

# KICKER

Die etwas andere Fußballsimulation...

für ATARI ST ab 1 MByte (Colour)

Version v1.82/10/90

(p) 1988, 1989, 1990 by PolarSoftware

(c) 1990 by Dirk Weigand

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieser Schrift darf in irgendeiner Form ohne schriftliche Genehmigung reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Copyright (c) 1990 by Dirk Weigand

# KICKER

Die etwas andere Fußballsimulation...

© 1990

## I. EINFÜHRUNG

KICKER ist eine Fußball-Management-Simulation für alle Atari ST/MEGA ST Computer mit mindestens 1 MByte RAM-Speicher und einem doppelseitigen Diskettenlaufwerk. Das Spiel läuft nur in der geringen Auflösung (low-res) und benötigt daher einen Farbmonitor oder Fernseher. KICKER wird auf zwei doppelseitig bespielten Disketten geliefert.

Der Spieler übernimmt bei KICKER die Aufgabe des Trainers und Managers einer Fußballmannschaft. Ziel des Spiels ist es, mit einem anfangs spielschwachen Kader und einem geringen Vermögen durch geschicktes Taktieren und einer Portion Glück von der 4. Liga (Verbandsliga) in die 1. Liga (Bundesliga) aufzusteigen und den Meisterschaftstitel zu gewinnen. Neben der Meisterschaft wird der Wettbewerb um den DFB-Pokal ausgetragen. Den ersten fünf Mannschaften der 1. Liga winkt die Teilnahme am UEFA-Cup. Doch KICKER bietet noch eine ganze Menge mehr, als man zunächst vermuten möchte...

## II. EINLADEN DES PROGRAMMS

Legen Sie die Diskette mit der Aufschrift *KICKER Start Disk* in Ihr Laufwerk und schalten Sie den Computer ein. Laden Sie nun das Programm ein, indem Sie das Icon mit dem Namen KICKER.PRGM mit einem Doppelklick der linken Maustaste anwählen. Nach einer kleinen Titelsequenz wird das Vorprogramm eingeladen, von dem aus Sie entweder ein neues Spiel beginnen oder einen alten Spielstand fortführen können.

## III. VORPROGRAMM

### III.1. NEUES SPIEL BEGINNEN

Nachdem Sie den Button 'Neuen Spielstand beginnen' angeklickt haben, wählen Sie die Anzahl der menschlichen Mitspieler aus. Bis zu sechs Manager können teilnehmen. Hierauf werden von der *KICKER Master Disk* acht verschiedene 'Fußballwelten' nachgeladen. Eine Fußballwelt beschreibt, wie der Name schon sagt, die 'Welt' in der das Spiel ablaufen soll. Man ist bei KICKER also nicht nur auf die Deutsche Meisterschaft mit ihrem 2-Punkte System usw. beschränkt, sondern kann auch an anderen Meisterschaften mit unterschiedlichem Reglement teilnehmen. Auf der *KICKER Master Disk* befinden sich acht verschiedene Fußballwelten:

#### Deutsche Meisterschaft 1990 Nord

die nach denen zur Zeit gültigen Regeln des DFB in der Bundesrepublik ausgetragene Deutsche Meisterschaft mit den Mannschaften der Saison 1990/1991. Die Mannschaften in der Oberliga und Verbandsliga sind ausgesuchte Amateurreine aus den Oberligen Nordrhein, Westfalen, Nord und Berlin.

#### Deutsche Meisterschaft 1990 Süd

wie Deutsche Meisterschaft 1990, allerdings mit Vereinen aus den Oberligen Bayern, Baden-Württemberg, Hessen und Südwest.

#### Deutsche Meisterschaft 1991

wie Deutsche Meisterschaft 1990, allerdings mit Vereinen aus der neugegründeten Oberliga Nordost (ehemals DDR-Oberliga), davon zwei bzw. sechs Mannschaften in der 1. bzw. 2. Bundesliga.

#### verworfenen Ligareform 1989 Nord

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

#### verworfenen Ligareform 1989 Süd

wie verworfene Ligareform 1989 Nord, allerdings mit Vereinen aus den südlichen Oberligen.

#### Deutsche Meisterschaft 1991

wie Deutsche Meisterschaft 1991, allerdings finden Hin- und Rückspiel sofort hintereinander statt. Es gibt keine Relegationsrunde, lediglich die ersten beiden steigen auf, bzw. die letzten beiden ab. Am Ende der Saison wird wie beim Ice-Hockey der wahre Meister durch Meisterschaftsspiele (Play-Offs) nach dem K.O.-System zwischen den ersten acht Plätzen der Bundesliga ermittelt.

