

1. Hilfeseiten zum Anstoss-Jünger Fußball-Manager	2
1.1 Grundlegendes	3
1.1.1 Saison und Tagesupdate	5
1.1.2 Staerke	7
1.1.3 Talent	8
1.1.4 Alter	9
1.1.5 Verträge	10
1.1.6 Charaktereigenschaften	12
1.2 Start	13
1.2.1 Kalender	15
1.2.1.1 Events	16
1.2.1.1.1 Freundschaftsspiel	17
1.2.1.1.2 Familientag	18
1.2.1.1.3 Paintball	19
1.2.1.1.4 Spieletag	20
1.2.1.1.5 Oktoberfest	21
1.2.1.1.6 Karneval	22
1.2.1.1.7 Essen gehen	23
1.2.1.1.8 Bowling	24
1.2.1.1.9 Weitere Events	25
1.2.2 Nachrichten	26
1.2.3 Pressemitteilungen	27
1.3 Mannschaft	28
1.3.1 Kader	29
1.3.2 Aufstellungen	31
1.3.3 Taktik	32
1.3.4 Nächstes Spiel	33
1.4 Training	34
1.4.1 Trainingsbericht	35
1.5 Transfers	36
1.5.1 Transferinfos	37
1.5.2 Transferliste	38
1.5.3 Spielersuche	39
1.5.4 Zukünftiger Kader	40
1.6 Verein	41
1.6.1 Angestellte	42
1.6.2 Renommee	43
1.6.3 Saisonverlauf	44
1.7 Management	45
1.7.1 Bilanz	46
1.7.1.1 Insolvenz	47
1.7.2 Bank	48
1.7.3 Girokonto	49
1.8 Spieltag	50
1.8.1 Letztes Spiel	51
1.8.2 Live	52
1.9 Statistiken	53
1.9.1 Vereinsstatistiken	54
1.9.2 Renommeeetabelle	55
1.10 Persönliches	56
1.11 Hilfe	57
1.11.1 Credits	58

Hilfeseiten zum Anstoss-Jünger Fußball-Manager

Hallo,

das sind die offiziellen Hilfeseiten zum Manager der Anstoss-Jünger, dem AJFM. Hier findest Du die Spielanleitung, welche viele Informationen zum System, den Eigenschaften und den Besonderheiten des AJFM liefert.

ACHTUNG: Diese Seite befindet sich genauso wie der AJFM selbst im Aufbau. Deshalb ist hier vllt. nicht immer alles auf dem aktuellen Stand. Sollten mal weitere Fragen aufkommen oder hier etwas veraltetes stehen, bitte dem Admin Bescheid geben.

Grundlegendes

Weitere Unterpunkte:

- [Saison und Tagesupdate](#)
- [Talent](#)
- [Grundstärke](#)
- [Alter](#)
- [Verträge](#)
- [Charaktereigenschaften](#)

Kurzbeschreibung

Eine Saison dauert 48 Tage, jeder dieser Tage simuliert eine Woche, so dass sich im Spiel dann ein Jahr/eine Saison aus 48 Wochen (oder auch 12 Monate zu je 4 Wochen) ergibt.

Wo man sich gerade in der Saison befindet, sieht man in der Leiste im [Kalender](#) (hier Saison 8 Woche 44 von 48 und Donnerstag), ebenso, wann das nächste [Tagesupdate](#) (TU) ist (hier 16 Uhr)

Spieler

Jeder Spieler hat bestimmte Eigenschaften. Wichtig sind die [Grundstärke](#) (1,0 bis 12,0), das [Talent](#) (keins bis mega), welches den größtmöglichen Wert der [Grundstärke](#) angibt, der [Trainingseifer](#) (5 Stufen), der angibt, wie fleißig der Spieler trainiert, das [Alter](#), das sich auf Fitness, Trainingseffekt und Erfahrung auswirkt. Aktuell gibt es in der [Aufstellung](#) die Positionen Torwart, Innenverteidiger, RV und LV, rechtes und linkes Mittelfeld, defensives und offensives Mittelfeld sowie Mittelstürmer und einen linken und rechten Flügelstürmer.

Einen [Stärkezuwachs](#) wird dynamisch durch [Training](#) bis zur [Talentgrenze](#) erzielt. Bei U23 Spieler können über Spieleinsätze [Sonderaufwertungen](#), je nach Anzahl und Art der Spiele, erhalten werden.

Das Gehalt sowie der Marktwert berechnen sich aus diversen Eigenschaften des Spielers. Wenn ein Spieler auf dem [Transfermarkt](#) erworben wird, dann bleibt das Gehalt bis zum Ende des Vertrags gleich.

Aufstellung

Aktuell gibt es als [Aufstellung](#) nur das 3-4-3 System. Grundsätzlich kann jeder Spieler auf jeder Position spielen, jedoch gibt es Abzüge bei fremden Positionen. Man kann bis zu 10 Spiele im Voraus planen, kann aber auch den [Co-Trainer](#) die Aufstellung machen lassen, so dass man nicht jeden Tag online sein muss. Beachte, dass dies die Standardeinstellung ist.

Man kann für jedes Spiel eine einfache [Taktik](#) angeben: Welche Angriffsseite soll vorwiegend bespielt werden? Wann soll ggf. Pressing gespielt werden?

Transfer

Grundsätzlich können beliebig viele Spieler im [Kader](#) sein, aber ab 22 fällt die Trainingsleistung und ab 25 die Stimmung. Hier können [Angestellte](#) Abhilfe schaffen. Minimum sind 11 Spieler im [Kader](#). Zu Woche 5 müssen jedoch mindesten 15 Spieler im [Kader](#) sein, ansonsten wird euer Verein 4 zusätzliche Pumpen verpflichtet um auf Ausfälle reagieren zu können.

Es gibt 2 [Transferperioden](#), in denen die Spieler unmittelbar beim nächsten [Tagesupdate](#) zum Verein stoßen bzw. ihn verlassen. Wenn keine Transferperiode ist, kann man zwar Spieler ver- und einkaufen, diese wechseln dann aber erst zum Beginn der nächsten [Transferperiode](#). Es gibt keinen Stimmungsverlust durch viele Transfers mehr. Einen Handel zwischen den einzelnen Vereinen gibt es momentan noch nicht. Ein Spieler wird also immer an den Computer verkauft. Um vorher sehen zu können, ob sich der Kauf eines Spielers lohnt, kann man ihn bis zu 10 Tage lang [scouten](#) und erfährt dann vom Scout diverse Dinge. Allerdings kann der Spieler in der Zwischenzeit schon von jemand anders weggeschnappt worden sein.

Geld

Das meiste [Geld](#) bekommt man zu Saisonbeginn durch TV-Einnahmen, Dauerkarten, Prämien und Sponsoren. Ausgaben sind Reisekosten und Gehälter der Spieler. Sollte der [Dispo](#) überzogen werden, gibt es eine Art blauen Brief und man hat noch etwas Zeit das Problem zu bereinigen. Wenn das Problem länger besteht, kommt es zum [Insolvenzverfahren](#). Wenn man zuviel Geld hat, kann man das Geld kurz- bis langfristig in [Aktien](#) oder [Festgelder](#) anlegen. Wenn man zu wenig Geld hat, kann man einen [Kredit](#) oder Rettungsschirm (bei laufendem [Insolvenzverfahren](#)) aufnehmen.

Spiel

Ein Spiel läuft in Echtzeit ab. Jeder Spieler hat für ein Spiel eine [Einsatzstärke](#), die sich grundsätzlich aus der [Grundstärke](#) und dann aus Fitness, Form, Erfahrung und Position ergibt. Die [Einsatzstärke](#) ist die entscheidende Größe im Spiel. Und da die Fitness des Spieler während des Spiels fällt, fällt auch die [Einsatzstärke](#) zunehmend. Zudem können sich Spieler verletzen, spielen aber wegen fehlendem Auswechslungen uneingeschränkt weiter. Die Verletzung wirkt sich erst nach dem Spiel aus. Mehr unter [Live](#).

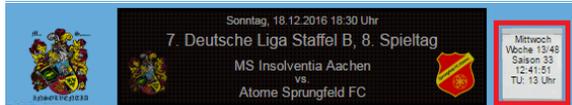
Saison und Tagesupdate

Eine Saison dauert 48 Tage, jeder dieser Tage simuliert eine Woche, mit Ausnahme des ersten Tages, der sogenannten "Woche 0", wo wir uns einen ganzen Tag lang am Montag in Woche 1 befinden. Im Spiel ergibt sich dann ein Jahr/eine Saison aus 48 Wochen (oder auch 12 Monate zu je 4 Wochen).

Eine simulierte Woche besteht aus den normalen Wochentagen. **Montag** läuft von 0-6 Uhr (weil nachts), **Dienstag** von 6-8 Uhr, **Mittwoch** von 8-13 Uhr (weil hier ab 09.30 Uhr Spiele möglich sind), **Donnerstag** von 13-15 Uhr, Freitag von 15-17 Uhr, **Samstag** von 17-22 Uhr (weil hier ab 18:30 Uhr Spiele möglich sind) und **Sonntag** von 22-24 Uhr.

Die Tagesupdates (TU) gibt es also um 6 Uhr, 8 Uhr, 13 Uhr, 15 Uhr, 17 Uhr, 22 Uhr und 0 Uhr.

Wo man sich gerade in der Saison befindet, sieht man im Monatsplaner, der zum **Kalender** führt, (hier Saison 33 Woche 13 von 48 und Mittwoch), ebenso, wann das nächste Tagesupdate (TU) ist (hier 13 Uhr).



Bei jedem Tagesupdate werden Dinge des vergangenen Tages "abgearbeitet". Das Tagesupdate (TU) läuft immer in den folgenden zwei Schritten ab: Tagesabschluss des vergangenen Tages und Tagesvorbereitung für den kommenden Tag. Bei Training werden die Spieler besser, verlieren aber Fitness, bei Teamevents kann es Stimmungsänderungen geben, es können unvorhergesehene Dinge eintreten, etc. Zum Monatsanfang bekommen die Spieler ihr Geld, müssen Kreditraten bezahlt werden etc. Jeden Montag verändern sich die **Aktienkurse**.

Tagesabschluss

Spielergeburtstage

Alle Spieler, die in einem Verein sind, feiern zusammen mit ihren Mannschaftskollegen abends zusammen **Geburtstag**.

Training vereinsloser Spieler (nur wochentags)

Auch vereinslose Spieler wollen sich fit halten und verbessern, damit sie für Vereine attraktiv werden oder bleiben. Deshalb trainieren sie montags, mittwochs und freitags eine **Einheit für die Grundstärke** und dienstags und donnerstags eine **Einheit für die Kondition**.

Training und Veranstaltungen

Alle geplanten **Trainingseinheiten** und **Veranstaltungen** werden durchgeführt und ausgewertet.

Erhalt der Scoutingberichte

Hat ein Scout seine beauftragten Beobachtungstage durchgeführt, liefert er je nach Dauer des **Scoutings** einen mehr oder weniger ausführlichen Scoutingbericht.

Auszahlung von Prämien (nur bei Saisonwechsel)

Wenn die Saison beendet ist und der Saisonwechsel ansteht, werden allen Torschützenkönigen der Ligen sowie den fairsten Teams jeder Liga Prämien ausgezahlt. Die Prämien für das jeweils fairste Team beträgt **5.000 €** in Liga 7 und reicht über **20.000 €** (6.), **45.000 €** (5.), **80.000 €** (4.), **125.000 €** (3.), **180.000 €** (2.) bis hin zu **245.000 €** in der 1. Liga.

Berechnung von Zinsen für das Girokonto (nur wochentags)

Nach jedem Wochentag wird der Kontostand des Girokontos betrachtet und je nach Stand Haben-, Soll- oder Überziehungszinsen berechnet, die an jedem Monatswechsel ausgezahlt oder eingezogen werden.

Habenzinsen

Ist der Kontostand größer als 0 €, bekommt man auf sein Guthaben 0,5% Zinsen p.a., d.h. pro Wochentags-Tagesupdate bekommt man ~0,0021% des aktuellen Kontostands auf sein Zinskonto, welches am Monatsende verrechnet wird.

Sollzinsen

Nutzt man den renommeehabhängigen Disporahmen aus, werden 12,5% Zinsen p.a. fällig, d.h. pro Wochentags-Tagesupdate werden ~0,052% des aktuellen Kontostands vom Zinskonto abgezogen.

i Ligensystem

Saison 33

6. Liga: 2x2 Aufsteiger, 2x8 Absteiger
7. Liga: 4x4 Aufsteiger

Saison 34

5. Liga: 2 Aufsteiger, 8 Absteiger (in Liga 7)
6. Liga: 2x3 Aufsteiger, 2x3 Absteiger
7. Liga: 4x3 Aufsteiger

Überziehungszinsen

Hat man den Disporahmen ausgereizt, werden stolze 19% Zinsen p.a. fällig, d.h. pro Wochentags-Tagesupdate werden $-0,08\%$ des aktuellen Kontostands vom Zinskonto abgezogen.

Zahlung der Gehälter (nur bei Monatswechsel)

Alle **Angestellten** und **Spieler** bekommen zum Monatsanfang natürlich ihr Gehalt.

Verrechnung der angesammelten Zinsen (nur bei Monatswechsel)

Die Zinsen, die sich durch den Girokontostand ergeben haben (s.o.), werden ausgezahlt oder eingezogen.

Gewinnversteuerung (nur bei Saisonwechsel)

Zum Ende der Saison wird die Bilanz des Vereins herangezogen. Weist der Verein Gewinn auf, muss dieser Gewinn versteuert werden. Der Steuersatz liegt bei 30% auf den gesamten Gewinn, unabhängig von der Höhe des Gewinns. Bei Verlust ist nichts zu zahlen, es gibt auch keine Rückzahlung.

Spieler verlassen Vereine

Alle Spieler, deren Verträge aus welchen Gründen auch immer enden, verlassen ihre Vereine. Wenn es sich nicht um ein Karriereende handelt, erhält der abgebende Verein die Ablösesumme für den Spieler. Wer wann seinen Verein verlässt kann unter **Transfer -> Eigene Spieler** nachgesehen werden.

