

FootballBusiness

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> FootballBusiness		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		August 24, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	FootballBusiness	1
1.1	Football-Business Anleitung	1
1.2	Wie es dazu kam...	2
1.3	was es kann und was nicht	3
1.4	rechtliche Dinge...	3
1.5	läuft auch auf meinem Rechner?	3
1.6	Wie bekomme ich es auf die Platte	4
1.7	Worum gehts eigentlich?	4
1.8	DFB/UEFA-Cup	5
1.9	Wie bekomme ich Managerpunkte?	5
1.10	Wie fange ich an?	6
1.11	Wie gehts weiter?	6
1.12	Spieler verkaufen/listen	7
1.13	Aktuelle Tabelle	7
1.14	Kredit aufnehmen	8
1.15	Kredit zurückzahlen	8
1.16	Infos / Highscore-liste	8
1.17	Trainingslager	8
1.18	Namen ändern	9
1.19	Spielstand speichern	9
1.20	Job aufgeben	9
1.21	nächster Spieltag	9
1.22	Toto-Tip	10
1.23	noch was in eigener Sache	10
1.24	die Entwicklungsgeschichte	11
1.25	Gehts weiter?	12
1.26	Wohin mit Spenden, Bug reports...	13

Chapter 1

FootballBusiness

1.1 Football-Business Anleitung

```
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----
```

FOOTBALL-BUSINESS V1.8.6

© 1990/97 Dirk Schaper

I N H A L T
=====

Einleitung
 Wie es dazu kam...

Features
 Was es kann und was nicht

Copyright
 rechtliche Dinge...

Systemvoraussetzungen
 läuft es auch auf meinem Rechner?

Installation
 Wie bekomme ich es auf die Platte

Ziel des Spiels
 Worum gehts eigentlich?

zu Beginn des Spiels
 Wie fange ich an?

Spielablauf

Wie gehts weiter?

Anmerkungen
noch was in eigener Sache

Geschichte
die Entwicklungsgeschichte

Zukunft
Gehts weiter?

Adresse des Autors
Wohin mit Spenden, Bug reports...

1.2 Wie es dazu kam...

----- Einleitung ←

Dieses Spiel wurde 1989 geboren, als ich verzweifelt nach einem Ersatz für das C64-Spiel "Football Manager" gesucht habe. Zu diesem Zeitpunkt gab es noch nichts vergleichbares (Football Manager II erschien später).

Also machte ich mich damals an die Arbeit, um etwas Ähnliches zu schreiben. Wer das Original noch kennt, kann sicher ein paar Gemeinsamkeiten finden. Im Laufe der Zeit kamen neue Ideen hinzu. Allerdings kamen dann professionelle Manager-Spiele auf den Markt und ich verlor erstmal die Motivation, das Projekt zu Ende zu bringen.

1990 war das Spiel dann endlich fertig (dachte ich) und wurde eigentlich nur im Freundeskreis weitergegeben. In den letzten Jahren hab ich ab und zu Verbesserungen und neue Ideen implementiert. Allerdings wurde der Sourcecode immer unübersichtlicher, da meine damaligen Kenntnisse von strukturierter Programmierung eher gering waren.

Nach kleinen Änderungen habe ich mich entschlossen, es nun der Öffentlichkeit zugänglich zu machen.

Das Programm entspricht sicher nicht mehr der heutigen Zeit, trotzdem kann es heute noch Spass machen, nach der deutschen Meisterschaft zu streben.

Außerdem bitte ich zu beachten, daß ich kein Grafiker bin. Sollte sich jemand für Verbesserungen zur Verfügung stellen, so möge er bitte Kontakt mit dem

Autor
aufnehmen.

Anzumerken sei noch, daß aufgrund des etwas betagten Alters des Programms es zu Enforcer-Hits kommt. Ich empfehle deshalb, den Enforcer vorher auszu-schalten !!

