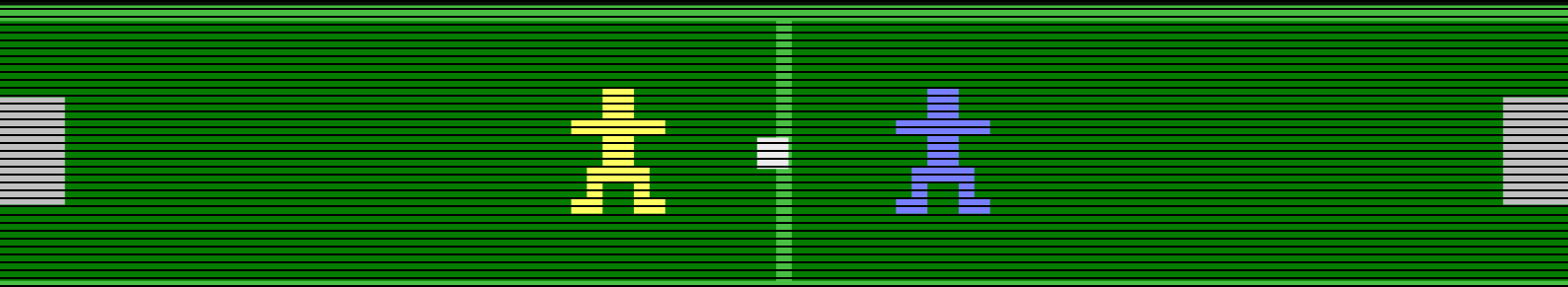


FM2600

FUSSBALLMANAGER

HANDBUCH



MUC BER HAM DRE ESS NUE DUI KIE

ATARI 2600 - 8K - EIN JOYSTICK

BENUTZERHANDBUCH

Dieses Handbuch gehört zur deutschen Fassung des Spiels, build/fm2600-de.bin. Die englische Fassung heißt fm2600-en.bin und hat dasselbe Handbuch auf Englisch.

8

VEREINE

14

SPIELTAGE

20

IM KADER

8K

ROM

TAUSCHKE INTERACTIVE

Gezeichnet aus dem ROM. Alle Bildschirmfotos und das Titelbild stammen aus fm2600-de.bin.

Worum es geht

01

FM2600 ist ein Fußballmanager für den Atari 2600. Sie übernehmen einen von acht Vereinen und führen ihn durch eine Saison: 14 Spieltage, Hin- und Rückrunde, jeder gegen jeden. Die anderen sieben Vereine spielen ihre Partien am selben Spieltag, ohne dass Sie eingreifen können.

Sie spielen nicht selbst Fußball. Sie stellen auf, wählen eine Formation, entscheiden über das Training – und sehen dann zu. Eine Saison dauert etwa 30 bis 45 Minuten und wird in einer Sitzung gespielt: Das Spiel kann nicht speichern, die Konsole hat dafür keinen Speicher.

■ Alles in sechs Zeichen

Eine Textzeile des Spiels ist genau sechs Zeichen breit – mehr gibt die Hardware nicht her. Deshalb heißt die Aufstellung AUFST, der Meister MEISTR und der Abpfiff ENDE. Sie gewöhnen sich schneller daran, als Sie denken.

Die Steuerung

Ein Joystick im linken Anschluss, dazu die beiden Konsolenschalter. Mehr braucht das Spiel nicht.

EINGABE	WIRKUNG
Joystick hoch/runter	Cursor bewegen
Feuer	Auswählen, bestätigen, weiter
Joystick links	Zurück – aus jedem Untermenü, ohne Ausnahme
Select	Zurück; im Spieltagsmenü außerdem der Prüfbildschirm
Reset	Neue Saison (mit Sicherheitsabfrage)

■ Der wichtigste Griff

Joystick nach LINKS bringt Sie immer zurück. Wenn Sie sich einmal nicht sicher sind, wo Sie gelandet sind: nach links, und Sie stehen wieder im Spieltagsmenü.

Dauerdruck bewirkt nichts. Das Spiel wertet nur den Moment aus, in dem eine Taste neu gedrückt wird – zwei Sekunden Halten sind genau ein Schritt.

Der Weg durch einen Spieltag

02

Titelbildschirm



Der Titelbildschirm. Oben der Schriftzug und der Ball, darunter das gewählte Team und sein Rang in der Setzliste.

Mit dem Joystick wählen Sie Ihren Verein, mit Feuer beginnt die Saison. RANG 1 ist der stärkste der acht Vereine, RANG 8 der schwächste.