#### TC World League

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

#### All Stars European League

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. Ebenfalls einen zusätzlichen Punkt bekommt man durch mindestens 4 erzielte Tore in einem Spiel. Der Meister wird in Play-Offs ermittelt, eine Relegationsrunde entscheidet über Auf- und Abstieg. Zusätzlich 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 angeklickte Welt verändern (siehe auch X.1).

# KICKER

Die etwas andere Fußballsimulation...

© 1990

Ist die unwiderrufliche Wahl der Fußballwelt getroffen, muß jeder Manager zunächst seinen Namen eingeben, sich eine Mannschaft, die er leiten möchte, auswählen und die Trikoffarben seines Teams bestimmen. Ist dies geschehen, wird nach einer Kontrollabfrage, ob alle Mitspieler mit ihrer persönlichen Wahl zufrieden sind, der Schwierigkeitsgrad eingestellt. Dieser gilt vorerst für alle Manager, kann aber später individuell für jeden einzelnen bestimmt werden (VII.7.4).

Hierauf wird das eigentlich Hauptprogramm von der *KICKER Master Disk* eingeladen.

## III.2. ALTEN SPIELSTAND FORTFÜHREN

Geben Sie den Namen des alten Spielstandes ein, den Sie früher einmal gespeichert haben (VII.2.) und nun fortzuführen wünschen. Zunächst wird das Hauptprogramm von der *KICKER Master Disk* nachgeladen. Folgen Sie dann den Anweisungen des Programms.

## IV. DER SPIELABLAUF

*KICKER* ist im Großen in einzelne Spielrunden aufteilbar, die jeweils einer Woche im richtigen Fußball entsprechen sollen. In einer Spielrunde kommt jeder menschliche 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 der gleiche: Zuerst werden einige Informationen über die Ereignisse der letzten Woche (Spielrunde) wie z.B. die Finanzen, die aktuelle Tabelle nach den letzten Ergebnissen usw. mitgeteilt. Nach der Bekanntgabe der nächsten Begegnung übernimmt der Manager die weitere Kontrolle. Im Hauptmenu kann er alle nur erdenklichen Dinge, die den Verein betreffen, beeinflussen. 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. Sind alle fertig, 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.

## V. ALLGEMEINES

### VI. ALLES ÜBER FUßBALLSPIELER ...

Ein Fußballspieler besitzt bestimmte Werte, die insgesamt sein Spielvermögen, d.h. seine Stärke als Spieler, ergeben. Ein Spieler kann auf vier verschiedenen Positionen, entweder im Tor, Verteidigung, Mittelfeld oder Angriff, spielen und hat auf jeder dieser Position eine gewisse Spielstärke von 0 bis 9, die seine technischen Fähigkeiten beschreiben. Diese Werte 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. Pro Einsatz verliert der Spieler je nach Spieltaktik (VII.3.) eine gewisse Energie und seine Kondition wird 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 regeneriert werden.

Der letzte wichtige Wert eines jeden 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%). Zur Verbesserung der einzelnen Werte kann der Spieler in ein Trainingslager geschickt werden (VII.4.).

Alle Spieler erhalten je nach 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 Aufsteiger und Absteiger des Jahres (VII.14.6, VII.14.7).

Jeder Spieler besitzt einen Vertrag, in dem das Gehalt und die Laufzeit, die sich der Spieler verpflichtet, für den Verein zu spielen, festgelegt ist. Läuft dieser Vertrag aus, kann der Spieler den Verein wechseln, es sei denn, der Vertrag wird verlängert (VII.8.).

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 in Ordnung und einsatzfähig.

KRANK - Der Spieler ist konditionell am Ende und wird für bis zu 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 ist in ein Trainingslager verreist und fällt daher bis zu drei Wochen aus.

### V2. ALLES ÜBER 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, Verteidigung, 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 ge- und 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 einer Mannschaft macht die Aufstellung (VII.1.) der einzelnen Spieler aus. Je nach Spielvermögen (VI.1.) und Anzahl der aufgestellten Spieler, berechnet sich die Stärke auf einer Position. 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 im echten Leben hat jede Mannschaft 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.

# KICKER

Die etwas andere Fußballsimulation...

