

Anstoss 3

Online Multiplayer Rules(z) 3.4



von: **Mr_Sloan** aka **A3**

Mit dem Lieblingsverein durch dick und dünn!

Wirtschaften bis zum abwinken.

für bis zu 4 Spieler (viel schneller als mit Hamatchi)

Drucken und neben Rechner legen. Sortiert nach Spielsituationen.

- >>> **Spielstart**: 2. Bundesliga mit Lieblingsverein + sich als Spieler. ähnliche Startbedingung
- >>> **Generelle Regeln**: regelmäßiger Online Multiplayer m. Teamviewer no bugs, no cheats
- >>> **Spielerverpflichtung**: Talente werden deutlich teurer (Zusatzabgaben per Spenden)
- >>> **Saisonende**: Bilanz prüfen vor DFB Pokal. Strafe für Überziehung = Bonus für andere
- >>> **Saisonbeginn**: für 8er bis 12er Geld abgeben ggf. an Mitspieler unteren Ligen ("Soli")
- >>> Auch **Saisonbeginn**: SIEGPUNKTE aktualisieren. (Geld an Mitspieler für Balance)

>>>SPIELSTART:

Beginn Liga 2, leichte & locker bis Vertrag auf unendlich verhandelt. Beliebiger Verein aber auf Spielerstärke durchschnitt max. 7,0 und Stadion max. 25.000 ohne Dach. Jeder 3333 Logen (für großes Fundament), Fanaufkommen durchschnitt, max. sehr hoch (Einzugsgebiet). Vorstand auf treu, Finanzlage gut, 5 Mio. Startvermögen. Keine Veränderung der Preise, nur in Liga 2 +25/50% per Saisonanfang möglich. Max. 3 mittlere Talente in Start Mannschaft. Keine Steuern. Nationalmannschaft jeder am Anfang aber kein auswählbares Hauptland, kein Brasilien, kein Argentinien. Nach Rücktritt nie wieder in diese Nationalmannschaft. Bei Gefeuert werden schon. Bei Liga 3 Beginn nur sich als mittleres Talent. Spielsimulation: Sofortberechnung.

Sobald jeder Vertrag unendlich hat, Schwierigkeitsgrad "ultra violence"

Aktuelle Saisondaten 2019/2020. Startjahr 2017. + 3 ALL-Star Mannschaften (D, Euro, Welt)

Eigene Spielerfigur

sich selbst als Spieler per Editor. Alter 16, Stärke 6, Talent mittel, 2 positive (grüne) Spieleigenschaften 1 negative (rote). 2 Spieler Eigenschaften. 2 Charaktereigenschaften. Von diesen 4 mind. 1 negative. Vertragsregeln für "sich selbst" darf man alle ignorieren (außer Verkauf von sich selbst). Alter als Trainers: 18. Kein Spielertrainer.



>>>GENERELLE REGELN

Kosten in Jugendförderung und Talentsucher müssten ebenso in Amateurm Mannschaft

(damit Jugend doppeltsoviel kostet) (spenden an guten Zweck). Jugendinternat zu Spielbeginn abreißen wenn vorhanden.

Keine "Cheats"

- Keine Heartbeattrainingswochen
- Keine regelmäßigen Einzelgespräche "du bist der beste Mann". EG nur 5x pro Saison
- Mannschaftsbesprechung nur in Finals und EM/WM.
- Kein Börsengang
- Keine fixe Ablöse eigener Spieler über Vertragswert 150% mio. +1 Mio.
- Spieler verleihen mit Kaufoption max 150% Marktwert + 1 Mio.
- Keine 25/50% Preiserhöhung es sei den Liga 2 oder 3.
- Keine Anschläge auf Mitspieler mit schwarzer Kasse
- Kein Doping (auch nicht mit Trainingslager. Andere Trainingslager erlaubt)
- Keine Abwerbversuche Spieler von Mitspieler. Nur mit Erlaubnis.
- Keine Verlängerung bei 20 Einsätzen.
- keine ähnlich extremen Exploits

Absturzprävention:

Keine 3D Ansicht von Stadion

Keine gleichzeitige Spielersuche (absprechen in Skype)

Aufploppende Programme vor Spielstart schließen

Nationalmannschaft Rücktritte nur nach Turnieren, vorher speichern.