■ Die Wahl ist keine Kosmetik

Der Verein bestimmt Ihren Kader. Beim stärksten Verein bekommt jeder Ihrer zwanzig Spieler vier Stärkekpunkte mehr, beim schwächsten fünf weniger. RANG 1 ist die leichte Einstellung, RANG 8 die schwere.

Das Spieltagsmenü



Ausgangspunkt jedes Spieltags. Die helle Zeile steht unter dem Cursor.

Ganz oben der Spieltag, darunter fünf Menüpunkte, unten zwei Zahlen, die immer sichtbar bleiben:

- SPIEL – der Spieltag wird gespielt.
- AUFST – die Aufstellung, vier Seiten zu je einer Position.
- TAKTIK – Formation und Trainingsstufe.
- TABELL – die Ligatabelle.
- PLAN – die vier Paarungen dieses Spieltags.
- ANG und ABW – Angriff und Abwehr Ihrer Mannschaft, jeweils 0 bis 10. Sie ändern sich, sobald Sie an Aufstellung oder Taktik etwas drehen.

■ Der kürzeste Weg

Der Cursor steht bei jedem Eintritt auf SPIEL, und nach jedem Spieltag stellt das Spiel Ihre Mannschaft selbst wieder auf: Verletzte raus, mit den stärksten Gesunden auf elf auffüllen. Wer nichts weiter tun will, kommt mit abwechselnd Feuer und Feuer durch die ganze Saison.

Die Mannschaft

03

Aufstellung



Die Abwehrseite. Die Farbe sagt, was mit dem Spieler ist.

Zwanzig Spieler auf vier Seiten – Tor, Abwehr, Mittelfeld, Sturm. Der Cursor blättert an den Seitenrändern von selbst um. Feuer stellt einen Spieler auf oder setzt ihn auf die Bank.

Jede Zeile zeigt vier Buchstaben Name, dann zwei Ziffern: Stärke und Fitness. Die Stärke geht von 0 bis F (also bis 15), die Fitness von 0 bis 7.

FARBE	BEDEUTUNG
Grün	Spielt – steht in der Elf
Grau	Bank
Rot	Verletzt – kann nur herausgenommen werden
heller	Die Zeile unter dem Cursor, jeweils sechs Stufen heller

Die Kopfzeile nennt links die Position, dann die Zahl der besetzten Plätze und die Sollzahl aus Ihrer Formation. Grün heißt: passt. Rot heißt: hier fehlt noch jemand oder es stehen zu viele.

■ Was passiert, wenn die Aufstellung nicht stimmt

Wählen Sie SPIEL mit einer ungültigen Aufstellung, landen Sie nicht bei einer Fehlermeldung, sondern direkt auf dem Aufstellungsbildschirm – bei der Gruppe, die noch nicht passt. Gefordert sind elf Spieler und kein Verletzter. Sind weniger als elf einsatzfähig, genügen alle verfügbaren.

Taktik und Training



Vier Formationen, darunter die Trainingsstufe und die Wirkung auf Angriff und Abwehr.

Oben die vier Formationen. Die grüne Zeile ist die, die gespielt wird; Feuer auf einer Formationszeile wählt sie aus und verlässt den Bildschirm zugleich.

FORMATION	TOR	ABWEHR	MITTELFELD	STURM
4-4-2	1	4	4	2
4-3-3	1	4	3	3
5-3-2	1	5	3	2
3-4-3	1	3	4	3

Jede Formation hat elf Spieler – sie verteilt sie nur anders. Genau daraus entsteht der Unterschied zwischen ANG und ABW: Eine 3-4-3 hebt den Angriff und senkt die Abwehr, eine 5-3-2 macht das Gegenteil. Wenn Sie die Formation wechseln, stellt das Spiel die Mannschaft sofort neu auf, damit Formation und Elf nicht auseinanderlaufen. Dieselbe Wahl haben Sie noch einmal in der Halbzeitpause.

Die unterste Zeile ist kein Listeneintrag, sondern ein Schalter: Feuer schaltet die Trainingsstufe eine Stufe weiter, ohne den Bildschirm zu verlassen.

STUFE	FITNESS IM SPIEL	ERHOLUNG	VERLETZUNG	ENTWICKLUNG
LOCKER	-1	+2	4 von 256	keine
NORMAL	-1	+1	8 von 256	normal
HART	-2	+1	16 von 256	doppelt
TALENT	-1	+1	8 von 256	doppelt, nur unter Stärke 10

■ Es gibt keine richtige Stufe

Jede Stufe kostet etwas. HART verdoppelt die Entwicklung, halbiert aber die Fitness pro Einsatz und verdoppelt das Verletzungsrisiko. LOCKER hält die Mannschaft frisch, macht aber keinen Spieler besser.