© 1990

## V3. DIE BEWERTUNGEN

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

## V4. DIE STEUERUNG

Das gesamte Programm wird über die Maus gesteuert. Allgemein gilt, daß alles, was die Farbe weiß hat, angeklickt werden kann. Dies können sein:

1. die kleinen quadratischen "Auswahl-Buttons", die immer dann vorkommen, wenn dem Manager mehrere Wahlmöglichkeiten angeboten werden.
2. die größeren, rechteckigen Standard-Schalter WEITER, ZURÜCK, OK, NEIN usw., die am unteren Rand des Bildschirms erscheinen.
3. Zahlen, wie z.B. Geldbeträge (Angebote) usw.

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.

## VI. BEGINN EINER RUNDE

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

### VI.1. DIE FINANZÜBERSICHT

Haben gewisse finanzielle Aktivitäten in der letzten Spielrunde das Vereinsvermögen stärker beeinflusst, bekommt der Manager eine Auflistung der Ein- und Ausgaben der letzten Woche.

### VI.2. DIE TABELLE

Fand in der letzten Spielrunde ein Meisterschaftsspiel statt, wird die neue Tabelle der Liga, in der sich der Manager befindet, angezeigt.

### VI.3. BESONDERE EREIGNISSE

Es werden alle besonderen Ereignisse der letzten Woche aufgelistet wie z.B. Verletzungen bzw. Erkrankung von Spielern, Transfereinkäufe bzw. Verkäufe, Verträge, die ausgelaufen sind, besondere Zwischenfälle usw.

### VI.4. 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 Nationalitäten der Mannschaften

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

## VII. DAS HAUPTMENUE

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

### VII.1. 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. 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 in Gefahr, durch eine vierte gelbe Karte gesperrt zu werden? Verkümmert ein Spieler etwa auf der Bank und wird aus mangelnder Spielpraxis immer schlechter?

# KICKER

Die etwas andere Fußballsimulation.

© 1990

## VII.2. 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.

## VII.3. 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 wird zwar die Verteidigung erheblich verstärkt, allerdings gibt die Mannschaft das Mittelfeld preis und hat daher auch weniger Angriffe. Bei sehr offensivem bzw. offensivem Spiel wird 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.

## VII.4. 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, Aufenthaltsdauer und Schwerpunkte des Trainings. Die Spieler können in den Trainingslagern sowohl die Form, Kondition (Energie) als auch Spielstärke verbessern. Außerdem können verletzte oder kranke Spieler schneller fit gemacht werden.

## VII.5. 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 gibt bekannt, wie gut die Mannschaftsaufstellung als Ganzes ist.

## VII.6. TRANSFERMARKT

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

### VII.6.1 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 dem 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 mitzubieten. Spieler, für die Sie ein Angebot abgegeben haben, werden mit einem Häkchen gekennzeichnet.

### VII.6.2 SPIELER AUF DIE TRANSFERLISTE

Klicken Sie die Spieler an, die Sie auf die Transferliste setzen möchten. In der nächsten Runde werden Ihnen je nach Stärke des Spielers mehr oder weniger gute Angebote unterbreitet.

### VII.6.3 SPIELER VON DER TRANSFERLISTE NEHMEN

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

### VII.6.4 VERHANDLUNGEN MIT SPIELER FÜHREN

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

## VII.7. STADION

### VII.7.1 STADION VERGRÖßERN

Geben Sie an, um wieviele Sitz- und Stehplätze Ihr Heimstadion erweitert werden soll. Hierauf wird Ihnen ein Kostenvoranschlag mit der Dauer des Umbaus vorgelegt.

# KICKER

Die etwas andere Fußballsimulation...

© 1990

## VII.7.2 STADION VERKLEINERN

Geben Sie an, um wieviele Sitz- und Stehplätze Ihr Heimstadion verkleinert werden soll. Hierauf wird Ihnen eine Kostenvoranschlag mit der Dauer des Umbaus vorgelegt.

## VII.7.3 STADIONARBEITEN ABBRECHEN

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

## VII.7.4 ENTRITTSPREISE FESTLEGEN

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

## VII.8. VERTRÄGE

Ist der Vertrag eines Spielers kurz davor auszulaufen und möchten Sie 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 die neue Vertragsdauer mit dem daraus resultierenden Gehalt.

## VII.9. 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 Bandenwerbungen im Heimstadion). Je nach 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 die günstigsten Angebote aus.