Tagesvorbereitung

Nach dem Tagesabschluss folgt die Tagesvorbereitung. Hier passiert nichts 🇩🇪

Staerke

Jeder Spieler hat für ein Spiel eine Einsatzstärke, die sich grundsätzlich aus der Grundstärke und dann aus **Fitness**, **Stimmung**, Form, Erfahrung und **Position** ergibt. Die Einsatzstärke ist die entscheidende Größe im Spiel. Und da die **Fitness** des Spieler während des Spiels fällt, fällt auch die Einsatzstärke zunehmend.

Sollte die Form über 110 oder unter 90 sein, verändert sich die Einsatzstärke entsprechend positiv oder negativ.

Ansonsten kann die Grundstärke abhängig vom **Talent** zwischen 1,0 und 12,0 liegen. Die Spieler entwickeln sich dabei dynamisch durch **Training** immer weiter. Sobald ein Balken das Maximum erreicht, erhält der Spieler einen Grundstärkeanstieg von 0,1 und der Manager eine Nachricht über diese erfreuliche **Nachricht**. Beachtet jedoch, dass dafür auch ein ausreichend guter **Co-Trainer** zur Verfügung stehen muss, da sich die Spieler ansonsten irgendwann nicht mehr weiterentwickeln würden. Hinzu kommt, dass Spieler mit einem größeren **Trainingseifer** effektiver trainieren und somit rascher an Grundstärke zulegen.

Neben dem normalen dynamischen Stärkezuwachs, gibt es auch einsatzbedingte Sonderaufwertungen für U23 Spieler. Maximum ist jedoch eine Steigerung von 0,4 pro Aufwertungsrunde (nach jeder Halbserie).

- Liga -> Anzahl Spiele (max 19) / (2 * tagesgenaues **Alter**)
- Nat. Pokal -> Anzahl Spiele (max 3) / (tagesgenaues **Alter** / 2)
- Friendly -> Anzahl Spiele (max 20) / (5 * tagesgenaues **Alter**)
- Int. Pokal -> Anzahl Spiele (max 6) / (tagesgenaues **Alter** / 3)

Um die konkrete Grundstärke eines (fremden) Spielers zu ermitteln, muss dieser entsprechend ausgiebig **gescoutet** werden.

Talent

Im AJFM besagt das Talent, welche maximale **Grundstärke** ein Spieler erreichen kann.

Dabei ist die maximale **Grundstärke** in 0,1-Schritten unterteilt. Um die das Talent eines (fremden) Spielers zu ermitteln, muss dieser entsprechend ausgiebig **gescoutet** werden.

Zudem beeinflusst das Talent, wie schnell euer Spieler sich verbessern kann. Nach welchen Kriterien **Stärke** hinzugewonnen wird unter **Stärke** und **Trainingsbericht** erläutert.

- 4 Sterne -> 11 aufwärts
- 3,5 Sterne -> 9,5 - 10,9
- 3 Sterne -> 8,0 bis 9,4
- 2,5 Sterne -> 6,5 bis 7,9
- 2 Sterne -> 5,0 bis 6,4
- 1,5 Sterne -> 3,5 bis 4,9
- ein Stern -> 2,0 bis 3,4
- halber Stern -> 1,1 bis 1,9
- Kein Stern -> 1,0

Alter

Das Alter wirkt sich hauptsächlich auf die Fitness aus. Ein älterer Spieler wird im Spiel schneller kaputt, außerdem regeneriert er sich nicht so schnell wie ein junger Spieler.

Zudem können U23 Spieler eine zusätzliche Aufwertung der **Grundstärke** nach einer Halbserie erhalten. Ansonsten ist ein Stärkezuwachs nur dynamisch durch **Training** möglich.

Ein zweiter Punkt ist, dass die Verletzungsdauer bei einem älteren Spieler länger ist als bei einem jungen.

Bei Spielern ab dem Alter 30 besteht die Gefahr, dass sie ihre Karriere zum Saisonende hin beenden. Mehr unter **Veträge**.

- zwischen 30 und 33 - 7% Wahrscheinlichkeit
- zwischen 33 und 35 - 33% Wahrscheinlichkeit
- zwischen 35 und 37 - 75% Wahrscheinlichkeit
- zwischen 37 und 40 - 90% Wahrscheinlichkeit
- ab 40 Jahren etwa - 97% Wahrscheinlichkeit

Das Gehalt ist mehr oder weniger altersunabhängig. Allerdings fordert ein sehr junger Spieler noch nicht soviel Gehalt, während ein Alt-Star trotz niedrigem Marktwert immer noch ordentlich Kohle verdienen möchte. Der Marktwert erreicht seinen Zenit in den Mit- bis Endzwanzigern, davor steigt er, danach fällt er ab.

Verträge

i Gefordertes Gehalt

Das geforderte Gehalt p.a. setzt sich immer aus den festen Werten wie **C** **Charaktereigenschaften, Eifer** und vor allem der momentanen **Grundstärke** zusammen. Pro Tipp: Vor dem nächsten Stärkeanstieg verlängern!

- Ab Woche 20 in der auslaufenden Saison, können den Spielern Angebote zur Vertragsverlängerung gemacht werden. Mehr unter **Transfers** (Eigene Spieler) und **Zu künftiger Kader**.
- Spieler mit auslaufendem Vertrag, die aber noch bei einem Verein sind, können für 50% mehr Ablöse nach der 2. Transferperiode (Winter) abgeworben werden.
- Zu Woche 18 teilen Spieler ab 30 mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit mit, dass sie überlegen, ob sie ihre Karriere beenden nach Vertragsablauf. Zu Woche 22 teilen die Spieler dann mit, ob sie ihre Karriere nach Vertragsablauf beenden oder doch

Standardmäßig starten alle Spieler mit Verträgen über zwei Jahre sobald ihr eure Karriere dem gewünschten **Verein** gestartet habt.

Vertragsoptionen sind dabei die Laufzeit, von einem bis zu 3 Jahren sowie eine Klausel bei Abstieg und Nichtaufstieg. Allerdings ziehen die Klauseln auch nur, wenn eure erwartete Platzierung entsprechend ausfällt. So ist eine Nichtaufstiegs Klausel bei einem Abstiegskandidaten doch eher witzlos. Mehr auch unter **Renommee**.

Auswirkungen der Vertragsoptionen (auf den 100% Basiswert):

- 1 Jahr Laufzeit -> -5% ; 2 Jahre Laufzeit -> +5% ; 3 Jahre Laufzeit -> +31%
- Klauseln bringen 5% Nachlass



i Spieler will nicht verlängern?

Wartet gerade bei guten Spielern nicht zu sehr mit einer Verlängerung. Sollte sich der Spieler schneller entwickeln, als der Verein in seinen Platzierungen, kann dieser eine Verlängerung ablehnen.

Wie bei einem Spieler, der nicht zu eurem Verein wechseln möchte, kann dies durch eine zu große Konkurrenz auf der jeweiligen Position, ein zu geringes **Renommee** des Vereins oder eine zu niedrige Liga hervorgerufen werden. Angezeigt wird dies unter Status in der **Transf erliste**.

weitemachen.
Mehr unter [Alter](#)

Charaktereigenschaften

Die Charaktereigenschaften eurer Spieler beeinflussen deren Verhalten im **Training**, Spiel sowie auch außerdem des Platzes:

"Keine"

nix 

"Egoist"

spielt mit einer höheren Wahrscheinlichkeit nicht ab, sondern geht in einen Zweikampf

"Frohnatur"

Gibt manchmal einen Bonus auf die Stimmung

"Führungsspieler"

Gibt Zusatzpunkte auf die **Eingespieltheit**. Zu viele Köche können jedoch den Brei verderben.

"Hitzkopf"

Höhere Wahrscheinlichkeit für eine Karte wegen Meckerns, groben Foulspiels oder Tätlichkeiten.

"Kämpfernatur"

Bekommt einen Bonus in Zweikämpfen. Bäumt sich immer gegen die Niederlage auf.

"Leichtsinnig"

Bruder Leichtfuß. Tendiert zu Unkonzentriertheiten.

"Musterprofi"

Verhält sich immer vorbildlich. Hat dadurch gewisse Boni.

"Nervenschwach"

Abzüge beim Elfmeterschießen.

"Nervenstark"

Pluspunkte beim Elfmeterschießen.

"Gierig"

Fordert mehr Gehalt. Wenn die Kohle stimmt ist ihm jedoch alles andere fast egal.

"Schlitzohr"

Sorgt im Spiel für überraschende Aktionen. Spielt clever.

"Empfindlich"

Kritik, Niederlagen etc. treffen diese Spieler härter. Stimmung kann rasch abrutschen.

"Skandalnudel"

Sorgt für **Sonderereignisse** in jeder Hinsicht. Kann sich positiv als auch negativ auf die Stimmung auswirken.

"Treter"

Begeht viele Fouls, bekommt mehr Gelbe Karten.

"Clown"

Ähnlich Skandalnudel. Kann zu **Sonderereignissen** führen, beeinflusst die Stimmung meist positiv.

Start

Dein Büro, unter dem Reiter Start zu finden, ist die Schaltzentrale des Managers. Von hier aus, oder über die oben stehende Menüleiste, navigierst du dich durch deinen Alltag als Manager.

Hier fängt alles an und hört alles auf. Und das sogar bei durchgängig Sonnenschein.



Forum festlegen lassen könnt. Die rot markierten Kästen stellen dabei allesamt (außer Kasten 10) weiterführende Links dar.

1 Kontostand: In diesem Feld seht ihr eure momentanen liquiden Mittel. Mit einem Klick auf das markierte Feld gelangt ihr zur **Bilanz** (unter Management).

2 Renomme: Hier könnt ihr euer bisher erreichtes Renomme betrachten. Weitere Details dazu sind unter **Renomme** (unter Verein) hinterlegt.

3 Tabellenplatz: Zeigt eure derzeitige Position und Liga an. Mit Aktivierung der Anzeige wird die **Zusammenfassung des letzten Spieltags** aufgerufen.

4 Wappen: Zur **Vereinsübersicht** geht es hier entlang.

5 Anzeige des nächsten Spiels: Auf der Anzeige sind immer Tag und Uhrzeit, Wettbewerb und die Paarung dargestellt. Mit einem Klick erhält man nähere Informationen zum **nächsten Spiel** (unter **Mannschaft**) wie die letzten Ergebnisse, den Kader sowie den dahinter stehenden Manager.

6 Monatsplaner: Der aktuelle Tag, die Woche, die **Saison**, die Uhrzeit sowie das nächste **Tagesupdate** (TU) ist hier immer abzulesen. Hier werdet ihr zum **Kalender** weitergeleitet.

7 Managername: Über euren angezeigten Managernamen gelangt ihr zu eurem **Benutzerkonto** unter **Persönliches**.

8 An-/Abmelden: Tut meist das selbige.

9 Managerübersicht: Zeigt die **Übersicht aller Manager** (unter **Persönliches**) sowie wann diese zuletzt aktiv waren.

10 Vereinslogo: Kein Link. Nur wie kommt euer Wappen ins Spiel? Postet es einfach im entsprechenden Thread zu [Wappen](#) und schon bald ist es auch im Spiel integriert. Außerdem erhaltet ihr dort auch Hilfe, falls eure grafischen Geschenke noch jedem Feind das Fürchten gelehrt haben.

11 Nachrichten: Über diesen Link kommt ihr zum einzig wahren [Pallino-Mail-System](#). Euren Posteingang erreicht ihr nur vom Büro aus. Die weiße Ziffer auf roten Hintergrund zeigt euch dabei die Anzahl der neuen Nachrichten an. Hoffentlich ist nicht wieder die Oma eurem Starspieler mit dem Einkaufswagen in die Hacken gefahren...

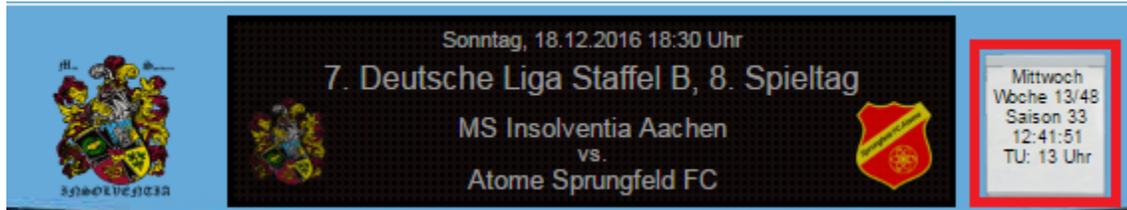
12 Pressemitteilungen: Die kleine Zeitschrift zeigt euch an, ob im [Anstossjünger-Magazin Online](#) neue Meldungen vorhanden sind. Hier könnt ihr sogar selbst Pressemitteilungen verfassen. Vielleicht lässt sich der ein oder andere Manager somit aus der Bahn werfen. Gerne können solche brandheißen Informationen auch im [Pressemitteilungen-Thread](#) mit den anderen Managern geteilt werden.

13 Notizzettel: Wie der Name schon sagt. Hat sich schon das ein oder andere Mal als sehr nützlich erwiesen.

14 Kalender: Auch an dieser Stelle verbirgt sich wie beim Monatsplaner der [Kalender](#).

Kalender

Zum Kalender, respektive Monatsplaner, gelangt ihr über **Start**, eurem Büro, mit den dort markierten Nummern **14** oder Nummern **6**. Der Monatsplaner (Nummer 6) ist als Header gesetzt und kann von jeder Seite aus aufgerufen werden.



Der Monatsplaner (Kalender) sieht dem **Trainingsplan** sehr ähnlich, jedoch kann hier kein Training eingestellt werden. Dafür lassen sich diverse **Events** auswählen. Dazu zählen, siehe auch das Dropdown-Feld unten rechts, das **Freundschaftsspiel**, der **Familientag**, **Paintball**, der **Spieletag**, der **Oktoberfestbesuch** und der **Karnevalsbesuch** als ganztägige Veranstaltung (GT). **Bowling** und **Essen gehen** verbrauchen dagegen lediglich 1 von 3 Slots eines Tages. Zu jedem Event gibt es eine Nachricht.

Oben links kann der jeweils gewünschte Monat eingestellt werden. Bestehen in diesem Monat noch offene Testspielanfragen, von dir oder einem anderen Manager an dich, so tauchen diese wie hier im Bild, unten mit den jeweils eingestellten Optionen auf.

Eine weitere Funktion bietet der kleine Kalender unten rechts in der Ecke. Mit einem Klick auf diesen, lässt sich der Kalender als ICS-Datei herunterladen.