Der Spieltag

04

Das Spiel



Ihre eigene Partie. Oben das Feld, unten Paarung, Stand, Minute und das laufende Ereignis.

Nach SPIEL läuft eine rund dreizehn Sekunden lange Animation Ihrer eigenen Partie. Die gelbe Figur ist Ihr Team, die blaue der Gegner, und der Ball wandert dorthin, wo gerade Druck ist. Steht er vor dem rechten Tor, drücken Sie.

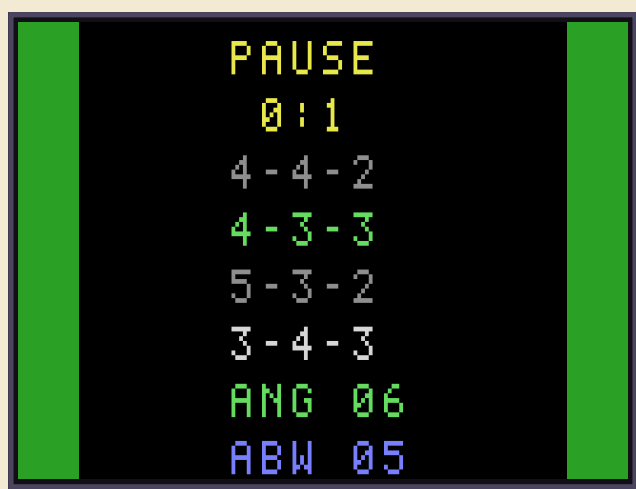
Feuer oder Select überspringen die Animation jederzeit und führen direkt zum Ergebnis – auch an der Halbzeitpause vorbei.

EREIGNIS	WAS ES HEISST
ANSTOS	Anpfiff
CHANCE	Gelegenheit für Ihre Mannschaft
GEFAHR	Gelegenheit für den Gegner
ECKE	Eckball
TOR	Treffer – die Zeile blitzt weiß
PAUSE	Halbzeit
ENDE	Abpfiff

■ Das Ergebnis steht halbzeitweise fest

Gerechnet wird, bevor das erste Bild erscheint – aber nur bis zur Pause. Die Animation würfelt nur noch aus, in welcher Minute die Tore fallen, und kann dem Ergebnis nicht widersprechen. Die zweite Halbzeit wird in der Pause neu gerechnet, mit der Formation, die Sie dort wählen.

Die Halbzeitpause



Oben der Zwischenstand, darunter die vier Formationen und was sie aus der Mannschaft machen.

In der 45. Minute pfeift der Schiedsrichter, und Sie kommen in die Kabine. Oben steht der Zwischenstand, darunter dieselben vier Formationen wie auf dem Taktikbildschirm. Die grüne Zeile ist die, die gespielt wird; der Cursor steht beim Hereinkommen auf ihr.

Feuer wählt eine Formation und pfeift die zweite Halbzeit an. Select oder Joystick nach links pfeift an, ohne etwas zu ändern. Einen anderen Weg aus der Kabine gibt es nicht – eine Halbzeit lässt sich nicht abwählen.

Die Trainingsstufe fehlt hier: Training ist eine Sache der Woche, nicht der Pause.

■ Die Umstellung wirkt wirklich

Was vor der Pause gefallen ist, bleibt stehen. Alles danach wird neu gewürfelt – mit den Werten ANG und ABW, die unten auf dem Halbzeitbildschirm stehen. Ein Rückstand ist damit ein Grund, den Sturm zu verstärken, und ein Vorsprung einer, die Abwehr zu schließen. Wer die Animation vor der 45. Minute überspringt, sieht die Kabine nicht und behält das Ergebnis, das vorher gewürfelt war.

Ergebnisse

MUCBER
2:1
HAMORE
1:0
ESSNUE
3:3
DUIKIE
0:2

Alle vier Partien des Spieltags, je Paarung eine Zeile und darunter das Resultat.