## VII.10. FINANZEN

### VII.10.1 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 zur Rückzahlung. Je länger Sie sich mit der Rückzahlung Zeit nehmen, desto höher sind die Kreditzinsen. Haben Sie einen Kredit aufgenommen, wird jede Spielrunde eine gewisse Summe wieder von Ihrem Kapital abgezogen, bis in der vereinbarten Zeit der Kredit plus Zinsen zurückgezahlt ist.

### VII.10.2 KREDIT ZURÜCKZAHLEN

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

### VII.10.3 TERMINGELD ANLEGEN

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

### VII.10.4 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 Rückzahlung eines Kredits (VII.10.1). Die Manager müssen sich "außerhalb" des Spiel um eine entsprechende Gegenleistung eingeden.

### VII.10.5 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 es etwa zu einem Unentschieden (0) kommt.

# KICKER

Die etwas andere Fußballsimulation

© 1990

## VII.11. SPIELBILANZ

Es werden alle Gegner in der Meisterschaft dieser Saison nach Reihenfolge des Aufeinandertreffens aufgeführt und die bisherigen Ergebnisse gezeigt. Schließlich wird eine Bilanz der auswärts und zu Hause erzielten Tore und Punkte erstellt.

## VII.12. LIGAINFO

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

## VII.13. SPIELERINFO

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

Name des Spielers; aktuelle Position, auf der er spielt; grobe Beurteilung seines momentanen Spielvermögens; Anzahl der Einsätze in dieser Saison; Anzahl der Seasons, 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, nationalen und internationalen Pokal; aktueller Transferwert; Kaufsumme; Gehalt pro Spiel; momentane Verfassung (Status).

Zusätzlich wird die Spielstärke im Tor, Verteidigung, Mittelfeld und Angriff sowie die momentane Form und Kondition (Energie) als Säulendiagramme dargestellt. Schließlich wird in einer Kurve die Leistung (Form) der letzten sechs Wochen aufgezeigt.

## VII.14. STATISTIKEN

### VII.14.1 PLAZIERUNGEN IN DER SAISON

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

### VII.14.2 FINANZRÜCKBLICK

In einer Kurve wird der bisherige Kapitalverlauf in der aktuellen Saison dargestellt. Hoch- und Tiefpunkte werden mit der jeweiligen Höhe der Summe benannt.

### VII.14.3 FINANZBILANZ

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

### VII.14.4 TORSCHÜTZENLISTE

Die Torschützenliste der Spieler mit den am meisten erzielten Treffern in der Meisterschaft wird ausgegeben.

### VII.14.5 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.

### VII.14.6 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 die beste Form gezeigt haben.

### VII.14.7 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.

### VII.14.8 SÜNDERLISTE

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

# KICKER

Die etwas andere Fußballsimulation

© 1990

## VII.14.9 MANNSCHAFT DES JAHRES

Die beste Mannschaft, die mit den Spielern aus der Meisterschaft zusammengestellt werden kann, wird gezeigt. In der Mannschaft des Jahres befinden sich der beste Torhüter, die besten drei Verteidiger, die besten vier Mittelfeldspieler und die besten drei Angreifer aus der Bestenliste (14.5).

## VII.14.10 ZUSCHAUER IN DEN STADIEN

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

## VII.15. MANAGERINFO

Sie erhalten eine Zusammenfassung aller wichtigen Informationen über Sie als Manager und den Verein. Es werden folgende Daten ausgegeben: eine grobe Beurteilung Ihrer bisherigen Leistungen als Manager und Trainer (siehe VII.16.); 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

## VII.16. MANAGERPUNKTE

Gemäß Ihrer Leistungen für den Verein als Trainer und Manager erhalten Sie und Ihre Mitspieler eine Beurteilung in Prozent von 0 bis 100. Dementsprechend wird eine Rangfolge der Manager erstellt. Zur Veranschaulichung werden die Managerpunkte als Säulendiagramme 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 Seasons. 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.

## VII.17. SONSTIGES

### VII.17.1 TOP-8 MANAGERLISTE

Die Manager mit den höchsten Managerpunkten werden in die Top-8 Managerliste eingetragen und auf Diskette verewigt. Klicken Sie den Manager an, vom dem Sie die Punktzahl näher aufgeschlüsselt haben wollen (siehe VII.18.).

### VII.17.2 TEAMNAME/TRIKOTS ÄNDERN

Ändern Sie den Namen Ihrer Mannschaft oder die aktuellen Trikotfarben.

### VII.17.3 SCHWIERIGKEITSSTUFE ÄNDERN

Bestimmen Sie die Schwierigkeitsstufe, die für Ihren Manager gelten soll. Im Gegensatz zur Einstellung der Schwierigkeit im Vorprogramm, gilt diese Einstellung nur für Ihren Manager, nicht für andere menschliche Mitspieler.