Außerdem zeigt die untere Darstellung in Woche 31, unter Donnerstag, 05. Januar 2017, besondere Tage an. Nur an diesen treten bestimmte Effekte von **Veranstaltungen** o.ä. ein. Das RM steht hier für Rosenmontag und das AM für Aschermittwoch. An diesen Tagen kann das Event **Karneval (GT)** sinnvoll angesetzt werden. **Karneval** im Sommer verwirrt das Team eher. Eine kleine Auflistung hierzu:

Woche 1-8: **Transferphase (TP)** - In dieser Phase wechseln verpflichtete Spieler den Verein. Mehr unter Transfers.

Woche 11, ab Samstag, bis Woche 14: **Münchener Oktoberfest (MOF)** - In diesem Zeitraum wäre ein Oktoberfestbesuch sinnvoll.

Woche 18, Donnerstag: **Karneval (1111)** - Steht für den 11.11. und damit für eine Möglichkeit einen Karnevalsbesuch durchzuführen.

Woche 25-28: **Transferphase (TP)** - Die Wintertransferperiode. Hier gilt dasselbe wie für die Sommertransferperiode.

Woche 31: **Karneval (RM & AM)** - Rosenmontag und Aschermittwoch. Da macht ein Karnevalsbesuch gleich viel mehr Spaß.

Monatsplaner

Woche 29-32 ('Februar') ▼

Wo	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag	Samstag	Sonntag
Dienstag, 03. Januar 2017							
29	Training	Training	Training	Training	Training	21. Spieltag Liga BP Fallersl. (A) Anpfiff 18:30 Uhr	▼
	Konterspiel	Training	Konterspiel	Training	Training		▼
Mittwoch, 04. Januar 2017							
30	Training	Training	Training	Training	Training	22. Spieltag Liga Schwarze Pumpe (H) Anpfiff 18:30 Uhr	▼
	Konterspiel	Training	Konterspiel	Training	Training		▼
Donnerstag, 05. Januar 2017							
31	RM		AM			23. Spieltag Liga Concord Eagles (A) Anpfiff 18:30 Uhr	▼
	Training	Training	Training	Training	Training		▼
Freitag, 06. Januar 2017							
32	Training	Training	Training	Training	Training	24. Spieltag Liga KFC Morse (H) Anpfiff 18:30 Uhr	▼
	Konterspiel	Training	Konterspiel	Training	Training		▼

Bestehende Testspielanfragen

Datum	Gegner	Spielort	mit Entscheidung	Antrittsprämie
Mi. W29	RB Darmstadt	zuhause	nein	50:50

Freundschaftsspiel (GT)
Familientag (GT)
Paintball (GT)
Spieletag (GT)
Oktoberfestbesuch (GT)
Karnevalsbesuch (GT)
Essen gehen
Bowling

Events

Unter Events werden alle Veranstaltungen geführt, die im [Kalender](#) zur Verfügung stehen. Hinzu kommen noch [weitere Events](#) wie Geburtstagsfeiern, Geburten eines Kindes oder ähnliches.

- [Freundschaftsspiel \(GT\)](#)
- [Familihtag \(GT\)](#)
- [Paintball \(GT\)](#)
- [Spieletag \(GT\)](#)
- [Oktoberfest \(GT\)](#)
- [Karneval \(GT\)](#)
- [Essen gehen](#)
- [Bowling](#)

Freundschaftsspiel

Freundschaftsspiele können über den **Kalender**, respektive **Monatsplaner**, als ganztägige **Veranstaltung** angesetzt werden. Allerdings können Freundschaftsspiele nur Mittwochs und Samstags durchgeführt werden. Durch Freundschaftsspiele können gewisse Einnahmen generiert werden, das Zusammenspiel (**Eingenspieltheit**) verbessert werden sowie eine kleine Aufwertung der **Stärke** in den Aufwertungsrunden in der Sommer- und Winterpause erzielt werden.

Für ein Testspiel kann prinzipiell jedes Team, sofern es an diesem Tag noch kein Spiel hat, angefragt werden. Allerdings sollte weise entschieden werden, ob beispielsweise wirklich der große Gegner und ein volles Stadion mit tollen Einnahmen oder ein schwächerer Gegner als Aufbaumaßnahme und zur Steigerung des **Zusammenspiels** ausgewählt wird.

Zusätzlich kann gewählt werden, ob das Testspiel als **Heimspiel** oder auf **neutralem Boden** ausgetragen werden soll.

Ebenso kann die Spieldauer bestimmt werden. Voreingestellt ist immer die Option "**Ende nach regulärer Spielzeit**". Des Weiteren besteht die Möglichkeit einen **Sieger, durch Verlängerung / Elfmeterschießen, ermitteln** zu lassen.

Zuletzt gilt es noch die Finanzierung zu regeln. Automatisch ist hierbei die **Zuschauereinnahmerteilung** selektiert. Des Weiteren gibt es die Variante der **Antrittsprämie**. Diese richtet sich je nach **Renommee** des angefragten Klubs. Liegt das **Renommee** des angefragten Verein deutlich höher als das eigene, so entfällt auch die Option der Einnahmerteilung.

Ein Beispiel zur **Antrittsprämie**:

Diese liegt bei zwei wenig renommierten Vereinen der 7. Liga bei 1.000 €. Ein Spiel gegen einen sehr verdienten Club kann dagegen auch gut und gerne über 100.000 € kosten, bringt aber natürlich auch höhere Einnahmen, da sowohl der Verein als auch die Topspieler eine große Strahlkraft haben.



Familihtag

Zweimal pro Saison kann zu einer Familienfeier geladen werden. Die Wahrscheinlichkeit, dass sich die Familienfeier positiv auf die Mannschaftsstimmung auswirkt, verringert sich mit jedem Mal. Die Stimmungsänderung fällt umso höher aus, je niedriger die Stimmung vor der **Veranstaltung** war und je seltener bislang schon ein Familietag durchgeführt wurde. Beim Familietag handelt es sich um eine Ganztagesveranstaltung.

Max. Veranstaltungen pro Saison	2 x
Kosten	200 € p.P.
Positive Auswirkungen	mögl. Stimmungsverbesserung
Negative Auswirkungen	keine

Paintball

Paintball sorgt für gute Laune und ist sogar recht anstrengend. Wer hätte nicht Spaß daran, seinen direkten Konkurrenten einfach mal einen vor den Latz zu knallen?

Insgesamt kann zweimal pro Saison zum Paintball geladen werden. Die Wahrscheinlichkeit, dass sich das Zocken positiv auf die Mannschaftsstimmung auswirkt, verringert sich mit jedem Mal. Die Stimmungsänderung fällt umso höher aus, je niedriger die Stimmung vor der **Veranstaltung** war und je seltener bislang Paintball gespielt wurde. Da beim Paintball die Zeit wie im Fluge vergeht, handelt es sich um eine Ganztagesveranstaltung.

 In seltenen Fällen kann der Effekt des Paintballs auch negativ ausfallen und zu einem Stimmungsverlust führen.

 Da Paintball anstrengend ist, gibt es einen Fitnessverlust.

Max. Veranstaltungen pro Saison	2 x
Kosten	45 € p.P.
Positive Auswirkungen	mögl. Stimmungsverbesserung
Negative Auswirkungen	Fitnessverlust mögl. Stimmungsverschlechterung

Spieletag

Zweimal pro Saison kann zum Spieletag geladen werden. Die Wahrscheinlichkeit, dass sich diese **Veranstaltung** positiv auf die Mannschaftsstimmung auswirkt, verringert sich mit jedem Mal. Die Stimmungsänderung fällt umso höher aus, je niedriger die Stimmung vor der **Veranstaltung** war und je seltener bislang schon ein Spieletag durchgeführt wurde. Beim Spieletag handelt es sich um eine Ganztagesveranstaltung.

Max. Veranstaltungen pro Saison	6 x
Kosten	10 € p.P.
Positive Auswirkungen	mögl. Stimmungsverbesserung
Negative Auswirkungen	keine

Oktoberfest

Drei Wochen lang in der **Saison** findet in München das Oktoberfest statt. Es beginnt am Samstag in Woche 11 und endet am Sonntag in Woche 14. Ein Besuch ist dabei immer eine Ganztagesveranstaltung. Einmal pro Saison kann der Oktoberfestbesuch positive Auswirkungen haben. Die Stimmungsänderung fällt umso höher aus, je niedriger die Stimmung vor der **Veranstaltung** war.



Es gibt allerdings auch eine niedrige Wahrscheinlichkeit, dass es eine Eskalation im Zelt gibt, die zu einem Stimmungs- und immensen Fitnessverlust sowie einer Geldstrafe führt.

Max. Veranstaltungen pro Saison	1 x
Kosten	75 € p.P.
Positive Auswirkungen	mögl. Stimmungsverbesserung
Negative Auswirkungen	mögl. Eskalation mit Stimmungs- und Fitnessverlust sowie einer Geldstrafe

Karneval

An drei bestimmten Tagen in der Saison hat man die Möglichkeit, nach Köln zum Karneval für jeweils den ganzen Tag zu fahren. Diese Tage sind der "11.1 1." (Donnerstag in Woche 18), der Rosenmontag (Montag in Woche 31) und der Faschingsdienstag (Dienstag in Woche 31). Weiteres dazu findet sich auch im Kalender. Bis zu zwei mal pro Saison kann man den Karneval besuchen. Die Wahrscheinlichkeit, dass sich der Karnevalsbesuch positiv auf die Mannschaftsstimmung auswirkt, verringert sich mit jedem mal Essen gehen. Die Stimmungsänderung fällt umso höher aus, je niedriger die Stimmung vor der Veranstaltung war und je seltener bislang schon ein Karnevalsbesuch geplant war.



Es gibt allerdings auch eine niedrige, mit jedem Karnevalsbesuch leicht steigende Wahrscheinlichkeit, dass es eine Eskalation im Zelt gibt, die zu einem Stimmungs- und immensen Fitnessverlust sowie einer Geldstrafe führt.

Max. Veranstaltungen pro Saison	2 x
Kosten	75 € p.P.
Positive Auswirkungen	mögl. Stimmungsverbesserung
Negative Auswirkungen	mögl. Eskalation mit Stimmungs- und Fitnessverlust sowie einer Geldstrafe

Essen gehen

Mit einem leckeren Essen beim Griechen gegenüber kann die Stimmung in der Mannschaft verbessert werden. Bis zu drei mal pro Saison kann so ein Essen geplant werden. Selbiges dauert auch nur 1 von 3 Slots lang, sodass an diesem Tag noch 2 **Trainingsseinheiten** durchgeführt werden könnten. Die Wahrscheinlichkeit, dass sich das Essen positiv auf die Mannschaftsstimmung auswirkt, verringert sich mit jedem Mal Essen gehen. Die Stimmungsänderung fällt umso höher aus, je niedriger die Stimmung vor der **Veranstaltung** war und je seltener bislang schon ein Essen geplant war.



Es gibt allerdings auch eine niedrige, mit jeder Essensveranstaltung leicht steigende Wahrscheinlichkeit, dass es eine Eskalation im Restaurant gibt, die zu einem Stimmungs- und immensen Fitnessverlust sowie einer Geldstrafe führt.

Max. Veranstaltungen pro Saison	3 x
Kosten	40 € p.P.
Positive Auswirkungen	mögl. Stimmungsverbesserung
Negative Auswirkungen	mögl. Eskalation mit Stimmungs- und Fitnessverlust sowie einer Geldstrafe

Bowling

Bowling ist der ideale Freizeitausgleichssport mit dem die Stimmung in der Mannschaft verbessert werden kann. Bis zu sechs mal pro Saison kann das Bowlingspielen positive Auswirkungen auf die Mannschaftsstimmung haben. Selbiges dauert auch nur 1 von 3 Slots lang, sodass an diesem Tag noch 2 **Trainingseinheiten** durchgeführt werden könnten. Die Wahrscheinlichkeit, dass sich das Bowling positiv auf die Mannschaftsstimmung auswirkt, verringert sich exponentiell mit jedem Mal Bowlingspielen. Die Stimmungsänderung fällt umso höher aus, je niedriger die Stimmung vor der **Veranstaltung** war und je seltener bislang Bowling gespielt wurde. Jeder Spieler verliert allerdings auch etwas an Fitness.

Max. Veranstaltungen pro Saison	6 x
Kosten	30 € p.P.
Positive Auswirkungen	mögl. Stimmungsverbesserung
Negative Auswirkungen	Fitnessverlust

Weitere Events

Geburtstagsfeier

Die Mannschaftsstimmung steigt durch die Geburtstagsfeier grundsätzlich um 2 bis 4 Punkte. Bei einem "runden" (20, 30), einem "Schnapszahl" (22, 33) oder dem 25. Geburtstag steigt sie sogar um 4 bis 6 Punkte.

Andere Auswirkungen haben Geburtstagsfeiern nicht.



Die Geburtstagsfeier ist nicht planbar. Sie findet immer abends am Geburtstag eines Spielers statt (siehe [Tagesupdate](#)).

Geburt eines Kindes

Dieses Event steigert die Stimmung eines Spieler, kann allerdings auch negative Aspekte nach sich ziehen, da durch Schlafmangel, Stress etc. die Fitness leiden kann. Dieses wird häufig über [Pressemitteilungen](#) veröffentlicht.

Sonstiges

Platzhalter für weitere zufallsabhängige Späße. ;P

Nachrichten

Im Nachrichtensystem (Pallino-Mail) erhaltet ihr alle Nachrichten, die euren **Verein** betreffen.

Sobald eine Mail gelesen wurde, wird diese als gelesen markiert und erscheint auch im **Büro** (Start) nicht mehr als neu (rote Ziffer).

Die Nachrichten sind nach Datum sortiert und können natürlich auch gelöscht werden.

Nachrichten gibt es zu **Geburtstagen der Spieler**, **Freundschaftsspielen**, Verletzungen oder Verbesserungen der Spieler, anderen **Events** (wie **Bowling**), **Scoutingberichten** sowie **finanziellen Informationen**.