1.3 was es kann und was nicht

----- Features -----

- 1. und 2. Liga
- DFB-Pokal und UEFA-Cup-Wettbewerb
- alle aktuellen Spielernamen der laufenden Saison (über 450!)
- kleine Animationsspielsequenz
- Spieler- und Teamnamen können geändert werden
- Gelbe und Rote Karten
- Festlegen des Eintrittspreises
- Toto-Tip zum Verbessern des Einkommens
- Relegationsspiele
- Spielen nach 2- oder 3-Punkte-Regel !
- Managerpunktesystem mit Highscoreliste
- Statistik über geschossene Tore
- Trainingslager zur Verbesserung der Fitness
- Kredite über Bank
- Spielstand und Highscoreliste speichern
- ...

1.4 rechtliche Dinge...

----- Copyright -----

Diese Software ist FREeware und darf somit frei kopiert und weitergegeben werden, solange das Archiv und das darin enthaltene Softwarepaket unverändert bleiben.

Das Copyright liegt aber weiterhin bei Dirk Schaper. Das bedeutet, daß es zwar frei kopiert werden darf, aber nur solange nicht mehr als eine angemessene Kopiergebühr verlangt wird. Diese Gebühr darf 5 DM oder US \$5 nicht überschreiten.

Der Autor kann für das Entstehen von Schäden durch die Benutzung der Software in keinem Fall haftbar oder verantwortlich gemacht werden. Sie benutzen dieses Programm auf eigene Gefahr.

Das Distributionsarchiv darf in Public-Domain-Sammlungen aufgenommen werden, einschließlich CD-Versionen dieser Sammlungen (z.B. Aminet).

1.5 läuft auch auf meinem Rechner?

----- Systemvoraussetzungen -----

Das Spiel benötigt mindestens 1MB Speicher. Sollte das Spiel während des Ablaufs mit einem schwarzen Schirm hängen bleiben, so sollte das Fast-Mem mittels NoFastMem abgeschaltet werden.

AGA-User sollten über die "Early Startup Control" die Grafik-emulation auf OCS oder ECS stellen, falls kein Ball beim Match erscheint.

Getestet wurde auf folgenden Konfigurationen:

```
A500,      512KB Chip, 512KB Fast, OCS, Kick 1.3, OS 1.3
A2000,    2MB Chip, ECS, Kick 2.0, OS 2.1
A4000/30, 2MB Chip, NoFastMem, ECS-Emu., Kick 3.0, OS 3.0
```

1.6 Wie bekomme ich es auf die Platte

----- Installation -----

Die Software kann über das InstallFBusiness-Icon auf Festplatte installiert werden. Insgesamt werden ca. 700KB benötigt. Es werden keine Dateien auf die SYS:-Partition kopiert.

Ist das Programm Installer nicht vorhanden (gibts sowas überhaupt noch?), so kann die Software auch über ein Skript namens InstallMe von der Shell aus installiert werden.

Für speicherkritische Konfigurationen kann das Spiel auch auf eine boot-fähige Diskette installiert werden:

- kopieren Sie den Inhalt des Archivs auf eine Diskette
- errichten sie ein Verzeichnis "C" und kopieren dort die Befehle echo, stack, setmap hin (Teil des OS, aus rechtlichen Gründen nicht im Archiv)
- machen Sie die Diskette mittels install boot-fähig

Updates :

Sollten Sie in Besitz einer vorherigen Version sein, so lesen Sie auf jeden Fall die Datei "README", welches sich im Archiv befindet.

1.7 Worum gehts eigentlich?

----- Ziel des Spiels ↔ -----

Ziel des Spiels ist es, mit Ihrer Mannschaft von der 2. Liga in die 1. Liga aufzusteigen, den Meistertitel zu erringen und im

```
DFB-Pokal
und im
UEFA-Cup
erfolgreich zu sein.
```

Versuchen Sie dabei so viel Geld wie möglich zu erwirtschaften und so viel

wie möglich

Managerpunkte
zu sammeln.