### VII.17.4 SPIELSTAND BEENDEN

Beenden Sie das momentane Spiel ohne den Spielstand zu speichern und kehren Sie zum Desktop zurück.

## VIII. ENDE EINER RUNDE

### VIII.1. 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 ausgelagert und die Ergebnisse bekanntgegeben.

# KICKER

Die etwas andere Fußballsimulation...

© 1990

## VIII.2. SPIELSTAND SICHERN

Möchten Sie den aktuellen Spielstand auf Diskette sichern, so drücken Sie nach Bekanntgabe der Ergebnisse aller Spiele dieser Runde die Taste 'S'. Geben Sie einen Namen für den Spielstand an und legen Sie eine formatierte Diskette ein, auf die der Spielstand gespeichert werden kann. Gedulden Sie sich einige Zeit beim Abspeichern, da über 280 KByte Daten gesichert werden.

## IX. ENDE EINER SAISON

Nach dem 34. Spieltag in der Meisterschaft, eventuellen Play-Offs um die Meisterschaft in der 1. Liga sowie den Relegationsspielen um Auf- bzw. Abstieg geht die Saison zu Ende.

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 finanziellen Nöten seine Karriere beenden, so wird dies nun angezeigt.

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 sogar ganz aus dem Spiel ausscheiden. Weiterhin können neue Manager an dem Spiel teilnehmen, sie müssen allerdings eine Mannschaft der 4. Liga wählen.

Verlassen Sie das Abschlußmenü, so beginnt eine neue Saison mit erhöhten Spielern.

## X. ANHANG

### X.1. EIGENE FUßBALLWELTEN ERSTELLEN

Besitzen Sie einen ASCII-Editor wie z.B. Tempus, so können Sie sich Ihre eigene Fußballwelt mit eigenen Mannschaften, Spielern usw. erschaffen oder eine bereits bestehende Welt editieren.

Erstellen Sie hierzu eine Diskette mit leeren Fußballwelten mit dem Programm MAKEWRLD.PRG von der KICKER Start Disk und wählen Sie eine dieser leeren Welten im Vorprogramm an. Stellen Sie nun mit ÄNDERN Ihr persönliches Reglement der Fußballwelt ein. Unter dem Namen der neu kreierten Fußballwelt sehen Sie die Anzeige INFODATEI: Filenamen. Die Infodatei ist ein File, das sich in einem Ordner KICKDATA (wird ebenfalls von INITWRLD.PRG erstellt) befinden muß und in der die Namen der Dateien stehen, die Ihre persönliche Fußballwelt für die Spieler, Mannschaften usw. benötigt. Laden Sie als Beispiel die Infodatei KICKER.INF von der KICKER Master Disk mit Ihrem ASCII-Editor ein. Sie finden in diesem File die Namen der Dateien für die Mannschaften TEAMS\_DT(KDT), für die Fußballspieler SPIELER(KDT), die Nationalitäten der Mannschaften beim internationalen Pokalwettbewerb LAENDER(KDT), für die Werbepartner WERBLING(KDT), Trainingslager TRLAGER(KDT) und für die zufälligen Ereignisse EREIGNIS(KDT).

Wie diese Dateien genauer aufgebaut sind, können Sie im Anhang X.2. nachlesen. Nachdem Sie Ihre Dateien editiert haben, laden Sie das Programm CHECKER.PRG ein. Mit dieser Utility lassen sich die erstellten Dateien auf ihre Richtigkeit (Syntax und Logik) überprüfen.

### X.2. AUFBAU DER KICKER-DATEIEN

Alle Angaben in eckigen Klammern [] sind in den Dateien Zahlenwerte. Um die Bedeutung dieser Werte zu verdeutlichen, werden in den Klammern nähere Erläuterungen abgegeben.

#### X.2.1. AUFBAU EINER DATEI FÜR TEAMS

```
[Anzahl nationale Teams],[Anzahl internationale Teams]
*Teamname',[Spielerstärke],[Nationalität],[Trikot 1],[Trikot 2]
*Teamname2',[Spielerstärke],[Nationalität],[Trikot 1],[Trikot 2]
*Teamname3',[Spielerstärke],[Nationalität],[Trikot 1],[Trikot 2]
...
*TeamnameXYZ',[Spielerstärke],[Nationalität],[Trikot 1],[Trikot 2]
```

Spielerstärke : 200 - 950

Nationalität : abhängig von Anzahl der Länder (X.2.3)

Trikot[farbe] 1 : 0 - 7    0=rot 1=gelb 2=grün 3=blau

Trikot[farbe] 2 : 0 - 7    4=ila 5=pink 6=grau 7=weiß

# KICKER

Die etwas andere Fußballsimulation...