Datum	Absender	Betreff	gelesen
Do, 19.12.2023	Mast, Romanoid	Bowling war super!	<input checked="" type="checkbox"/>
Mi, 19.12.2023	Krockie	Danke für die Zusage	<input checked="" type="checkbox"/>
Mi, 19.12.2023	Krockie	Anfrage zu Freundschaftsspiel	<input checked="" type="checkbox"/>
Do, 19.12.2023	Mast, Romanoid	Savon Garski hat sich verbessert	<input checked="" type="checkbox"/>
Do, 19.12.2023	Mast, Romanoid	Essent!	<input checked="" type="checkbox"/>
Di, 19.12.2023	Mast, Romanoid	Damian Melka hat sich verbessert	<input checked="" type="checkbox"/>
Do, 19.12.2023		Hendbert Jurdens hat sich verbessert	<input checked="" type="checkbox"/>
Do, 19.12.2023		Guest Böttger nicht krank	<input checked="" type="checkbox"/>
Do, 19.12.2023	TopScorer86	Wir sehen uns zum Freundschaftsspiel	<input checked="" type="checkbox"/>
Do, 19.12.2023	GAD	Wir sehen uns zum Freundschaftsspiel	<input checked="" type="checkbox"/>

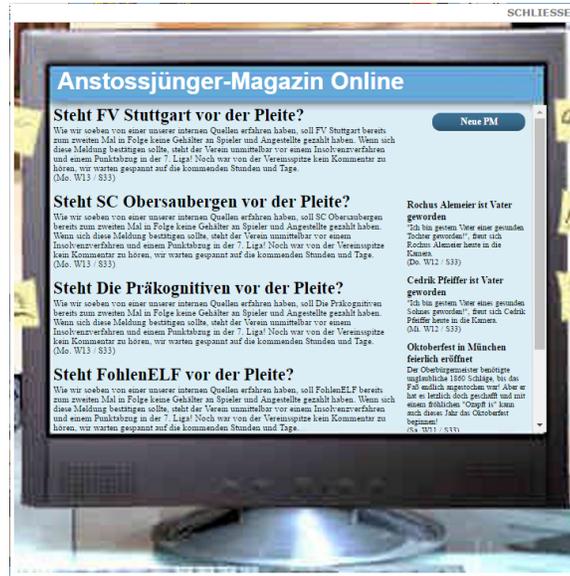
Jahr geehrt ColiCora.
Das Bowling-Spielen war eine super Idee von Ihnen! Und da jeder mal richtig gut war, steigt auch die Stimmung in der Mannschaft.
Mit freundlichen Grüßen,
Romanoid Mast

Pressemitteilungen

Im Anstossjünger-Magazin Online gibt es aktuelle Pressemeldungen zu allen möglichen Themen.

Dabei werden PM's automatisch durch verschiedene Aktionen erstellt. Dazu gehören finanzielle Engpässe, **Events**, verpasste Transfers, besondere Krankheitswellen, werdende Väter o.ä.

Außerdem können sogar selbst Pressemittelungen, über "Neue PM" verfasst werden. Vielleicht lässt sich der ein oder andere Manager somit aus der Bahn werfen. Gerne können solche brandheißen Informationen auch im **Pressemittelungen-Thread** im Forum mit den anderen Managern geteilt werden.



Mannschaft

Unter dem Reiter Mannschaft gelangt ihr automatisch in den Untermenüpunkt [Aufstellungen](#).

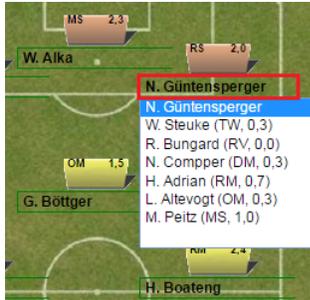
Außerdem gibt es unter Mannschaft neben [Aufstellungen](#) die Auswahl zwischen der [Kader](#)-Übersicht, der [Taktik](#) sowie des [nächsten Spiels / Gegners](#).

Aufstellungen

Unter dem Reiter Mannschaft gelangt ihr automatisch in den Untermenüpunkt Aufstellungen.

Standardmäßig wird dabei das System 4-3-3 gespielt, welches noch **nicht einstellbar** ist. Ebenfalls funktioniert bisher noch kein verschieben in und aus der Aufstellungsliste auf der rechten Seite.

1 Aufstellung



ndeten Spielernamen zeigen eure Aufstellung für das nächste Spiel. Den jeweils gewünschten Spieler könnt ihr mittel Dropdown-Funktion auswählen. Beachtet jedoch, dass die Spieler nicht auf jeder Position gleich gut sind und in der Stärke variieren.

2 Teamwerte: Momentan sind die Teamwerte Zusammenspiel, System & Taktik sowie Stimmung implementiert. Der jeweilige Wert lässt sich über den Mouse-Over-Effekt anzeigen.

Zusammenspiel: Der Wert gibt die Eingespieltheit der aufgestellten 11 wieder. Dieser kann zwischen 0 und 140 liegen. Mit jedem Spiel lässt sich die Eingespieltheit der aufgestellten Mannschaft verbessern.

System & Taktik: Dieser Wert liegt zwischen 0 und 20 und lässt sich durch das Training des Konterspiels verbessern.

Stimmung: Diese beeinflusst ebenso euer Abschneiden im Match. Die Stimmung kann durch diverse Veranstaltungen, auszuwählen im **Kalendar**, Geburtstage der Spieler sowie Spielergebnisse beeinflusst werden.



3 Nächste Gegner: In dieser Dropdown-Schaltfläche könnt ihr aus den 10 nächsten Gegnern auswählen und für jeden eure gewünschte Elf auflaufen lassen

4 Aufstellung durch Co-Trainer: Ist dieser Haken gesetzt, stellt immer euer Co-Trainer die seiner Meinung nach beste Elf auf. Effektiv werden somit immer die stärksten Spieler aufgestellt. Erst durch das Herausnehmen des Häkchens können Spieler manuell aufgestellt werden. Der Co-Trainer füllt aber immer die fehlenden Positionen auf. Mehr zum Co-Trainer gibt es unter **Angestellte**.

5 Standard-Aufstellungen: Über den Speichern-Button könnt ihr eure momentan ausgewählten elf Spieler sichern. Insgesamt können 3 verschiedene Aufstellungen gesichert werden. Mit einem einfachen Klick auf den Std.-Aufst. X-aufstellen Button könnt ihr dann direkt eure abgespeicherten Formationen für das entsprechende Match auswählen.

Taktik

Mit dem Untermenüpunkt Taktik kann das unter **Aufstellungen** gewählte Team bzgl. der Spielweise sowie der taktischen Order mittels Dropdown-Feldern eingestellt werden. In dieser Dropdown-Schaltfläche oben rechts könnt ihr aus den 10 nächsten Gegnern auswählen und für jeden eure gewünschte Taktik anpassen.

In der Grundeinstellung normal ist der **Härtegrad** (auch nach Platzverweis) auf normal, **Pressing** ist ausgeschaltet (auch nach Platzverweis) und es wird keine **Angriffsseite** bevorzugt. Sobald ein Wert geändert wird, passt sich die Grundeinstellung auf individuell an.

Beim **Härtegrad** kann zwischen rücksichtsvoll, wenig, normal, viel und brutal gewählt werden. Eine Änderung des Härtegrads beeinflusst das Zweikampfverhalten im Spiel. Sowohl die Karten- wie auch die Verletzungsgefahr steigen.

Für das **Pressing** gibt es die Optionen zu Spielbeginn, bei Rückstand, zum Spielende, immer und bei < 3 Toren Vorsprung. Pressing zwingt den ballführenden Gegner in mehr Zweikämpfe, erhöht auch etwas die Zweikampfgewinnquote, aber auch die Foulquote. Pressing ist allerdings bisher kein aktiv zu trainierender Wert, so dass alle Spieler momentan einen festen Pressingwert haben.

Wie im Bild zu sehen ist, kann ebenfalls eine **bevorzugte Angriffsseite** eingestellt werden. Hier könnt ihr zwischen keiner bevorzugt, durch die Mitte, über links, über rechts oder über beide Aussen wählen. Je nach Stärkenverteilung eurer Spieler sowie der gegnerischen Spieler auf die verschiedenen Positionen kann eine taktische Order sinnvoll sein.



i Fairness

Eine besondere Belohnung erhält das jeweils fairste Team der Liga durch eine entsprechende Prämie. Mehr dazu unter **Saison und Tagesabschluss**.

i Neue Taktiken

Grundeinstellungen bei Taktiken möglich (nur Freundschaftsspiele, im Testbetrieb)

Einstellung von Ausrichtung, Einsatz und Anweisungen an Mannschaftsteile möglich (nur Freundschaftsspiele, im Testbetrieb)

Neue Taktikeinstellungen (Testphase bei Freundschaftsspielen) wirken sich auf Freistöße, Konterstarts, Frischeverlust, Schirpiff- und Kartenwahrscheinlichkeiten sowie Zweikampfverhalten aus

Nächstes Spiel

An dieser Stelle erhalten ihr nähere Informationen zum nächsten Spiel. Dazu gehören die letzten Ergebnisse, der Kader sowie der dahinter stehende Manager.

Allerdings ist jeder Verein, wie unter [Statistiken](#) anwählbar. Dann erhaltet ihr zu diesem ausgewählten Verein die entsprechenden Informationen (unter der Übermenüpunkt [Mannschaft](#) -> Nächstes Spiel / Gegner).

Spielankündigung

Das ist BSG Traktor Wolfsburg (Corns)



Verein
▶ Letzte Platzierungen

Saison	Liga	Pl.	Sp.	S.	U.	N.Tore	Diff.	Pkte.
--------	------	-----	-----	----	----	--------	-------	-------

Spielerkader

Torhüter	Alter	GS	verletzt/krank	gesperrt (Liga/Pokal)		
TW Fotsch, Reemt	17 J.	2		-/-	9	0
TW Reich, Wulf	17 J.	1		-/-	0	0

Abwehrspieler

Alter	GS	verletzt/krank	gesperrt (Liga/Pokal)			
RV Dziwniel, Osbert	17 J.	2		-/-	9	0
RV Hahnel, Helgo	17 J.	1		-/-	1	0
IV Pisano, Per	17 J.	1		-/-	8	0
LV Steinkamp, Jacques	17 J.	1		-/-	9	0

Mittelfeldspieler

Alter	GS	verletzt/krank	gesperrt (Liga/Pokal)			
RM Adamowski, Samiro	17 J.	2		-/-	9	0
OM Ambill, Markwart	17 J.	1		-/-	1	0
DM Hollerbach, Peter	17 J.	1		-/-	0	0
OM Kampf, Geert	17 J.	1		-/-	9	0
OM Raeder, Gotthilf	17 J.	1		-/-	1	0
LM Steegmann, Pinkas	17 J.	1		-/-	7	0
DM Zufferey, Jelte	17 J.	1		-/-	9	0

Training

Unter dem Reiter Training gelangt ihr automatisch zum Untermenüpunkt Trainingsplan. Zudem gibt es den Unterpunkt **Trainingsbericht**.

1 Monat auswählen:

Mit diesem Dropdown-Feld könnt ihr den jeweiligen Monat, für den ihr euer Training einstellen wollt, bestimmen. Jeder Monat ist 4 Wochen lang, jede Woche dauert einen realen Tag und die Tage einer Ingamewoche werden durch die **Tagesupdates** simuliert. So geht, wie angezeigt, der Oktober von der Woche 13-16, und damit in Wirklichkeit von Sonntag bis Mittwoch.

2 Training einstellen:

Als Trainingsinhalt könnt ihr zwischen **Frei** (nichts), **Training** und **Konterspiel** wählen.

Der Trainingsplan selbst sieht dem **Kalender** sehr ähnlich. Im Trainingsplan können nur die Trainingsinhalte angepasst werden. Die unter dem Datum stehenden Begriffe zeigen die verschiedenen Dinge wie die Transferphase oder mögliche Zeiträume für Veranstaltungen an. Details dazu sind im **Kalender** erläutert.

i Fitness und Verletzungen

Wenn ein Verein einen Platzverweis erhalten hat, müssen die Spieler diese Lücke schließen und verlieren somit mehr Fitnesspunkte als normal. Normalerweise sind die Spieler nach einer Woche wieder bei 98 oder mehr Prozent Fitness angelangt.

Spieler können sich jederzeit verletzen, jedoch steigt die Wahrscheinlichkeit mit abnehmender Fitness.

i Trainingseinheiten

Die erste TE kostet 15% Fitness, die zweite 20% und die dritte nochmals 25% Fitness. 3 TE an einem Tag kosten jedoch auch 3 Stimmungspunkte.

Der Trainingswert einer TE berechnet sich aus **Alter**, **Form**, **Eifer** und **Talent**.

Frei bewirkt, dass sich die Fitness der Spieler verbessert. **Training** verbraucht Fitness, steigert allerdings den Fortschritt der **Stärkeentwicklung**. Diese dynamische Verbesserung kann, sofern ein entsprechender **Co-Trainer** beschäftigt wird, unter **Trainingsbericht** eingesehen werden. **Konterspiel** verbessert selbiges. Die Konterwerte der einzelnen Spieler können in der **Kalender-Übersicht** begutachtet werden und der Gesamtkonterwert der aufgestellten Spieler unter **Aufstellungen**.

3 Trainingsplanung:

Unter der unter Trainingsplanung angezeigten Woche könnt ihr einen Trainingsplan für eine Woche entwerfen. Über den Button Trainingsplan festlegen, wird dieser Plan nun für den gesamten, aktuellen Monat übertragen. Mittels löschen wird der Trainingsplan geleert. Somit kann das Training schnell und effektiv eingestellt werden.



Transfers

Hinter dem Reiter Transfers verbirgt sich ein weiteres Kernelement des AJFM. Hier könnt ihr Spieler kaufen, verkaufen, kündigen, suchen, scouten oder Verträge verlängern. Durch Aktivierung dieses Reiters wird automatisch der Untermenüpunkt "Eigene Spieler" aufgerufen. Die Untermenüpunkte sind:

- [Transferinfos](#)
- [Transferliste](#)
- [Spiellersuche](#)
- [Eigene Spieler](#)
- [Zukünftiger Kader](#)

Dabei wird der Kader bzgl. der Vertragsdetails, wie unten im Bild zu sehen ist, dargestellt. Über die aktivierbaren Felder ganz rechts kann der gewünschte Spieler markiert werden und mit diesem über einen der drei Buttons, Verlängern, Kündigen oder Verkaufen, entsprechend verfahren werden.