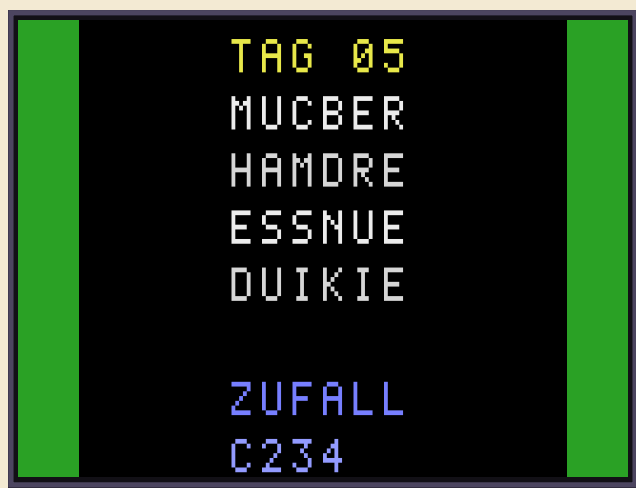
Die Paarung steht als sechs Buchstaben: die ersten drei sind die Heimmannschaft, die zweiten drei der Gast. Darunter das Ergebnis in der Form Heim:Gast.

Tabelle und Spielplan

MUC	12
DRE	10
BER	09
HAM	07
NUE	05
ESS	04
DUI	03
KIE	02

Die Ligatabelle. Ihre eigene Zeile ist gelb.

Links das Vereinskürzel, rechts die Punkte. Sortiert wird nach Punkten, bei Gleichstand nach Siegen und danach nach der Setzliste. Eine Tordifferenz führt das Spiel nicht – dafür fehlt der Speicher.



Die vier Paarungen des aktuellen Spieltags.

Aus beiden Bildschirmen bringt Sie jede Taste zurück.

Saisonende



Nach dem 14. Spieltag: Meister und Letzter.

Feuer bringt Sie zurück zum Titelbildschirm, und die nächste Saison beginnt mit einem frischen Kader.

Strategie

05

Das Spiel hat wenige Stellschrauben, aber sie greifen ineinander. Was hier steht, lässt sich in der Tabelle des Spiels nachprüfen.

Frische Beine schlagen große Zahlen

Die Stärke auf dem Bildschirm ist nicht die Stärke, mit der ein Spieler aufläuft. Das Spiel rechnet beides zusammen – Nennstärke und Fitness. Und der Unterschied ist größer, als er aussieht:

SPIELER	NENNSTÄRKE	FITNESS	WIRKLICH WERT
Der Star, ausgelaugt	14	0	7
Der Ersatzmann, frisch	10	7	9
Der Star, halbwegs erholt	14	3	9
Der Stammspieler, frisch	12	7	11

Ein ausgelaugter Vierzehner ist schwächer als ein frischer Zehner. Wer dieselbe Elf vierzehn Spieltage durchspielen lässt, spielt am Ende der Saison mit einer schlechteren Mannschaft als am Anfang – obwohl auf dem Bildschirm dieselben Zahlen stehen.

■ Die praktische Folge

Wechseln Sie durch. Ein Spieler auf der Bank erholt sich pro Spieltag, ein Spieler auf dem Feld verliert. Zwanzig Spieler im Kader sind kein Luxus, sondern die Antwort auf dieses Problem.

Wer nicht spielt, wird nicht besser

Die Entwicklung hängt am Einsatz, nicht am Kaderplatz. Ein Talent auf der Bank bleibt, was es ist. Das ist der zweite Grund durchzuwechseln – und der Grund, warum ein Reservist, den Sie früh in der Saison bringen, am 14. Spieltag ein anderer Spieler ist.

Die Entwicklung wirkt außerdem umso stärker, je schwächer ein Spieler ist: Ein Achter macht spürbare Sprünge, ein Vierzehner kaum noch welche. Deshalb bringt HART bei einer fertigen Mannschaft fast nichts und kostet trotzdem den vollen Preis.

Die Formation ist eine Entscheidung, kein Anstrich

Die Match-Engine würfelt für beide Mannschaften getrennt: Ihr Angriff gegen die gegnerische Abwehr, und umgekehrt. Wer auf 3-4-3 stellt, bekommt also nicht einfach „mehr Erfolg“,

sondern mehr eigene Tore UND mehr Gegentore.

- Gegen einen deutlich stärkeren Gegner ist 5-3-2 vernünftig: Ein 0:0 ist ein Punkt, ein 1:4 ist keiner.
- Gegen einen schwächeren Gegner holt 3-4-3 den Sieg, den 4-4-2 vielleicht nur als Unentschieden gebracht hätte.
- Wer die Formation wechselt, sollte danach in die Aufstellung schauen. Das Spiel füllt zwar automatisch auf, aber es nimmt dabei die stärksten Gesunden – nicht unbedingt die frischesten.