© 1990

## X.2.2 AUFBAU EINER DATEI FÜR SPIELER

[Anzahl nationale Fußballer],[Anzahl internationale Fußballer]  
[Pos],[Spielername1],[Tor],[Vert],[Mitte],[Angr],[Hack],[Team]  
[Pos],[Spielername2],[Tor],[Vert],[Mitte],[Angr],[Hack],[Team]

....  
[Pos],[SpielernameXYZ],[Tor],[Vert],[Mitte],[Angr],[Hack],[Team]

Pos(ition) : 0=Tor 1=Verteid. 2=Mittelf. 3=Angriff

Spielstärke Tor : 0-9

Spielstärke Verteidigung : 0-9

Spielstärke Mittelfeld : 0-9

Spielstärke Angriff : 0-9

Hack(-Wert) : 0-2

Team : abhängig von Anzahl der TEAMS (X.2.1)

## X.2.3 AUFBAU EINER DATEI FÜR LÄNDER

[Anzahl Länder]

\*Land1\*

\*Land2\*

....

\*LandXYZ\*

## X.2.4 AUFBAU EINER DATEI FÜR WERBEPARTNER

[Anzahl Werbepartner]

\*Werbepartner1\*,[Häufigkeit]

\*Werbepartner2\*,[Häufigkeit]

....

\*Werbepartner3\*,[Häufigkeit]

Häufigkeit : 0-9

## X.2.5 AUFBAU EINER DATEI FÜR TRAININGSLAGER

\*Trainingslager 1\*,Bewertung,Dauer,Tech?En?Fm?Genesung?Preis

\*Trainingslager 2\*,Bewertung,Dauer,Tech?En?Fm?Genesung?Preis

....

\*Trainingslager 6\*,Bewertung,Dauer,Tech?En?Fm?Genesung?Preis

Bewertung : 1-5 (schwach bis hervorragend)

Dauer : 1-3 (Wochen)

Tech(nik)? : 0=nein, 1=ja, wird trainiert

En(ergie)? : 0=nein, 1=ja

F(orm)? : 0=nein, 1=ja

Genesung? : 0=nein, 1=ja

Preis/Spieler : 0-50000 (DM)

\*\* Es müssen genau sechs (6!) Trainingslager vorhanden sein!!

## X.2.6 AUFBAU EINER DATEI FÜR EREIGNISSE

[Anzahl Ereignisse]

\*Ereignistext1\*,[Art],[Zusatz1],[Zusatz2]

\*Ereignistext2\*,[Art],[Zusatz1],[Zusatz2]

....

\*EreignistextXYZ\*,[Art],[Zusatz1],[Zusatz2]

# KICKER

Die etwas andere Fußballsimulation...

© 1990

Art	/ Zusatz1, Zusatz2
0	= Geld + / ,Summe,0
1	= Geld - / ,Summe,0
2	= Technik + / 0, Spieleranzahl
3	= Technik - / 0, Spieleranzahl
4	= Energie + / 0, Spieleranzahl
5	= Energie - / 0, Spieleranzahl
6	= Moral + / 0,0
7	= Moral - / 0,0
8	= Zusammenspiel + / 0,0
9	= Zusammenspiel - / 0,0
10	= Spieler weg / 0,0
11	= Spieler dazu / 0,0
12	= Spieler verraist / 0,0
13	= Spieler ins Trainingslager / 0,0
14	= Spieler gesperrt / 0,0
15	= Spieler krank / 0,0
16	= Spieler verletzt / 0,0
17	= Heimspiel verkauft / ,Summe,0

Die Summe wird je nach Liga mit dem Faktor (5-Liga) multipliziert.  
Bei "Spieleranzahl" bedeutet eine 0 gleich das gesamte Team.

## Sonderzeichen im Ereignistext

\$ = Platzhalter für Spielername

⊙ = Platzhalter für Werbefirma

l = Platzhalter für Trainingslager

# = Platzhalter für Summe

<= Kommata ,

- = festes Leerzeichen (keine Trennung)

## X.3. 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 - a) Position, auf der ein Spieler spielt b) Position/Plazierung 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