Zusätzlich ist ein Farbcode in dieser Darstellung integriert. Standardmäßig sind Informationszeilen zu den Spielern in einem blassen blau gehalten. Zusätzlich gibt es, wie unten links zu sehen ist, noch den Status **auslaufender Vertrag** (in orange), **auf dem Transfermarkt** (in dunkelblau) sowie **verlässt den Verein** (in rot). Aktuell werden Spieler jedoch noch direkt verkauft und nicht erst auf dem **Transfermarkt** angeboten. **Der Computer kauft diese Spieler also immer für den aktuell angezeigten Marktwert**. Außerdem kann ein Spieler nicht mehrmals in einer **Transferphase** den Verein wechseln. Ebenso wechseln Spieler auch nur innerhalb der **Transferphasen**. Ein zu einem anderen Zeitpunkt verpflichteter Spieler wechselt zum Beginn der nächsten **Transferphase**. Die **Transferphasen** selbst können im **Kalender** betrachtet werden.

Mehr zu Vertragsverlängerungen, dem Abwerben von Spieler oder zum Thema Karriereende findet sich unter **Verträge**.

Kündigung: Spieler bringen während des laufenden **Insolenzverfahrens** bei Kündigung 2/3 des Marktwertes (inkl. Hinweis darauf). Die Kündigung wird dann sofort zum nächsten Tag umgesetzt.

Eigene Spieler									
IP	Name	GS	Alter	Gehalt p.a.	Abstieg	N-Aufstieg	Vertragsende	Marktwert	
TW	Gurski, Saven	1,5	17 J.	1.392 €			So. W48 / S35	11.316 €	<input type="radio"/>
TW	Steuke, Werner	1,0	24 J.	1.296 €			So. W48 / S34	1.589 €	<input type="radio"/>
IV	Mast, Romuald	2,6	17 J.	3.204 €			So. W48 / S35	21.264 €	<input type="radio"/>
IV	Schmude, Reinhart	1,0	26 J.	1.296 €			So. W48 / S34	1.460 €	<input type="radio"/>
LV	Kapellmann, Ziu	1,1	17 J.	1.020 €			So. W48 / S35	3.873 €	<input type="radio"/>
RV	Bungard, Rappo	1,0	17 J.	1.020 €			So. W48 / S35	1.698 €	<input type="radio"/>
RV	Vier, Aron	1,0	17 J.	1.020 €			So. W48 / S35	2.547 €	<input type="radio"/>
DM	Compper, Nathan	1,0	24 J.	1.296 €			So. W48 / S34	1.605 €	<input type="radio"/>
DM	Melka, Damian	2,4	17 J.	3.456 €			So. W48 / S36	15.624 €	<input type="radio"/>
LM	Jüriens, Heribert	1,1	17 J.	1.212 €	x		So. W48 / S36	5.360 €	<input type="radio"/>
RM	Adrian, Hermann	1,1	17 J.	1.212 €	x		So. W48 / S36	2.383 €	<input type="radio"/>
RM	Boateng, Heinfried	2,2	17 J.	2.544 €			So. W48 / S35	19.387 €	<input type="radio"/>
OM	Altevoigt, Lorenz	1,0	27 J.	1.296 €			So. W48 / S34	1.389 €	<input type="radio"/>
OM	Böttger, Geert	1,3	17 J.	1.188 €			So. W48 / S35	4.917 €	<input type="radio"/>
LS	Stark, Gottlieb	1,4	17 J.	1.392 €			So. W48 / S35	5.490 €	<input type="radio"/>
RS	Güntensperger, Neptun	1,8	17 J.	1.872 €			So. W48 / S35	8.117 €	<input type="radio"/>
MS	Alka, Willfried	2,1	17 J.	2.184 €			So. W48 / S35	10.459 €	<input type="radio"/>
MS	Peitz, Michael	1,0	24 J.	1.296 €			So. W48 / S34	1.588 €	<input type="radio"/>

Auslaufender Vertrag
 Auf Transfermarkt
 Verlässt Verein

Transferinfos

Alle getätigten Wechsel, sowohl Käufe als auch Verkäufe, einer Saison, werden in dieser Ansicht präsentiert.

Weitere Informationen der Wechsel sind unter [Transfers](#) zu finden. Ob die Manager es in finanzieller Hinsicht übertrieben haben, wird in der [Bilanz](#) und manchmal auch einer [Insolvenz](#) deutlich.

Datum	Spieler	Verkäufer	Käufer	Preis
Mo. W25 / S33	Volkmer, Neel		MS Insolventia Aachen	4.254 €
Mo. W25 / S33	Görtz, Yoda		MS Insolventia Aachen	9.578 €
Mo. W3 / S33	Abass, Veltin	MS Insolventia Aachen		1.508 €
Mo. W3 / S33	Vier, Aron		MS Insolventia Aachen	2.547 €
So. W2 / S33	Kreutzer, Ursinus	MS Insolventia Aachen		1.580 €
So. W2 / S33	Atzler, Oswin	MS Insolventia Aachen		1.556 €
So. W2 / S33	Böttger, Geert		MS Insolventia Aachen	4.381 €
Sa. W2 / S33	Gurski, Saven		MS Insolventia Aachen	10.065 €
Sa. W2 / S33	Schmider, Hellmuth	MS Insolventia Aachen		1.434 €
Sa. W2 / S33	Rydlewicz, Gervig	MS Insolventia Aachen		1.545 €
Di. W2 / S33	Kapellmann, Ziu		MS Insolventia Aachen	3.396 €
Mo. W2 / S33	Bungard, Rappo		MS Insolventia Aachen	1.698 €
Mo. W2 / S33	Güntensperger, Neptun		MS Insolventia Aachen	8.118 €
So. W1 / S33	Stark, Gottlieb		MS Insolventia Aachen	5.490 €
So. W1 / S33	Mast, Romuald		MS Insolventia Aachen	19.668 €
Sa. W1 / S33	Schulz, Niki	MS Insolventia Aachen		1.596 €
Sa. W1 / S33	Räth, Philibert	MS Insolventia Aachen		1.596 €
Sa. W1 / S33	Alka, Wilfried		MS Insolventia Aachen	9.645 €
Sa. W1 / S33	Boateng, Heinfried		MS Insolventia Aachen	19.392 €
Fr. W1 / S33	Melka, Damian		MS Insolventia Aachen	14.453 €
Fr. W1 / S33	Jüriens, Heribert		MS Insolventia Aachen	4.670 €
Fr. W1 / S33	Adrian, Hermann		MS Insolventia Aachen	2.122 €
Do. W1 / S33	Schlicke, Thies	MS Insolventia Aachen		1.479 €
Do. W1 / S33	Ochsenbein, Hilger	MS Insolventia Aachen		1.530 €
Do. W1 / S33	Hefele, Levantin	MS Insolventia Aachen		1.415 €
Do. W1 / S33	Lutz, Silvian	MS Insolventia Aachen		1.396 €
Do. W1 / S33	Peitz, Anselm	MS Insolventia Aachen		1.450 €
Do. W1 / S33	Barth, Norbert	MS Insolventia Aachen		1.463 €
Do. W1 / S33	Dietrich, Tjarko	MS Insolventia Aachen		1.457 €
Do. W1 / S33	Adrigan, Christof	MS Insolventia Aachen		1.491 €
Do. W1 / S33	Berko, Valerius	MS Insolventia Aachen		1.455 €
Do. W1 / S33	Aldinger, Joko	MS Insolventia Aachen		1.571 €

Transferliste

In der Transferliste können alle Spieler gefunden werden, die momentan zur Verfügung stehen.

Auf der Transferliste gelangen Spieler indem ihr eure eigenen Spieler verkauft oder kündigt. Diese werden dann zu vereinslosen Spielern. Auch Spieler mit auslaufenden Verträgen tauchen ab einem bestimmten Zeitpunkt hier auf. Zusätzlich kommen zu jedem **Tagesupdate** einige Jugendspieler auf den Markt. Mehr dazu unter **Saison und Tagesupdate**.

Insgesamt können dabei so viele Spieler ge- und verkauft werden wie es sich nur Quälix Magath vorstellen würde. Allerdings leidet die **Stimmung** bei mehr als zwei Käufen und zwei Verkäufen pro **Tagesupdate**. Unbegrenzt Wechsel ohne Einbußen können immer zum ersten Tag der Transferphase durchgeführt werden, also dem Tag, an dem alle Wechsel stattfinden die nach der letzten Transferphase erworben wurden.

1 Zeigt euer **verfügbares Transferbudget**, was sich aus eurem Vereinsvermögen (Vermögen + Schulden) sowie 10.000 € extra für Investitionen zusammensetzt. Bis zu 10.000 € Schulden sind also kurzfristig in Ordnung. Details sind in der **Bilanz** zu finden.

2 **Einstelloptionen für die Transferliste.** "**Nur mögliche**" schließt Spieler aus die aus bestimmten Gründen nicht wechseln wollen. Dies kann eine zu große Konkurrenz auf der jeweiligen Position, ein zu geringes **Renommee** des Vereins oder eine zu niedrige Liga sein. Angezeigt wird dies unter Status. "**Nur von Mitspielern**" zeigt Spieler von anderen Teams mit auslaufenden Verträgen.

3 Selektiert den Kreis in der Zeile des gewünschten Spielers und kauft oder scoutet diesen über die entsprechenden Buttons **Transfer** oder **Scouting**.

i Marktwert und Gehalt

Das Gehalt sowie der Marktwert berechnen sich aus den diversen Eigenschaften des Spielers. Wenn ein Spieler auf dem Transfermarkt gekauft wird, dann bleibt das Gehalt bis zum Ende des Vertrags gleich.

IP	Name	GS	Alter	Letzter Verein	Marktwert	J+Schnitt	Anfall	gep.	Status	Transfer	Scouting
	Langhans, Nico	3	17.1		92.314 €	10.500 €			5. Wk.		
	Mulliz, Dominik	3	17.1		72.114 €	10.548 €			7. Wk.		
	Abseinger, Neerous	3	17.1		67.877 €	8.436 €			10. Wk.		
	Akso, Berttram	3	17.1		61.262 €	4.240 €			5. Wk.		
	Smith, Imko	2	17.1		47.297 €	3.576 €			3. Wk.		
	Pätz, Roland	3	17.1		44.280 €	6.144 €			5. Wk.		
	Asseman, Igor	2	17.1		40.507 €	3.056 €			11. Wk.		
	Carbone, Wiert	2	17.1		32.214 €	2.888 €			7. Wk.		
	Appel, Ursinus	2	17.1		26.411 €	3.576 €			3. Wk.		
	Wilhelm, Levantin	2	17.1		26.429 €	3.636 €			9. Wk.		
	Winkel, Eckhard	2	17.1		26.439 €	3.634 €			8. Wk.		
	Hertzsch, Hans	2	17.1		25.744 €	2.916 €			5. Wk.		
	Blum, Pankas	2	17.1		14.888 €	2.088 €			4. Wk.		
	Trickhard, Egidius	2	17.1		14.889 €	2.088 €			6. Wk.		

i Scouting

Das **Scouting** kann für 1-10 Tage gebucht werden und kostet pro Tag 3.000 €, liefert dann allerdings immer genauere Daten, je mehr investiert wird. Alle Scouting-Berichte werden als **Nachrichten** an euch geschickt. Außerdem wird über **die Lupe (4)** unter Transferliste sowie **Spielersuche** angezeigt, welche Spieler bereits durchleuchtet wurden. Über den Mouse-Over-Effekt der Lupe sind die Inhalte der Scouting-Berichte rasch abrufbar.

Scoutingzeiträume für Informationen:

- **Alter** gibt es immer
- **Krankenakte** nach 2 Tagen
- **Grundstärke** auch nach 2 Tagen. Dabei gilt, je länger desto genauer.
- **Talent** nach 3 Tagen. Dabei gilt, je länger desto genauer.
- **Eifer** nach 4 Tagen. Hier ermöglicht eine längere Beobachtung ebenfalls mehr Details.
- **Charaktereigenschaften** werden ab 5 Tagen mit wachsender Wahrscheinlichkeit herausgefunden.

Spielersuche

Das gute, zukunftsweisende und fehlerlose NORASCA-Spielersuchsystem, befindet sich hinter der [Spielersuche](#). An dieser Stelle können Spieler explizit hinsichtlich einzelner Kriterien gesucht werden. Aufbau und Funktionen entsprechen dabei denen aus der [Transferliste](#).

NORASCA-Spielersuchsystem

Verfügbares Transferbudget: 11.961

Vorname Alter von bis Marktwert von € bis €

Nachname Stärke von bis €

Position

IP	Name	GS	Alter	Verein	Marktwert	J.-Gehalt	Ausfall	gesp.	Status		
TW	Stark, Laslo	7	24 J.	Sandhäuser Verein	769.696 €	169.884 €					<input type="radio"/>
LS	Stark, Gottlieb	1	17 J.	MS Insolventia Aachen	5.490 €	1.368 €					<input type="radio"/>

Auslaufender Vertrag Auf Transfermarkt

Zukünftiger Kader

Der zukünftige Kader unter **Transfers** zeigt euren Kader den ihr in der kommenden **Transferphase** beisammen haben werdet. Spieler die den Verein verlassen, ob verkauft oder durch einen ausgelaufenen Vertrag, werden darin nicht mehr angezeigt. Neuverpflichtungen dahingegen werden bereits aufgeführt (siehe Abbildung).

Wie unter dem Menüpunkt **"Eigene Spieler"** gibt es auch hier denselben Farbcode. So werden Spieler mit auslaufendem Vertrag in orange, vom Transfermarkt kommende, gekaufte Spieler in dunkelblau sowie den Verein verlassende Spieler in rot, dargestellt.

Spieler mit auslaufendem **Vertrag** können ab Woche 20 der auslaufenden Saison verlängert werden. Aber Achtung, treibt es in den Verhandlungen nicht zu wild. Mehr dazu unter **Verträge**.

