro Spieltag gezahlt werden muß, wird gezeigt.



6.4 DIVERSES

6.4.1 Vereinsstärken 1., 2. und 3. Liga

Die Mannschaften werden, nach ihrer Stärke geordnet, auf dem Bildschirm ausgegeben, die Stärke angezeigt. Die Stärke der Mannschaften berechnet sich aus dem Durchschnitt der Einzelspieler, die aufgestellt sind. Die größtmögliche Stärke ist 99, die kleinste 0.

6.4.2 Vereinsreport

Die aktuelle Finanzsituation wird in Form eines Balken dargestellt. (Kredite werden mit einbezogen) Die Rangliste der "besten 10 Vereine" errechnet sich so: Nach jeder Saison erhält der erste der Bundesliga 18 Punkte, der zweite 17 Punkte..... bis zum 10. Platz/ 9 Punkte. Alle anderen erhalten keine Punkte.

6.4.3 Erfolgsbilanzen

Die Leistungen des Vereins der letzten Jahre werden dargestellt: Die Liga, in der der Verein spielt, den erreichten Tabellenplatz und den Erfolg in den Pokalwettbewerben.

6.4.4 Einstellungen

Im oberen Teil des Bildschirms werden folgende Einstellungen vorgenommen:

Spielmode:

Zwischen zwei verschiedenen Arten, ein Liga-Spiel darzustellen, kann ausgewählt werden. Die Manager sollten beide testen und sich auf eine Art einigen. Pokalspiele werden automatisch in Modus B ausgespielt.

45-Min Uhr:

Die runde 45-Min-Uhr, die während des Spiels läuft, kann abgeschaltet werden. Das Spiel kann dadurch beschleunigt werden.

Gelbe Karte zeigen:

Der Schiedsrichter, der während des Spiels die gelbe Karte zeigt, kann abgeschaltet werden.

Halbzeitstand:

Befindet sich dieser Schalter in der Position "AUS", so werden während der Spiele keine Halbzeitstände mehr angezeigt

Im unteren Teil kann eingestellt werden, ob die Ergebnisse und die Tabellen der betreffenden Liga angezeigt werden sollen. Zusätzlich besteht mit dem Punkt *Spiele*



anzeigen die Möglichkeit, Tore, die in anderen Spielen fallen, "live" während des eigenen Spiels einblenden zu lassen. Dazu muß zunächst in den "Einstellungen" der Punkt "Spiele anzeigen" für die betreffende Liga eingeschaltet werden. Nachdem alle Spieler ihre Menüauswahl beendet haben, wird die Möglichkeit gegeben, die Spiele, deren Tore sofort angezeigt werden sollen, auszuwählen.

Falls in den Einstellungen *Ergebnisse*- oder *Tabelle-Zeigen* für eine Liga ausgeschaltet wurde, in der einer der Manager spielt, so wird die Einstellung bei der Rückkehr ins Menü vom Computer wieder geändert.

Die Einstellungen sind für alle Mitspieler gültig !

6.4.5 Neuer Mitspieler

Falls nachträglich ein weiterer Mitspieler hinzukommen möchte, muß er seinen Namen eingeben und sich einen Verein auswählen. Der neue Mitspieler startet in der 3. Liga mit 500.000 DM Startkapital. Auch während einer laufenden Saison ist es möglich, daß ein neuer Mitspieler hinzukommt, sein Tabellenplatz ist dann vom Zufall abhängig.

6.5 DISK OPERATIONEN

6.5.1 Spielstand laden

Ein früher abgespeicherter Spielstand kann unter Angabe seines Namens fortgesetzt werden.

Der Spielstand, der sich vor dem Laden im Speicher befindet, muß vorher gespeichert werden, da er sonst unwiderruflich verloren ist.

Befindet sich kein Spielstand mit dem eingegebenen Namen auf Diskette, so wird eine Fehlermeldung ausgegeben.

6.5.2 Spielstand speichern

Ein Spielstand kann unter Angabe eines Namens abgespeichert werden, um später weiter gespielt werden zu können. Um Spielstände auf andere Disketten abspeichern zu können, muß im Basisverzeichnis ein Unterverzeichnis mit dem Namen "MANAGER DAT" (PC-Version: "MANA-DAT") eingerichtet werden.



Ein auf der Diskette befindlicher, gleichnamiger Spielstand wird überschrieben und ist damit verloren !

6.5.3 Spielstand löschen

Hier können Spielstände, die nicht mehr benötigt werden, gelöscht werden.



Ein gelöschter Spielstand ist unwiderruflich verloren!