Die ersten 2 Teams der 2.Liga steigen auf, die letzten 2 Teams der 1.Liga steigen ab. Sind Sie drittletzter der 1.Liga oder drittbester der 2.Liga, so spielen Sie in einem Relegationsspiel (Hin- und Rückspiel) um den Auf- bzw. Abstieg.

Machen Sie mehr als 50.000 DM Schulden oder erreichen Sie am Saisonende nur einen der letzten 4 Plätze in der 2. Bundesliga, so ist ihre Karriere als erfolgreicher Fussball-Manager leider beendet.

1.8 DFB/UEFA-Cup

----- DFB-Pokal / UEFA-Cup -----

DFB-Pokal : Sie nehmen in jeder Saison an dem DFB-Pokal teil. Es wird nur 1 Spiel in jeder Runde gespielt (also ohne Rückspiel). Bei Gleichstand nach 90 Minuten wird das Spiel mit Ortswechsel wiederholt.
Die Zahl der zu spielenden Runden hängt davon ab, ob mit oder ohne Rückrunde gespielt wird.

UEFA-Cup : Für den UEFA-Cup qualifizieren Sie sich, wenn

- * Sie in der 1.Liga am Saisonende unter den 5 besten Mannschaften sind,
- * Sie in der vergangenen Saison den DFB-Pokal gewonnen haben,
- * Sie in der vergangenen Saison den UEFA-Cup gewonnen haben.

Sie spielen gegen eine internationale Mannschaft in Hinspiel und Rückspiel. Bei Torgleichheit aus beiden Spielen kommt diejenige Mannschaft weiter, die mehr Auswärtstore geschossen hat. Besteht auch hier Gleichheit, so wird die Entscheidung durch ein zusätzliches Spiel getroffen.

Die Zahl der zu spielenden Runden hängt auch hier davon ab, ob mit oder ohne Rückrunde gespielt wird.

1.9 Wie bekomme ich Managerpunkte?

----- Managerpunkte -----

Durch geschicktes Führen des Vereins können Sie Managerpunkte sammeln. Am

Ende der Saison wird Ihre Managerpunktzahl in einer Highscoreliste gespeichert.

Es gibt 2 Highscorelisten, jeweils eine für eine Saison nur mit Hinrunde und eine fuer eine Saison mit Hin- und Rückrunde, da im 2.Fall natürlich mehr Punkte gesammelt werden können.

Managerpunkte setzen sich aus dem aktuellen Tabellenplatz, Ihrem Geschick beim Spielerkauf und -verkauf, der Höhe Ihres Kapitals und aus den Spielergebnissen zusammen.

1.10 Wie fang ich an?

----- zu Beginn des Spiels -----

Nach Programmstart können Sie wählen, ob Sie ein altes, gespeichertes Spiel fortsetzten oder ein neues Spiel beginnen wollen.

Beginnen Sie ein neues Spiel, so können Sie eines der 36 Teams auswählen. Ihr Spielkader besteht aus 13 Spielern aus der aktuellen Saison. Ihr Startkapital beträgt 300.000 DM.

Danach können sie wählen, ob Sie mit Rückrunde spielen wollen oder nicht. Eine Saison mit Rückrunde besteht aus 34 Spieltagen, ohne Rückrunde nur aus 17 Spieltagen.

Im darauffolgendem Requirer können Sie wählen, ob Sie nach der alten 2 Punkte-Regel (2 Punkte bei Sieg, 1 Punkt bei Unentschieden, -2 Punkte bei Niederlage) oder nach der neuen 3-Punkte-Regel (3 Punkte bei Sieg, 1 Punkt bei Unentschieden, 0 Punkte bei Niederlage) spielen wollen.

1.11 Wie gehts weiter?

----- Spielablauf ↔

Im Hauptmenü finden Sie folgende Punkte:

Spieler verkaufen/listen

Aktuelle Tabelle

Kredit aufnehmen

Kredit zurückzahlen

Infos/ Highscoreliste

Trainingslager

Namen ändern
Spielstand speichern
Job aufgeben
nächster Spieltag

1.12 Spieler verkaufen/listen

Hier haben Sie eine Übersicht über:

- * Ihre gesamten Spieler,
- * deren Status (spielt, verletzt, gesperrt),
- * deren Energie (in Prozent),
- * deren Können (von 1-5),
- * die Anzahl der bisherigen Verwarnungen (gelbe Karten) und
- * die Anzahl der geschossenen Tore.