Zukünftiger Kader						
IP	Name	GS	Alter	J.-Gehalt	Marktwert	Vertragsbeginn
TW	Gurski, Saven	1,5	17 J.	1.392 €	11.316 €	
TW	Steuke, Werner	1,0	24 J.	1.296 €	1.589 €	
IV	Mast, Romuald	2,6	17 J.	3.204 €	21.264 €	
IV	Schmude, Reinhart	1,0	26 J.	1.296 €	1.459 €	
LV	Kapellmann, Ziu	1,1	17 J.	1.020 €	3.871 €	
RV	Bungard, Rappo	1,0	17 J.	1.020 €	1.698 €	
RV	Vier, Aron	1,1	17 J.	1.020 €	2.880 €	
DM	Compper, Nathan	1,0	24 J.	1.296 €	1.605 €	
DM	Melka, Damian	2,4	17 J.	3.456 €	15.624 €	
LM	Görtz, Yoda	1,5	17 J.	1.428 €	9.576 €	Mo. W25 / S33
LM	Jüriens, Heribert	1,1	17 J.	1.212 €	5.360 €	
RM	Adrian, Hermann	1,1	17 J.	1.212 €	2.382 €	
RM	Boateng, Heinfried	2,3	17 J.	2.544 €	21.223 €	
OM	Altevogt, Lorenz	1,0	27 J.	1.296 €	1.387 €	
OM	Böttger, Geert	1,3	17 J.	1.188 €	4.917 €	
LS	Stark, Gottlieb	1,4	17 J.	1.392 €	5.490 €	
RS	Güntensperger, Neptun	1,8	17 J.	1.872 €	8.117 €	
RS	Volkmer, Nean	1,3	17 J.	1.344 €	4.254 €	Mo. W25 / S33
MS	Alka, Willfried	2,1	17 J.	2.184 €	10.459 €	
MS	Peitz, Michael	1,0	24 J.	1.296 €	1.587 €	

Verein

Über den Reiter Verein werden allerlei Informationen über den eigenen Verein vermittelt. Dabei gelangt der Manager beim aufrufen des Reiters automatisch in die Übersicht.

Weitere Unterbereiche sind [Angestellte](#), [Renommee](#) und [Saisonverlauf](#).

In der Vereinsübersicht sind diverse Informationen zum Verein allgemein, zu den Fans, zum [nationalen Renommee](#), Verantwortlichen, Finanzen und Erfolgen. An dieser Stelle sind noch einige Erweiterungen geplant, die bisher aber nicht implementiert wurden. So gibt es weder die Möglichkeit einen Sportdirektor zu installieren oder sich einen Erzrivalen zu erspielen. Lediglich über [Renommee](#) wird die [nationale Renommeetabelle](#) aufgerufen. Diese unterscheidet sich jedoch geringfügig vom Untermenüpunkt [Renommee](#), welcher die Aufschlüsselung des [Renommees](#) des eigenen Vereins wiedergibt.

Dein Verein

Verein	Fans	Renommee
MS Insolventia Aachen Landkreis Aachen	Fanaufkommen: Nur du selbst Fanfreundschaft: keine Erzrivale: keiner	Unbedeutend Nationales Renommee: Platz 97 Renommeetabelle

Verantwortliche	Finanzen	Erfolge
Präsident / Manager / Trainer: ColtCobra Sportdirektor: nicht installiert Co-Trainer: Hat keinen Namen	Vermögenswerte: 16.545 € Schulden: 13.832 € Vereinsvermögen: 2.713 € Aktuelles Saisonergebnis: -83.955 € Prognostiziertes Saisonergebnis: -122.314 €	Titelanzahl: Meisterschaften: 0 Nat. Pokalsiege: 0 Nat. Supercupsiege: 0 Aufstiege: 0

Angestellte

Ein Überblick über die Angestellten findet sich unter dem Reiter Verein. An dieser Stelle können ein Co-Trainer sowie ein Co-Trainer Assistent installiert werden.

Beide Angestellten können einen Kompetenz bis zu einer **Stärke** von 12 haben. Dabei gibt es die Option den bestehenden Angestellten zu entlassen und einen Neuen einzustellen oder den vorhandenen Angestellten weiterzubilden. Die Weiterbildungskosten orientieren sich an der bereits vorhandenen Stufe (Kompetenz).

Eine Entlassung kostet dabei immer das halbe Jahresgehalt des aktuellen Angestellten und kann zu einer Änderungen der Stimmung beitragen, positiv wie negativ.



Co-Trainer

Die Stärke des Co-Trainers beeinflusst bis zu welcher Stufe sich ein Spieler weiterentwickeln kann, sofern ihm dies sein **Talent** ermöglicht. Über die Aufwertungsrounden kann ein Spieler jedoch über die Stärke des Co-Trainers hinaus Verbesserungen erlangen. Der **Stärkezuwachs** durch **Trainingseinheiten** würde jedoch bei einem zu schwachen Co-Trainer wegfallen.

Co-Trainer Assistent

Die Stärke des Co-Trainer-Assistenten beeinflusst wie viele Spieler im Team optimal betreut werden können. Standardmäßig können 22 Spieler ohne Co-Trainer Assistent ohne Einbußen zu 100% trainieren. Ab 25 Spielern leidet auch die Stimmung. Jede weitere Stufe des Co-Trainer Assistenten ermöglicht einen weiteren Spieler optimal zu trainieren.

Außerdem kostet der Co-Trainer Assistent halb so viel wie der Co-Trainer bei gleicher Stufe.

Co-Trainer	
Stärke	Jahresgehalt
1	0 €
1,5	3.000 €
2	4.800 €
2,5	7.200 €
3	15.000 €
3,5	19.800 €
4	30.000 €
4,5	40.200 €
5	60.000 €
5,5	80.400 €
6	120.000 €
6,5	175.200 €
7	252.000 €
7,5	348.000 €
8	600.000 €
8,5	750.000 €
9	996.000 €
9,5	1.200.000 €
10	1.992.000 €
10,5	2.520.000 €
11	4.200.000 €
11,5	6.000.000 €
12	10.200.000 €

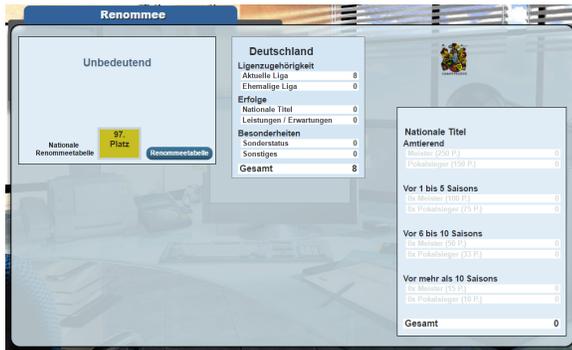
Renommee

Das Renommee eures Vereines befindet sich und **Verein** -> Renommee.

An dieser Stelle wird die Zusammenstellung eures Renommees, welches sich hauptsächlich aus euren Erfolgen zusammensetzt, aufgeführt.

Die nationale **Renommeetabelle** zeigt dahingegen das Renommee aller Vereine. Hier könnt ihr euch mit euren Mitspielern vergleichen.

Das Renommee kann bestimmen ob ein Spieler auf der **Transferliste** zu euch wechseln möchte (Status), wie die Einstellungsoptionen bei **Freundschaftsspielen** aussehen und wie hoch das Fanaufkommen ist.



Ein kleiner Exkurs zum Wechselwillen der Spieler. Spieler entscheiden anhand der erwarteten Platzierung, ob sie zu einem Verein wechseln wollen.

Die erwartete Platzierung errechnet sich so:

Spieltag 0 - 4: Platzierung aus der Vorsaison

Spieltag 5 - 14: $(\text{Spieltag} * \text{Aktueller Platz} + \text{Restspiele} * \text{Vorjahresplatz}) / \text{Spieltag}$

Spieltag 15 - 24: $(2 * \text{Spieltag} * \text{Aktueller Platz} + \text{Restspiele} * \text{Vorjahresplatz}) / (2 * \text{Spieltag} + \text{Restspiele})$

Spieltag 25 - 34: $(3 * \text{Spieltag} * \text{Aktueller Platz} + \text{Restspiele} * \text{Vorjahresplatz}) / (3 * \text{Spieltag} + \text{Restspiele})$

Spieltag 35 - xx: $(4 * \text{Spieltag} * \text{Aktueller Platz} + \text{Restspiele} * \text{Vorjahresplatz}) / (4 * \text{Spieltag} + \text{Restspiele})$

Topverein (innerhalb der Liga) ist man bei Ligen mit weniger als 8 Mannschaften immer, bei Ligen mit max. 14 Mannschaften in der oberen Hälfte und ansonsten im oberen Drittel.

Graue Maus (innerhalb der Liga) gibt es bei Ligen mit weniger als 8 Mannschaften gar nicht, bei Ligen mit max. 14 Mannschaften ist man es in der unteren Hälfte und ansonsten im zweiten Drittel.

Kellerkind (innerhalb der Liga) gibt es bei Ligen mit weniger als 15 Mannschaften gar nicht, ansonsten im unteren Drittel.

Bsp:

Ligagröße = 18, erwartete Platzierung = 7, folglich ist man eine graue Maus

Ligagröße = 14, erwartete Platzierung = 7, folglich ist man ein Topverein

Saisonverlauf

Hinter diesem Punkte verbirgt sich keine große Hexenkunst. Unter diesem Punkt befinden sich ein Spielplan der Ligaspiele, des nationalen Pokals sowie eine Tabellenkurve der aktuellen Saison eures Vereins. Über diese Seite kann sich also über zurückliegende Ereignisse informiert werden.

Saisonverlauf

Ligaspiele

Sp.	Begegnung	Ergebnis
1.	München Barons - MS Insolventia Aachen	2:0 (2:0)
2.	MS Insolventia Aachen - BSG Traktor Wolfsburg	1:2 (1:1)
3.	Bl. Pirates Fallersleben - MS Insolventia Aachen	0:0 (0:0)
4.	MS Insolventia Aachen - Aktivist Schwarze Pumpe	1:4 (0:0)
5.	FC Concord Eagles - MS Insolventia Aachen	2:0 (1:0)
6.	MS Insolventia Aachen - KFC Dönerlegenden Mörse	3:0 (3:0)
7.	Rote Bullen - MS Insolventia Aachen	2:8 (1:5)
8.	MS Insolventia Aachen - Atome Sprungfeld FC	3:3 (3:2)
9.	FC Zwergstadt 07 - MS Insolventia Aachen	1:2 (0:2)
10.	MS Insolventia Aachen - München Barons	3:2 (2:1)
11.	BSG Traktor Wolfsburg - MS Insolventia Aachen	1:1 (0:0)
12.	MS Insolventia Aachen - Bl. Pirates Fallersleben	3:1 (2:1)
13.	Aktivist Schwarze Pumpe - MS Insolventia Aachen	2:0 (1:0)
14.	MS Insolventia Aachen - FC Concord Eagles	2:2 (1:2)
15.	KFC Dönerlegenden Mörse - MS Insolventia Aachen	Sa. W20
16.	MS Insolventia Aachen - Rote Bullen	Sa. W21
17.	Atome Sprungfeld FC - MS Insolventia Aachen	Sa. W22
18.	MS Insolventia Aachen - FC Zwergstadt 07	Sa. W23
19.	München Barons - MS Insolventia Aachen	Sa. W27
20.	MS Insolventia Aachen - BSG Traktor Wolfsburg	Sa. W28
21.	Bl. Pirates Fallersleben - MS Insolventia Aachen	Sa. W29
22.	MS Insolventia Aachen - Aktivist Schwarze Pumpe	Sa. W30
23.	FC Concord Eagles - MS Insolventia Aachen	Sa. W31
24.	MS Insolventia Aachen - KFC Dönerlegenden Mörse	Sa. W32
25.	Rote Bullen - MS Insolventia Aachen	Sa. W33
26.	MS Insolventia Aachen - Atome Sprungfeld FC	Mi. W34
27.	FC Zwergstadt 07 - MS Insolventia Aachen	Sa. W34

Nationaler Pokal

Keine Teilnahme

Tabellenkurve

Management

Unter dem Reiter Management gelangt ihr automatisch in den Untermenüpunkt **Bilanz**.

Außerdem gibt es noch die Auswahl zwischen **Bank** und **Girokonto** sowie den Unterpunkt **Insolvenz**.

Bilanz

In der Bilanz unter **Management** können sich die Manager einen Überblick über die Finanzen verschaffen. Diese gliedert sich auf in den aktuellen Vermögensstatus sowie die Kalkulation.

Der Vermögensstatus setzt sich aus dem Vermögen und den Schulden zusammen. Ein besonderer Punkt verbirgt sich in diesem Bereich hinter dem Rettungsschirm. Dieser kann aktiviert werden wenn eine **Insolvenz** droht, also der Dispo von -10.000 €, überschritten wird. Details zu diesen Punkten finden sich unter **Insolvenz**.

In der Kalkulation kann zwischen der aktuellen Bilanz, der vorhersage Saisonende und der Planung nächste Saison gewählt werden. Mit diesen Optionen lassen sich die finanziellen Planungen optimieren und die Risiken für weitere Investitionen abschätzen.

i Beachte, Gewinne werden mit 30% am Ende der Saison versteuert. Investieren ist also häufig sinnvoll, sofern man sich nicht kaputt wirtschaftet.

Bilanz	
Vermögensstatus	
Vermögen	Aktuell
Liquide Mittel (Kontostand)	16.545 €
Geldanlagen	0 €
Offene Transferforderungen	0 €
Zwischensumme Vermögen	16.545 €
Schulden	Aktuell
Bankkredite	0 €
Rettungsschirm	0 €
Offene Transferverbindlichkeiten	13.832 €
Offene Gehaltsverbindlichkeiten	0 €
Zwischensumme Schulden	13.832 €
Vereinsvermögen	2.713 €
Kontostand (Saisonbeginn)	100.000 €
Kontostand (vorauss. Saisonende)	-15.631 €

Kalkulation			
	Aktuelle Bilanz	Vorhersage Saisonende	Planung nächste Saison
	Einnahmen	Ausgaben	
Kartenverkäufe	5.030 €		
Fernsehgeldder	0 €		
Prämien	0 €		0 €
Sponsoren / Ausrüster	25.004 €		
Lizenzen für Fanartikel	0 €		
Anlagengeschäfte	0 €		0 €
Immobilieeinnahmen	0 €		
Instandhaltungskosten			0 €
Sonstiges	10 €		14.501 €
Spielergehälter			12.125 €
Sonstige Gehälter			7.250 €
Spielertransfer	25.522 €		105.645 €
Jugendbereich			0 €
Baumaßnahmen			0 €
PR-Aufwendungen			0 €
Summe	55.566 €		139.521 €
Gewinn / Verlust			-83.955 €
Steuern	4.198 €		0 €
Gewinn / Verlust (nach Steuern)			-79.757 €

Insolvenz

Insolvenz

Kann ein Verein 3 mal keine Gehälter bezahlen, weil der Dispo überschritten ist, stellt der Verein einen Insolvenzantrag, was zu 9 Punkten Abzug führt. Man hat dann 2 Monate (also 8 echte Tage) Zeit, um eine Insolvenz abzuwenden, in dem man z.B. **Spieler kündigt oder verkauft** oder einen Kredit aufnimmt. Schafft man es in diesen 2 Monaten, geht alles weiter seinen Weg. Schafft man es nicht, ist der Verein insolvent, wird aus dem laufenden Pflicht-Spielbetrieb genommen und darf in der kommenden Saison in der 7. Liga neustarten.