Heimrecht und Gegnerstärke

Die Heimmannschaft bekommt zwei Stärkepunkte geschenkt – auf den Angriff und auf die Abwehr. Ein Heimspiel ist damit kein Beiwerk, sondern die halbe Miete: Zwei gleich starke Mannschaften kommen zu Hause auf rund 50 Prozent Sieg und 19 Prozent Niederlage. Über eine ganze Liga gerechnet gehen 52 Prozent aller Spiele an die Heimmannschaft und 29 Prozent an den Gast.

Sie sehen das auch auf dem Spielfeld: Zu Hause liegt die Ruhelage des Balls weiter vorn, auswärts weiter hinten. Wer auswärts spielt, verteidigt mehr, auch gegen einen gleich starken Gegner.

■ Was das für den Spielplan heißt

Jeder Verein spielt gegen jeden zweimal, einmal zu Hause und einmal auswärts. Auswärts beim Spitzenreiter ist ein Punkt viel wert – zu Hause gegen dieselbe Mannschaft dürfen Sie auf drei spielen. Der Spielplan steht unter PLAN.

VEREIN	STÄRKE	VEREIN	STÄRKE
MUC	13	ESS	8
BER	12	NUE	7
HAM	11	DUI	5
DRE	9	KIE	4

Diese Zahlen liegen fest und ändern sich in der Saison nicht – nur Ihre eigene Mannschaft entwickelt sich. Das ist Ihr Vorteil über eine lange Saison: Die KI-Vereine bleiben, wo sie sind.

Verletzungen

Jeder Einsatz kann eine Verletzung bringen. Über eine Saison sind das bei NORMAL rund fünf Stück. Verletzte heilen von selbst aus, aber sie fehlen währenddessen, und Sie können sie nicht aufstellen.

■ Wann sich LOCKER lohnt

LOCKER halbiert das Verletzungsrisiko und gibt doppelte Erholung – um den Preis, dass niemand besser wird. Wenn Ihre Mannschaft ohnehin stark genug ist und Sie nur die Saison heil überstehen wollen, ist das die richtige Wahl. Am 13. Spieltag im Titelrennen ist sie fast immer richtig.

Ein Saisonplan, der funktioniert

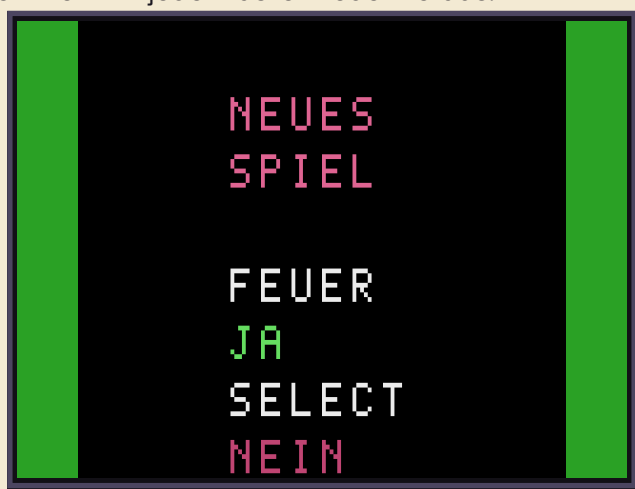
06

Wenn Sie nicht wissen, wo Sie anfangen sollen – dieser Ablauf ist eine brauchbare Voreinstellung, keine Pflicht.

- Spieltag 1 bis 4: TALENT. Ihre Schwachen holen auf, die Stammelf bleibt unbehelligt. Wechseln Sie großzügig durch.
- Spieltag 5 bis 10: NORMAL, und die Formation nach Gegner. Schauen Sie vor jedem Spieltag in PLAN, wer kommt.
- Spieltag 11 bis 14: LOCKER, beste verfügbare Elf, keine Experimente. Jetzt zählt nur noch Fitness.
- Immer: vor SPIEL kurz in die Aufstellung sehen. Eine 2 hinter dem Namen ist eine Warnung.

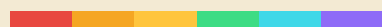
Der Prüfbildschirm

Select auf dem Titelbildschirm öffnet einen Bildschirm mit den rohen Ergebnisdaten und der Aufstellungsmaske als Hexzahlen. Er ist zum Entwickeln da, nicht zum Spielen – aber er tut nichts kaputt, und Sie kommen mit jeder Taste wieder heraus.



Reset fragt nach, bevor eine Saison verworfen wird.

Der Reset-Schalter startet nicht sofort neu, sondern fragt: Feuer für JA, Select für NEIN. Nach einer halben Stunde Spielzeit ist das keine Umständlichkeit, sondern eine Rettung.



TAUSCHKE INTERACTIVE