Hat ein Spieler weniger als 30% Energie, so ist er verletzt (Energie steigt wieder an, wenn er nicht spielt). Spieler können sich aber auch verletzen, wenn die Energie ausreichend hoch ist (z.B. Kreuzbandriss). In diesem Fall fällt der Spieler auf unbestimmte Zeit aus.

Bei einer roten Karte wird der Spieler auf unbestimmte Zeit gesperrt. Hat er 3 gelbe Karten bekommen, so wird er nur für das nächste Spiel gesperrt.

Wollen Sie einen Spieler verkaufen, so klicken Sie mit der Maus auf den Namen des Spielers. Der Wert des Spielers richtet sich nach seinem Können:

Können		1.Liga		2.Liga
5		200.000		110.000
4		160.000		80.000
3		120.000		50.000
2		90.000		30.000
1		50.000		15.000

Es wird Ihnen von einem anderen Verein ein Angebot gemacht, daß Sie annehmen können oder nicht.

1.13 Aktuelle Tabelle

Erklärt sich eigentlich von selbst: Hier wird die momentane Tabelle angezeigt.

1.14 Kredit aufnehmen

Wenn die Bank nicht gerade geschlossen ist, so können Sie hier einen Kredit aufnehmen. Klicken Sie dazu einmal auf die linke Maustaste.

Die Höhe des bewilligten Kredits richtet sich hierbei nach der Liga und Ihrem derzeitigen Tabellenstand (je schlechter Ihr Team in der Tabelle steht, desto geringer ist die maximale Höhe des Kredits aufgrund des Vertrauens der Bank).

Auf den Kredit müssen Sie nach jedem Spieltag 10% Zinsen zahlen!

1.15 Kredit zurückzahlen

Hier können Sie einen aufgenommenen Kredit zurückzahlen, wenn die Bank nicht gerade geschlossen ist.

1.16 Infos / Highscore-liste

Hier haben Sie eine Übersicht über die Finanzen und die bisherigen sportlichen Erfolge des Vereins. Außerdem werden Ihre Einstellungen zu Beginn der Saison angezeigt (mit Rückrunde, welche Punkteregel).

Auf der nächsten Seite wird die Highscoreliste angezeigt. Sie gibt Informationen über die Leistungen der Manager in den vergangenen Saisons. Je mehr

Managerpunkte über die Saison hinweg gesammelt wurden, desto höher steht man in der Highscoreliste.

Der Eintrag in die Highscoreliste bei genügend Punkten erfolgt erst zum Ende der Saison !!

1.17 Trainingslager

Hier haben Sie die Möglichkeit, Ihr Team in ein Trainingslager zu schicken. Je mehr das Trainingslager kostet, desto größer sind die Chancen, daß sich Ihre Spieler besser erholen (d.h. mehr Energie bekommen) und daß sich ihr Können erhöht (Wertsteigerung!).

Die Preise für die Trainingslager hängen von der Liga ab, d.h. Trainingslager in der 1.Liga kosten mehr als in der 2.Liga (1.Liga-Spieler sind verwöhnter und wollen eine bessere Unterkunft :-)

1.18 Namen ändern

Es besteht die Möglichkeit, die Vereinsnamen und die Namen der Spieler in Ihrem Team zu ändern. Die Änderungen werden beim Spielstand speichern mit abgespeichert.

1.19 Spielstand speichern

Wollen Sie ein Spiel später fortsetzen, so können Sie hier den Spielstand abspeichern. Am Dateiname wird automatisch .FBsave angehängt.

1.20 Job aufgeben

Das Spiel wird nach einer Sicherheitsabfrage verlassen. Alle Daten gehen hierbei verloren ! Also gegebenenfalls vorher Spielstand speichern.