Es wird ausschließlich dann 2/3 des Marktwertes bei Kündigung eines Spielers geben, wenn sich der Verein im Insolvenzverfahren befindet. Ansonsten gibt es kein Geld. Die Kündigung erfolgt sofort zum **nächsten Tag**.



Finanzielle Situation

Die finanzielle Situation kann Auswirkungen auf die Stimmung im Team haben. In einem Team das Nahe an der Insolvenz kratzt, denkt der eine oder andere vielleicht nicht nur an Fußball.

Rettungsschirm

Sofern ein Verein die Voraussetzungen der Insolvenz erfüllt, wenn dieser also außerhalb des Dispos ist, kann ein Rettungsschirm (siehe das Bild bei **Bilanz**) gewählt werden.

Es gibt ligenabhängig 3 Stufen mit Punktabzügen von 6, 12, oder 18 Punkten. Der Rettungsschirm hat einen Jahreszins von 15%. Er kann jederzeit zurückbezahlt werden, spätestens aber nach 2 Jahren wird er automatisch zurückgezahlt.

Rettungsschirm-Basisbeträge sind:

Liga 1 - 750.000 €
Liga 2 - 375.000 €
Liga 3 - 150.000 €
Liga 4 - 75.000 €
Liga 5 - 30.000 €
Liga 6 - 15.000 €
Liga 7 - 7.500 €.

Basisbeträge kosten 6 Punkte, doppelte Basisbeträge 12 Punkte und dreifache Basisbeträge 18 Punkte.

Bank

Ebenfalls im **Management** zu finden ist die Bank.

Hier können Gelder angelegt und Kredite aufgenommen werden. Jedoch sind dafür bestimmte Voraussetzungen notwendig. So kann kein Kredit aufgenommen werden, wenn bereits ersichtlich ist, dass ihr diesen nicht zurückzahlen könnt nach momentaner Planung.

Außerdem können die Manager ihr Glück auf dem Aktienmarkt versuchen.

Sparbank

Geldanlagen

Anlage	Zins p.a.	Restdauer	Auszahlung

Anlagebetrag
10.000 €

Laufzeit
2 Saison(s)

Zinssatz (p.a.)
1,60 %

Auszahlungsbetrag
10.323 €

Abschließen

Aktienmarkt

AG	Aktien	Wert		
Adider Sport AG	3.976.299	417 €	1,2%	○
Aliens Versicherungen AG	3.548.339	456 €	1,1%	○
Arabische Motorenwerke AG	3.345.433	388 €	0,8%	○
Ausländische Bank AG	3.844.940	465 €	-0,4%	○
Bass-F AG	1.546.444	439 €	0,2%	○
Beiersstadt AG	8.943.444	465 €	0,4%	○
Berliner Vor Versicherung AG	4.582.573	448 €	0,0%	○
Borke Anlagenbau AG	5.473.149	438 €	-1,4%	○
Das Auto AG	7.256.443	486 €	-1,0%	○

0 Aktien kaufen

Kredite

Kreditbetrag	Zins p.a.	Restdauer	mtl. Rate	Rück

Kreditbetrag
[Dropdown]

Laufzeit
2 Saison(s)

Rückzahlungsoption
nein

Zinssatz (p.a.) / Mtl. Rate
4,00 % / 1.000 €

Gesamtbetrag
24.000 €

Kredit zurückzahlen

AG	Aktien	E-Wert		

0 Aktien verkaufen

Girokonto

Das Girokonto ist der erste finanzielle Anlaufpunkt bei Einnahmen und Bezahlungen. Vom Girokonto können Rechnungen direkt beglichen und Einnahmen sofort eingezahlt werden.

Im Girokonto sind alle Ein- und Auszahlungen aufgeführt. Hier sind also alle Details hinter der **Bilanz** zu finden.

Da es sich beim Girokonto nicht um eine Anlagemöglichkeit handelt, sind die *Haben-Zinsen* sehr gering (0,05 %).

Das Girokonto kann auch in einem gewissen Rahmen, dem *Dispokredit*, überzogen werden, was allerdings hohe *Sollzinsen* (9,0 %) zur Folge hat! Standardmäßig liegt der Dispokreditrahmen aktuell bei 10.000 €.

Der Dispo kann einmalig überzogen werden, wird aber von der **Bank** nicht gerne gesehen, und zieht einen sehr hohen *Überziehungszins* von 17,5 % nach sich und führt zur Zahlungsunfähigkeit! Hier muss über einen zinsgünstigen **Kredit** oder einen **rettungsschirm** nachgedacht werden. Ansonsten droht die **Insolvenz**.

Dein Girokonto bei der Anstoss-Jünger Sparbank

Das Girokonto ist der erste finanzielle Anlaufpunkt bei Einnahmen und Bezahlungen. Vom Girokonto können Rechnungen direkt beglichen und Einnahmen sofort eingezahlt werden.

Da es sich beim Girokonto nicht um eine Anlagemöglichkeit handelt, sind die *Haben-Zinsen* sehr gering (0,05 %).
Das Girokonto kann auch in einem gewissen Rahmen, dem *Dispokredit*, überzogen werden, was allerdings hohe *Sollzinsen* (9,0 %) zur Folge hat! Dein Dispokredit liegt aktuell bei 10.000 €.

Der Dispo kann einmalig überzogen werden, wird aber von der Bank nicht gerne gesehen, zieht einen sehr hohen *Überziehungszins* von 17,5 % nach sich und führt zur Zahlungsunfähigkeit! Hier muss über einen zinsgünstigen Kredit nachgedacht werden.

Die letzten Bewegungen

Datum	Verwendungszweck	Betrag
Sa. W19 / S33	Zuschauereinnahmen aus Liga-Heimspiel gegen FC Concord Eagles	308 €
Mi. W19 / S33	Geteilte Zuschauereinnahmen aus Freundschaftsspiel gegen FC Hinterdupfingen	226 €
Sa. W18 / S33	Reisekosten zu Liga-Auswärtsspiel bei BSG Aktivist Schwarze Pumpe	-90 €
Sa. W17 / S33	Zuschauereinnahmen aus Liga-Heimspiel gegen Black Pirates Fallersleben	308 €
Mi. W17 / S33	Reisekosten zu Freundschafts-Auswärtsspiel bei JWD Pusemuckel	0 €
Mi. W17 / S33	Geteilte Zuschauereinnahmen aus Freundschaftsspiel bei JWD Pusemuckel	230 €
Mo. W17 / S33	Gehalt Co-Trainer	-1.250 €
Mo. W17 / S33	Gehalt Ziu Kapellmann	-85 €
Mo. W17 / S33	Gehalt Wilfried Alka	-182 €
Mo. W17 / S33	Gehalt Werner Steuke	-108 €
Mo. W17 / S33	Gehalt Saven Gurski	-116 €
Mo. W17 / S33	Gehalt Romuald Mast	-267 €
Mo. W17 / S33	Gehalt Reinhart Schmude	-108 €
Mo. W17 / S33	Gehalt Rappo Bungard	-85 €
Mo. W17 / S33	Gehalt Neptun Güntensperger	-156 €
Mo. W17 / S33	Gehalt Nathan Compper	-108 €

Spieltag

Über den Reiter Spieltag werden alle Informationen zum aktuellen Ligageschehen zusammengefasst.

Neben der Zusammenfassung zum Spieltag können die weiteren Menüpunkte **Letztes Spiel** und **Live-Ergebnisse** angezeigt werden.

In der Zusammenfassung zum Spieltag kann jeder Verein angeklickt werden, womit detaillierte Informationen ala **"Nächstes Spiel"** aufgerufen werden.

Ebenso ist das Ergebnis selektierbar. Über diesen Link erreicht man die Matchdaten zum ausgewählten Spiel im Format **"Letztes Spiel"**.

7. Deutsche Liga Staffel B 15. Spieltag

Pl.	Team	Spi.	Tore	Pkt.
1	FC Concord Eagles (N)	15	23	15
2	BSG Aktivist Schwarze Pumpe (N)	15	26	17
3	BSG Traktor Wolfburg (N)	15	35	14
4	Black Pirates Fellersleben (N)	15	25	19
5	MS Insolventia Aachen (N)	15	29	25
6	Alome Sprungfeld FC (N)	15	24	23
7	Mitachen Barons (N)	15	24	23
8	SFC Dönerlegenden Mörse 2011 (N)	15	16	22
9	FC Zwergstadt 07 (N)	15	16	32
10	Rote Bullen (N)	15	8	16

Pl.	Name	Tore
1	W. Alka	18
2	B. Woking	18
3	M. Schupp	15
4	M. Zankeller	14
5	T. Spinnen	13

Tore Gesamt	13
Zuschauer	391
Gelbe Karten	29
Gelb-Rote Karten	1
Rote Karten	1

Ligensystem

Saison 33

6. Liga: 2x2 Aufsteiger, 2x8

Absteiger

7. Liga: 4x4 Aufsteiger

Saison 34

5. Liga: 2 Aufsteiger, 8

Absteiger (in Liga 7)

6. Liga: 2x4 Aufsteiger, 2x2

Absteiger

7. Liga: 4x3 Aufsteiger

Letztes Spiel

Hinter dem Punkt "[Letztes Spiel](#)" erhaltet ihr detaillierte Matchinfos zu eurem Spiel am letzten [Spieltag](#).

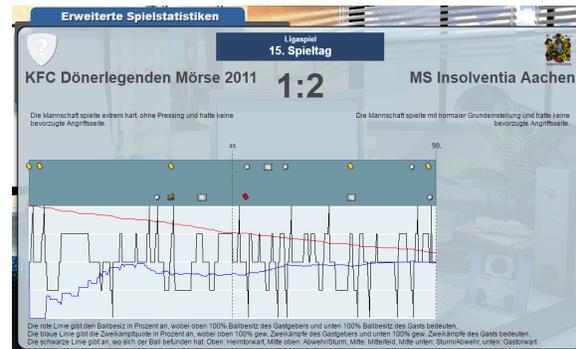
Zu diesen Matchinfos gehören die Werte der Spieler der beiden Mannschaften mit ihren Ballkontakten (BK), Zweikämpfen (ZK), Torschüssen/Torchancen (der Ball) und Toren. Zu den besonderen Vorkommnissen zählen Verletzungen oder Karten. Einnahmen können durch Zuschauer generiert werden und Ausgaben durch die Reisen zu Auswärtsspielen entstehen.

Zusätzlich gibt es unter [Bericht](#) (rot markierter Bereich) den kompletten Spielbericht in einer witzigen Darstellungsform. Außerdem kann ein Spiel live geschaut werden (09.30 Uhr und 18:30 Uhr) unter [Live-Ergebnisse](#). Nebenbei noch ein Spielberichtbeispiel:

7 Minute: Traumpass durch die Schnittstelle direkt in den Fuss von Sikora von FC Concord Eagles. "Wenn Du den reinmachst, blase ich Dir einen!", hört er nur noch... aber sowas will kein Mann von seiner Mutter hören, der Ball fliegt Richtung Eckfahne. Chance vergeben.

Mit dem Button [Kopieren](#) kann der Spielbericht in entsprechender Form für das Forum kopiert werden. Hier gibt es einen extra [Spielberichtsthread](#) in dem ihr euch über eure Leistungen austauschen könnt oder einfach Mimimi machen dürft.

Hinter dem Button [erw. Inform.](#) (erweiterte Informationen) verbergen sich entsprechend selbige. In den erweiterten Spielstatistiken erfahrt ihr kurz und knapp was wann passiert ist, welche Taktiken gewählt wurden und wer sich wieder nur durch "holzen" zu helfen wusste.

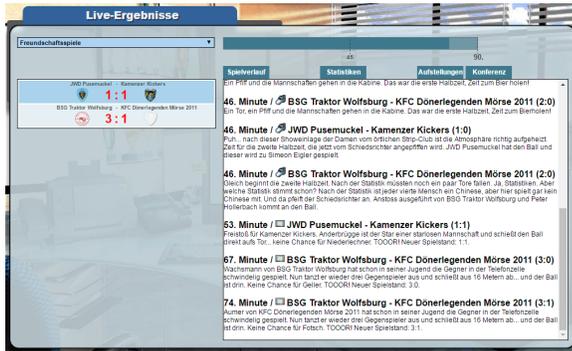


Live

Live-Ergebnisse können als Untermenüpunkt bei **Spieltag** live verfolgt werden.

Eine Live-Berichterstattung wird um 09:30 (nur **Freundschaftsspiele**) oder 18:30 Uhr (Freundschafts-, Liga- und Pokalspiele), wie im echten Leben über zwei Mal 45 Minuten mit 15 Minuten Pause, durchgeführt. Es gibt bisher jedoch keine Möglichkeit in den Live-Spielablauf einzugreifen.

Ein normales Spiel besteht aus 542 einzelnen Aktionen, alle 10 Sekunden eine. Ein Spieler entscheidet sich bei einer Aktion für Abspiel, Zweikampf oder auch Schuss. Um nach vorne zu kommen, muss ein Spieler auf jeden Fall einen Zweikampf gewinnen. Je größer der Stärkenunterschied zum Gegenspieler umso wahrscheinlicher ist der Zweikampf, wenn der eigene Spieler stärker ist, oder das Abspiel, wenn der eigene Spieler schwächer ist.



i Verletzungen

Spieler können sich jederzeit verletzen. Verletzen diese sich jedoch während einer Partie, so spielen diese wegen fehlendem Auswechslungen uneingeschränkt weiter. Die Verletzung wirkt sich erst nach dem Spiel aus.