6.5.4 Spielstand-Directory

Eine Übersicht über alle auf der Diskette befindlichen Spielstände wird auf dem Bildschirm ausgegeben.

7. TASTATURSTEUERUNG

Die Anzahl der Mitspieler wird mit Hilfe der Cursortasten (oben/unten) eingestellt, mit der "RETURN"-Taste wird der Programmablauf fortgesetzt. Die Auswahl des Vereins erfolgt über die Cursortasten (oben/unten/links/rechts). In den folgenden Abschnitten werden nun im einzelnen die Tastatursteuerungen der jeweiligen Menüpunkte erklärt.

Tastensteuerung im Hauptbildschirm:

Die einzelnen Menüpunkte werden mit den Cursortasten angewählt und nach Druck auf die "RETURN"-Taste ausgeführt.

Durch Drücken der "F1"-Taste wird der Einsatzbalken im Menübildschirm gesenkt und durch Drücken der "F2"-Taste wird der Einsatzbalken erhöht. Um mit dem Spiel zu beginnen drückt man die "SPACE"-Taste.

Tastensteuerung im Namenseditor:

Mit "E" gelangt man in den Editor für Namen und Vereine. Im Namenseditor wechselt man zwischen Spieler- und Vereinsnamen mit der "S"- oder der "V"-Taste. Mit den Cursor-Tasten wählt man einen Namen aus, der dann nach Betätigung der SPACE-Taste geändert werden kann. Mit RETURN gelangt man zurück ins Menue.

Tastatursteuerung für Spielerauswahl:

Die Auswahl der Spieler über Tastatur innerhalb der Menüpunkte *Spieler einsetzen*, *Transfermarkt* und *Transaktionen untereinander* ist etwas gewöhnungsbedürftig. Nach gewisser Eingewöhnungszeit lassen sich die Spieler sogar schneller auswählen, als mit der Maus.

Um einen Spieler in einem der Menüpunkte auszuwählen wird seine Nummer eingegeben und anschließend die BACKSPACE-Taste gedrückt (die Taste mit dem Pfeil nach links). Daraufhin erscheint der ausgewählte Spieler in der rechten Spielfeldmatrix.

Auf der folgenden Seite finden Sie ein Bild, daß Ihnen die Spielfeldmatrix des Bildschirms im Menü *Spieler einsetzen* wiedergibt.



Das Einsetzen der eigenen Spieler auf ihre Spielfeldpositionen im Menüpunkt *Spieler einsetzen* erfolgt folgendermaßen: Hier werden zur Eingabe die Funktionstasten herangezogen. Sollte beim Programmstart kein Maustreiber installiert sein, so zeigt der Computer in diesem Menüpunkt zur Hilfe die Koordinaten (siehe Bild rechts) der jeweiligen Felder an.

Um z.B. den Torhüter von links unten auf seinen Platz unten in der Mitte zu setzen, müssen nacheinander folgende Tasten gedrückt werden:

Erst F1, F6 und F7:

Dadurch wird das Feld unten links aktiviert. Dabei wird durch die Tasten **F1** (x-Koordinate) und durch die Taste **F6** (y-Koordinate) angesprochen. Die Taste **F7** dient als Eingabebestätigung.

Dann F3, F6 und F7:

Dadurch wird das Zielfeld der Matrix ausgewählt. Die Tasten **F3** und **F6** wählen als Zielfeld das Feld in der Mitte der untersten Reihe (siehe Pfeilspitze im Bild oben). Die Taste **F7** dient wieder als Eingabebestätigung.

Die Eingabe erfolgt also nach dem Prinzip x-Koordinate, y-Koordinate. Probieren Sie es einfach einmal aus! Wie schon gesagt, lassen sich nach einer kleinen Eingewöhnungsphase die Spieler so schneller auf das Feld setzen.

Um wieder ins Menü zu gelangen, wird die "RETURN"-Taste gedrückt.

1	1	2	1	3	1	4	1	5	1
1	2	2	2	3	2	4	2	5	2
1	3	2	3	3	3	4	3	5	3
1	4	2	4	3	4	4	4	5	4
1	5	2	5	3	5	4	5	5	5
1	6	2	6	3	6	4	6	5	6
	TOR								

Transfermarkt

Die Auswahl des Spielers, den man kaufen möchte, erfolgt über die Tasten "F1" - "F6". Die Sicherheitsabfragen beim Kaufen und Verkaufen von Spielern wird mit der "RETURN"-Taste positiv beantwortet, mit SPACE erreicht man den Abbruch der Funktion. Das An- und Abschalten des *Leihmodus* geschieht mit der Taste "L".