1.21 nächster Spieltag

Vor Spielbeginn haben Sie die Möglichkeit, einen Tototip abzugeben, um vielleicht Ihre Vereinskasse aufzufüllen.

Danach werden die Stärken Ihres Teams mit Ihrem nächsten Gegner verglichen:

- * Die Moral setzt sich aus Ihrem Tabellenplatz und den Ergebnissen der letzten Spieltage zusammen
- * Die Energie ist der Durchschnittswert der Energie aller aufgestellten Spieler
- * Die Werte für Tor, Abwehr, Mittelfeld und Sturm setzen sich aus der Summe der Könnenwerte der aufgestellten Spieler zusammen.

Sie haben vor dem Spiel und in der Halbzeitpause die Möglichkeit, die Aufstellung zu ändern.

Bei Heimspielen müssen Sie nach Aufstellen der Mannschaft den Preis für die Eintrittskarten festlegen. Je nach Preis, Gegner und Tabellenstand kommen mehr oder weniger viele Zuschauer in Ihr Stadion.

Liegt der Preis bei einem schwachen Gegner zu hoch, so werden nur wenige Besucher kommen (was sich dann negativ auf Ihre Vereinskasse auswirkt). Am Anfang sollten Sie hier etwas experimentieren, um das richtige Gefühl für die richtigen Eintrittspreise zu bekommen.

Nun werden die Höhepunkte Ihres Spiels gezeigt. Ihre Spieler haben immer die roten Trikots. Je nach Stärke Ihres Teams können Sie sehen, ob Ihre Aufstellung richtig war oder nicht.

Am Ende wird eine Übersicht über den Zustand Ihrer Mannschaft gegeben, d.h Anzahl der verletzten Spieler und der gelben/roten Karten.

Die Abrechnungsübersicht klärt Sie über Verlust oder Gewinne an diesem Spieltag auf.

Nach jedem Spieltag haben Sie die Möglichkeit, Ihr Team durch Kauf eines neuen Spielers zu verstärken, falls Sie noch nicht die max. Anzahl von 20 Spielern in Ihrem Kader haben.

Dabei zeigt die Farbe des Spielers, auf welcher Position er spielt:

- Torwarte sind lila
- Abwehrspieler sind grün
- Mittelfeldspieler sind blau
- Stürmer sind orange

Der Wert errechnet sich genauso wie bei
Spieler verkaufen
. Wollen

Sie einen Spieler kaufen, so geben Sie ein angemessenes Angebot ein, denn andere Vereine bieten auch mit.

Danach ist ein Spieltag beendet !!

1.22 Toto-Tip

Beim Tototip sagen Sie die Ergebnisse des nächsten Spieltags voraus. Dabei geben Sie eine 1 ein, wenn Sie glauben, daß die Heimmannschaft gewinnt, eine 2 bei einer Niederlage und eine 0 bei einem Unentschieden.

Der Einsatz muss mindesten 10.000 DM betragen.

Die Gewinnausschüttung sieht folgendermaßen aus:

Anzahl richtiger Tips	Gewinn
9	Einsatz * 10
6-8	Einsatz * (Anzahl-3)
5	Einsatz zurück
0-4	Einsatz verloren

1.23 noch was in eigener Sache

----- Anmerkungen -----

Dieses Spiel muss nicht unbedingt konform mit den derzeitigen Regeln des

DFB und der FIFA sein.

Ich weiss, daß die Preise und Werte in diesem Spiel nicht denen im richtigen Fußballgeschäft entsprechen. Ich habe bewußt kleinere Wertansätze genommen, damit der User nicht elendslange Zahlenwerte eintippen muss.

Ich bitte Sie dies zu beachten.