Einzig und allein der Torwart ist davon ausgenommen und quasi Superman (unverletzlich). Es würde theoretisch also ein Torhüter pro Team reichen.

Statistiken

Im Bereich der Statistiken sind nicht nur Rentner am PC, sondern es liegen den Managern sehr viele Informationen vor.

Neben den Statistiken zur aktuellen Saison und auf nationaler Ebene gibt es auch auf den Verein bezogene Statistiken sowie eben solche zum nationalen Renomme (Renommee-tabelle).

Dabei sind die Daten unter Aktueller Saison und National sehr ähnlich. Erstere gibt allerlei Daten zur aktuellen Saison und Liga des eigenen Vereins wieder, während unter National verschiedene Ligen und Saisons abgerufen werden können. Im rechten Bild sind als Beispiel die Rekorde aus Liga 7, Staffel B dargestellt.

Statistiken der aktuellen Saison

Spezielle Tabellen

Platz	Verein	Sp.	B.	U.	N.	Tore	diff.	Pkt.
1	FC Concord Eagles (N)	15	9	2	4	23	15	8
2	BSG Aktivist Schwarze Pumpe (N)	15	7	5	3	28	17	9
3	BSG Traktor Wollburg (N)	15	9	5	1	35	14	23
4	Black Pirates Fallersleben (N)	15	7	2	6	25	19	6
5	MS Involventa Aachen (N)	15	6	4	5	29	25	4
6	Albatros Sprungfeld FC (N)	15	6	3	6	24	23	1
7	München Barona (N)	15	5	3	7	24	23	1
8	MSFC Oberligasportler Morse 2011 (N)	15	4	2	9	16	22	-14
9	FC Zwergstadt 07 (N)	15	4	1	10	16	32	-16
10	Rote Bullen (N)	15	4	1	10	8	36	-28

Nationale Statistiken

Spezielle Tabellen

Längste Siegesserie zum Saisonstart
FC Concord Eagles startete in Saison 33 mit 5 Siegen am Stück.

Längste Ungeschlagenserie zum Saisonstart
BSG Traktor Wollburg startete in Saison 33 mit 12 ungeschlagenen Spielen am Stück (8 Siege, 4 Unentschieden).

Längste Niederlagenserie zum Saisonstart
FC Zwergstadt 07 startete in Saison 33 mit 5 Niederlagen am Stück.

Längste Sieges-Serie zum Saisonstart
MS Involventa Aachen startete in Saison 33 mit 5 Siegen (14 Niederlagen, 1 Unentschieden).
FC Zwergstadt 07 startete in Saison 33 mit 5 Siegen (10 Niederlagen, 0 Unentschieden).

Höchster Sieg
BSG Traktor Wollburg gewann gegen FC Zwergstadt 07 am Samstag von Woche 5 in Saison 33 mit 6 Toren Unterschied (Ergebnis 6:0).
MS Involventa Aachen gewann bei Rote Bullen am Samstag von Woche 12 in Saison 33 mit 6 Toren Unterschied (Ergebnis 8:2).

Torreichstes Spiel
Im Spiel zwischen Rote Bullen und MS Involventa Aachen am Sa. von Woche 12 in Saison 33 fielen 10 Tore (Ergebnis 2:8).

Die meisten Tore in einem Spiel
Wolfgang Alka schoss für seinen Verein MS Involventa Aachen im Spiel bei Rote Bullen am Samstag von Woche 12 in Saison 33 5 Tore (Ergebnis 8:2).

Vereinsstatistiken

In der Rubrik [Verein](#) unter [Statistiken](#) finden sich diverse Informationen zum Ergehen des von Euch geführten [Teams](#). Sicherlich ein Fest für alle Zahlenfetischisten unter uns.

Vereins-Statistiken											
Vereinspielplan Tabellenverlauf Endplatzierungen Lieblingsgegner Angstgegner Die meisten Spiele Die meisten Tore Wer kam / Wer ging		7. Deutsche Liga Staffe	Saison 33	MS Insolventia Aachen	Sp.	Datum	Begegnung	Ergebnis	Zusch.	Einnahmen	Reisek.
1.	Sa. W5 / S33	München Barons	-	MS Insolventia Aachen	2:0 (2:0)	80	100 €				
2.	Sa. W7 / S33	MS Insolventia Aachen	-	BSG Traktor Wolfsburg	1:2 (1:1)	81	324 €				
3.	Sa. W8 / S33	Bl. Pirates Fallersleben	-	MS Insolventia Aachen	0:0 (0:0)	78	63 €				
4.	Sa. W9 / S33	MS Insolventia Aachen	-	Aktivist Schwarze Pumpe	1:4 (0:0)	82	328 €				
5.	Sa. W10 / S33	FC Concord Eagles	-	MS Insolventia Aachen	2:0 (1:0)	77	60 €				
6.	Sa. W11 / S33	MS Insolventia Aachen	-	KFC Dönerlegenden Mörse	3:0 (3:0)	82	328 €				
7.	Sa. W12 / S33	Rote Bullen	-	MS Insolventia Aachen	2:8 (1:5)	78	68 €				
8.	Sa. W13 / S33	MS Insolventia Aachen	-	Atome Sprungfeld FC	3:3 (3:2)	85	340 €				
9.	Sa. W14 / S33	FC Zwergstadt 07	-	MS Insolventia Aachen	1:2 (0:2)	80	98 €				
10.	Sa. W15 / S33	MS Insolventia Aachen	-	München Barons	3:2 (2:1)	75	300 €				
11.	Sa. W16 / S33	BSG Traktor Wolfsburg	-	MS Insolventia Aachen	1:1 (0:0)	84	62 €				
12.	Sa. W17 / S33	MS Insolventia Aachen	-	Bl. Pirates Fallersleben	3:1 (2:1)	77	308 €				
13.	Sa. W18 / S33	Aktivist Schwarze Pumpe	-	MS Insolventia Aachen	2:0 (1:0)	81	90 €				
14.	Sa. W19 / S33	MS Insolventia Aachen	-	FC Concord Eagles	2:2 (1:2)	77	308 €				
15.	Sa. W20 / S33	KFC Dönerlegenden Mörse	-	MS Insolventia Aachen	1:2 (0:1)	76	79 €				
16.	Sa. W21 / S33	MS Insolventia Aachen	-	Rote Bullen	Sa. W21						
17.	Sa. W22 / S33	Atome Sprungfeld FC	-	MS Insolventia Aachen	Sa. W22						
18.	Sa. W23 / S33	MS Insolventia Aachen	-	FC Zwergstadt 07	Sa. W23						
19.	Sa. W27 / S33	München Barons	-	MS Insolventia Aachen	Sa. W27						
20.	Sa. W28 / S33	MS Insolventia Aachen	-	BSG Traktor Wolfsburg	Sa. W28						
21.	Sa. W29 / S33	Bl. Pirates Fallersleben	-	MS Insolventia Aachen	Sa. W29						
22.	Sa. W30 / S33	MS Insolventia Aachen	-	Aktivist Schwarze Pumpe	Sa. W30						
23.	Sa. W31 / S33	FC Concord Eagles	-	MS Insolventia Aachen	Sa. W31						
24.	Sa. W32 / S33	MS Insolventia Aachen	-	KFC Dönerlegenden Mörse	Sa. W32						
25.	Sa. W33 / S33	Rote Bullen	-	MS Insolventia Aachen	Sa. W33						
26.	Mi. W34 / S33	MS Insolventia Aachen	-	Atome Sprungfeld FC	Mi. W34						

Renommeetabelle

Die sagenumwobene Renommeetabelle verbirgt sich in der Rubrik "Nationale Renomme" unter Statistiken.

In dieser Tabelle kann auf kurzem Wege das Renomme eines jeden Vereins nachgelesen werden. Die Werte "0 / 0 / 0" stehen für die erreichten Titel in der Aufteilung Meisterschaften / Pokalsiege / Sonstiges (Supercup, Aufstiege). Aus diesen Titeln sowie weiteren Faktoren (Ligenzugehörigkeit, Platzierung, Sympathie des Admins 🍌) setzt sich das jeweilige Renomme zusammen.

Das Renomme reicht dabei von 0 bis zu 750 Punkten. Hier eine kleine Übersicht:

- bis 94 Punkte: Unbedeutend
- 95 - 99 Punkte: Kleines Licht
- 100 - 194 Punkte: Provinzklub
- 195 - 294 Punkte: Ambitionierter Verein
- 295 - 436 Punkte: Regional etabliert
- 437 - 582 Punkte: Regionale Größe
- 583 - 592 Punkte: Gute Adresse
- 593 - 732 Punkte: Etablierter Verein
- 733 - 738 Punkte: Großer Verein
- 739 - 743 Punkte: Topverein
- 744 - 747 Punkte: Renommierklub
- ab 748 Punkten: Nobelverein

Nationale Renommeerangliste						
	Münchener Löwen	0/0/0	7. Deutsche Liga Staffel A	KimiK	Unbedeutend	8
	F.C. Chemie Halle	0/0/0	7. Deutsche Liga Staffel D	Fenast	Unbedeutend	8
	Atlas Delmenhorst	0/0/0	7. Deutsche Liga Staffel A	Gonozal	Unbedeutend	8
	FohlenELF	0/0/0	7. Deutsche Liga Staffel D	debubb	Unbedeutend	8
	München Barons	0/0/0	7. Deutsche Liga Staffel B	Baron	Unbedeutend	8
	SC Obersaubergen	0/0/0	7. Deutsche Liga Staffel C	TopScorer86	Unbedeutend	8
	FS Teutonia Bonn	0/0/0	7. Deutsche Liga Staffel C	b0nStaR	Unbedeutend	8
	Die Präkognitiven	0/0/0	7. Deutsche Liga Staffel C	Schubfaktor	Unbedeutend	8
	FC Voerde 2012	0/0/0	7. Deutsche Liga Staffel A	Lupito	Unbedeutend	8
	Stabil Schotter Mainz	0/0/0	7. Deutsche Liga Staffel C	Thuram	Unbedeutend	8
	Blau-Weiß Hainstadt	0/0/0	7. Deutsche Liga Staffel A	dAb	Unbedeutend	8

Persönliches

Unter dem Reiter "Persönliches" verbirgt sich das jeweilige Benutzerkonto.

In der Benutzerkontensteuerung können die eigenen Daten angepasst, das **Passwort geändert** sowie diverse Benachrichtigungen per Mail aktiviert werden.

Die "Übersicht alle Manager" zeigt eben genau jene, sortiert nach dem Zeitpunkt der letzten Aktivität.

Hilfe

Hinter diesem Menüpunkt verstecken sich verschiedene Hilfestellungen und die Credits zum AJFM ([Über den AJFM](#)). So gibt es einige Seiten, auf denen man sich über den AJFM informieren oder beraten lassen kann. Die wichtigste Ressource neben dem [Handbuch](#) ist sicher das [Forum](#) der Anstoss-Jünger, bei dem die bisherigen AJFM-Teilnehmer und der Entwickler des AJFM gerne zur Seite stehen. Auch für die Meldung von Bugs oder Feature-Wünschen ist das [Forum](#) die beste Anlaufstelle.

[Das Anstoss-Jünger Forum](#)

Der Grund für das alles hier! Treffe hier die Mitspieler im AJFM und rede mit ihnen über den AJFM, aber auch über alle anderen möglichen Themen.

[Das Handbuch \(Wiki\)](#)

Das Handbuch ist ein Wiki, in dem alle Informationen und Abläufe des AJFM erklärt werden. Es steht jedem Menschen frei, eigene Hinweise oder Kommentare zu hinterlassen, solange sie der Wahrheit entsprechen.

[FAQ](#)

Die regelmäßig gestellten Fragen (FAQs) sind in einer Rubrik im Forum zusammengefasst. Dort sind die wichtigsten Fragen aufgelistet. Die Fragen werden vom Admin gefiltert, es kann also nicht jeder diese Liste erweitern. Sollten neue Fragen häufiger auftreten, werden die FAQs automatisch angepasst.

Credits

Zu den Credits, also allem zur Idee und Historie "[Über den AJFM](#)", gelangt man über die [Hilfe](#).

Die Idee zum AJFM

Der AJFM sollte in erster Linie ein kleiner Fußball-Manager für die Anstoss-Jünger sein, eine Gemeinschaft, die sich rund um den PC-Fußball-Manager Anstoss gebildet hat. Der Großteil der Gemeinschaft blieb auch nach der Einstellung der Reihe zusammen. Einer Reihe von Foren-Spielen sollte ein eigener Fußball-Manager entstehen, bei dem sich vorrangig die User des Forums (aber auch forenfremde Menschen) gegenseitig und direkt gegeneinander im Fußball messen können.

Die Historie des AJFM

Die erste Version des AJFM (April 2011) basierte auf einem simplen Bundesliga-Manager des Heimcomputers C64 aus dem Jahre 1986 und wurde ihm in vielen (bzw. den wenigen) Eigenschaften nachempfunden. Man konnte lediglich Spieler kaufen und verkaufen sowie aufstellen. Die Ergebnisse wurden dann aus einfachen Parametern ermittelt.

Von Saison zu Saison kamen weitere Features hinzu, inspiriert sowohl von der Anstoss-Reihe als auch von einigen anderen PC-Fußball-Managern (wie z. B. dem Bundesliga Manager Hattrick von Software 2000).

Dem AJFM fehlen nach wie vor einige grundlegende und erweiternde Eigenschaften. Die Entwicklung bleibt aber nicht stehen. Nach wie vor wird am AJFM gebastelt, um ihn zu einem attraktiven, interessanten und realistischen Manager zu machen. Es sollen möglichst viele Facetten aus dem echten Leben integriert werden. Zudem soll der AJFM auch einen gewissen Charme und Witz aus der Anstoss-Reihe erhalten.

Das Spiel

Du führst völlig kostenlos einen eigenen, neuen, fiktiven Verein, mit dem Du an die Spitze des nationalen Fußballs kommen kannst. Dabei werden viele wirtschaftliche Facetten und Faktoren aus dem echten Leben simuliert. Du kämpfst gegen reale Gegner um Titel, Erfolge und Tränen. Und dazu musst Du noch nicht einmal viel Zeit aufwenden!

Aktuelle Version

(05.12.2016)