Transaktionen untereinander

Den Mitspieler, an den der ausgewählte Spieler verkauft werden soll, wählt man mit den Tasten "1" bis "3" aus, mit der "RETURN"-Taste kehrt man ins Menü zurück, ohne den Spieler abzugeben. Mit "L" oder "K" entscheidet man sich zwischen Verleihen und Verkaufen.



Trainingslager

Mit den Tasten "1" bis "4" wird ein Trainingslager besucht. Die "RETURN"-Taste bricht die Funktion ab.

Eintrittspreise

Mit den Cursor-Tasten (oben/unten) wird der Preis bestimmt und mit der "RETURN"-Taste als neuer Eintrittspreis festgesetzt. Die "SPACE"-Taste bricht den Menüpunkt ab.

Spiele der Ligen

Mit "V" und "N" werden die Spiele der anderen Spieltage angezeigt, mit der "RETURN"-Taste gelangt man zurück ins Menü.

Kredite der Bank

Zwischen Aufnehmen und Abzahlen eines Kredites entscheidet man sich mit den Cursortasten (oben=Kredit aufnehmen, unten=Kredit abzahlen).

Kredite untereinander

Den betreffenden Spieler wählt man mit den Tasten "1" bis "3" aus.

Die anderen Tastenbelegungen entsprechen dem Menüpunkt *Kredite der Bank*.

Gespeicherte Spiele

Die Spielstände werden mit der "F2"-Taste markiert, mit der "F1"-Taste wird die Markierung wieder entfernt.

Einstellungen

Das Einstellen der Schalter erfolgt folgendermaßen:

Taste "U" für die Uhr, Taste "G" für die gelben und roten Karten, die Taste "H" für die Halbzeit und die Taste "S" für den Spielmodus.

Die unteren Schalter sind mit den Tasten "1" bis "9" zu ändern.

Die Auswahl der Spiele, deren Tore während des eigenen Spiels angezeigt werden sollen, ist über die Tasten "0" bis "9" zu erreichen.

Um alle Spiele einer Liga anzuzeigen, ist die Taste "A" zu drücken, will man keines anzeigen lassen, so wird die Taste "K" gedrückt.





Allgemeine Hinweise



Wenn ein Manager einen Spieler kaufen, oder in ein Trainingslager fahren will, jedoch nicht genügend Geld auf seinem Konto hat, kann er einen Kredit von der Bank aufnehmen.

Das Errechnen des benötigten Betrages kann er vom Computer durchführen lassen, indem er z.B. den Spieler, den er kaufen möchte im Transfermarkt anklickt (er ignoriert die erscheinende Fehlermeldung), nun wählt er den Menüpunkt *Kredite von Bank* und dort das Feld *Kredite aufnehmen* an.

Der benötigte Betrag ist nun voreingestellt und muß noch durch "OK" bestätigt werden.

Verletzte Spieler verlieren jeden Spieltag zwei Stärkepunkte.

Wenn Sie dirket von Diskette spielen, dann nehmen Sie die Diskette während der gesamten Spielzeit nicht aus dem Laufwerk und entfernen Sie vor dem Start des Spiels den Schreibschutz von der Diskette. Andernfalls könnte Ihr Spielstand zerstört werden!

Ausnahme: Wenn Sie im Hauptmenü sind, können Sie die Disketten wechseln.

Auf **KEINEN** Fall eine Diskette mit Schreibschutz einlegen !

Hinweis für Amiga-Version:

Auf der Diskette befinden zur Zeit die Wappen von 38 Vereinen. Falls Sie im Besitz eines Amigas mit 1 MByte Speicher sind, so können Sie weitere Wappen dazukopieren. Dafür befinden sich im Verzeichnis *ama_wappen* zusätzlichen Wappen, die in das Verzeichnis *wappen* kopiert werden müssen. Dazu starten Sie bitte das CLI Ihres Amiga und geben folgende Zeile ein:

```
COPY DF0:ama_wappen/#? TO DF0: wappen
```

Jetzt werden die zusätzlichen Wappen kopiert. Nun starten Sie den Bundesliga-Manager erneut. Nun sollte der Amiga die zusätzlichen Wappen anzeigen.





CREDITS



Programmidee: Werner Krahe

Amiga-Version: Werner Krahe
Jens Onnen

PC-Version: Werner Krahe

Grafik: Werner Krahe

Handbuch Layout: Marc Wardenga

published by: SOFTWARE 2000



published by

**SOFTWARE 2000
Lübecker Straße 10
2320 PLÖN**