1.24 die Entwicklungsgeschichte

----- Geschichte -----

Version 1.8.6 :

(16.11.97)

- Update der Spielernamen zur laufenden Saison 97/98
- Verbesserungen im Installer-Skript (Danke, Rainer)
- kleine Erweiterungen in der Guide-Dokumentation

Version 1.8.5 :

(9.10.96)

- Font immer Topaz 8, unabhängig von Prefs (konnte Abstuerze bei nicht Topaz verursachen)
- Mauszeiger verschwindet nun bei Spielsequenz
- Backdrop-Window auf WB wird nach Start geschlossen
- Match kann in Unterzahl beendet werden (ab Halbzeit)
- kleiner Bug entfernt bei Meisterschaft
- Schreibfähler in Dokumentation entfernt

Version 1.8 :

(29.8.96)

- Update der Spielerdaten
- Erhöhung der Spielernamen um ca. 200
- Bug bei Highscore-liste entfernt
- Teamanzahl in der 2.Liga von 20 auf 18 reduziert
- bei Transfer wird Team angezeigt
- kleine Layoutveränderungen.
- Dokumentation im AmigaGuide-Format

* erste AMINET-Veröffentlichung *

Version 1.7 :

- Maussteuerung bei Spielerauswahl
- Transfer-Markt-Routine neu geschrieben
- neues Layoutkonzept fortgesetzt
- einfacher Dateirequester bei Laden/Speichern
- 3-Punkte-Regel eingeführt
- Toto-Gewinn wird jetzt bei Ergebnissen angezeigt
- 3D-Effekt bei Buttons
- Spieler listen: Anzeige geschossener Tore
- Skript für Installer
- verschiedene kleine Bugs entfernt

Version 1.6 :

- neues Layoutkonzept (weniger bunt)
- Seitenwechsel nach Halbzeit jetzt möglich
- kleine Änderungen in den Bilddateien

- läuft jetzt auch auf OS2.0+ / Kick 2.0+
- Optimierung verschiedener Algorithmen
- nur 1 mal Trainingslager pro Spieltag
- "1 Spieler sind verletzt" geändert
- Zahlen in Tabelle jetzt rechtsbündig
- bei Unterzahl 0:3 verloren statt 0:4
- kleine Bugs entfernt
- Shell-Install-Skript

Version 1.3.2 :

- Eintrittspreis kann nicht unbegrenzt festgelegt werden
- man konnte mehr Kredit zurückzahlen als aufgenommen

Version 1.3 :

- Programm hat nun vollen Funktionsumfang.
- Schwierigkeitsgrad angepaßt
- Gelbe Karten eingeführt
- Tototip eingeführt
- Trainingslager eingeführt

Version 1.0 :

* erste spielfähige Version *

1.25 Gehts weiter?

----- Zukunft ↔

Da das Programm schon etwas älter ist und mittlerweile zu einem ziemlich unstrukturiertem Code gewachsen ist, habe ich eigentlich nicht vor, noch viel Zeit in zukünftige Versionen zu stecken.

Sollte die Resonanz aber dementsprechend sein, so kann es durchaus noch sein, daß ich neue Features einbaue oder ein Daten-Update vornehme. Unter anderem habe ich folgende Ideen:

- Einige Bugs entfernen
- Mehr Mauskontrolle
- Optional ohne Spielsequenz (beschleunigt Spielverlauf)
- Zusätzliche Infos in der Tabelle (Tendenzen, Siege, Niederlagen..)
- zusätzliche Einnahmequellen über Merchandising (T-Shirts, Schals)
- Einführen von Spielerlöhnen
- Statistik über bisherige Siege, Niederlagen, usw..
- Stadionausbau

Wer mich überzeugen will, diese Ideen in Taten umzusetzen, schreibt mir eine Mail oder Postkarte an diese
Adresse

.

Sollten aber Bugs vorhanden sein, so bitte ich Sie, einen Fehlerreport an den

Autor

zu schicken.

1.26 Wohin mit Spenden, Bug reports...

----- Adresse des Autors -----

Für Bugreports, Motivation und Spenden (für ne Turbokarte :-)
können Sie Kontakt aufnehmen über :

Email: Bobble@studbox.uni-stuttgart.de

Snailmail: Dirk Schaper
Hölderlinstraße 14/1
71336 Waiblingen