Skype & Teamviewer empfohlen als technische Lösung. VM auch möglich.

Bei abtürzen Savegame laden, Spiele / Käufe/Verkäufe müssen neu gemacht werden.

>>>SPIELERVERPFLICHTUNG:

Vertragsdauer

- **Erst Vertragsdauer immer max. 3 Jahre.** Option Verein erlaubt. Mehr nur wenn gefordert.
- Bei Abwerbversuch max. 1 Jahr + Option.
- Bei eigener Vertragsverlängerung 2 Jahre ohne Option.
- Mind. 2te Liga. Keine Verlängerung bei 20 e. Fixe Ablöse max 150% +1 Mio.

TalentZusatzkosten (= 100% TZK):

+ 2 Mio bei Mittel

+ 5 Mio bei Groß

+ 10 Mio bei Riesig

Verpflichtungskriterien

Alter	Art:	TZK	Oft?	Notiz
Ab 12 J.	Jugend Abwerben	***	1	* Wenn nicht bestplatz. Spieler * Erstwahl niedrigstplatzierter * Nicht in Saison 1
Ab 17 J.	E.Jugend/TransM.	***	888	
Ab 20 J.	regulärer Kauf	100%	888	
Ab 23 J.	regulärer Kauf	50%	888	
Ab 26 J.	fixe Ablöse	100%	2	2ter nach 15 Spielt.
Ab 29 J.	ablösefrei	100%	2	2ter nach 15 Spielt.
Ab 32 J.	ablösefrei	50%	1	0% TZK bei 1 Jahrevertrag <u>ohne</u> Verl.
Amateure	ablösefrei	0%	888	
				* Wenn die Sais. gar nicht
Sp.Beob.	standard ablöse	***	1	international * Wenn nicht bestplatz. Spieler * Nicht in Saison 1

*** Bei Jugend/Transfermarktkauf und Spielerbeobachter sind TZK nach Stärke

*** Stärke Abhängig

Stärke	TZK
<6	0%
7 & 8	50%
9	100%
>9	200%

Geld sofort spenden bei erfolgreicher Kaufabwicklung

>>>SAISONENDE:

direkt VOR DFB Pokal Prüfen!!! Würde jemand in der Kasse ins Minus gehen?

Bilanzabschluss:

Wird Geld für Sanierung / Prävention Lizenzverlust von anderen Spielern bereitgestellt und Geld muss **x4** zurückgezahlt werden, erste Ausgabe neue Saison. Helfen mehrere Spieler einem aus, dann dürfen Sie je zu 50% aushelfen um dann x4 zurückzuerhalten. Wer immernoch im Minus ist, kriegt halt normale Spielauflagen. Muss neu geladen werden, wird so oft gemacht bis Erfolge (DFB Pokal) wieder hergestellt werden. Konnte Spieler die Spielerkosten für diese Jahr gar nicht zahlen, dann diese Anfang nächster an Spieler spenden bis beglichen.



Kostenerhöhung je 10 Saisons

Je 10 Saisons **+10 %**

auf

- Spielerabgaben
- Jugend
- Talentzusatzkosten

>>>SAISONBEGINN ABGABEN (SPENDEN, ggf. an Spieler, Anteilig wenn mehrere):

Startgebühr Europäischer Wettbewerb:

6 Mio. bei Europa League

10 Mio. PRO Championsleague Gruppenphase

+JE Ab erreichen Halbfinale weitere 2 Mio. (gilt nicht für DFB Pokal)

(Geld spenden bzw. an Zweitligist, falls vorhanden. 3 Mio. an spieler der nicht Euro spielt.)

Zusatzgehaltabgaben:

100% in 1. Bundesliga. 50% in 2ter Bundesliga

12er 10 Mio Anfang der Saison

11er 5 Mio. Anfang der Saison

10er 2 Mio. Anfang der Saison

9er 0,2 Mio Anfang der Saison

8er 0,1 Mio Anfang der Saison

Geld Spenden and guten Zweck. Wenn Spieler noch in Liga 2 oder 3 dann 50% an diese. bzw. je Anteilig an Spieler 2-4.

Erst nach voller Abgabe ist Spielerkauf und Titelkauf erlaubt.

>>>SAISONBEGINN SIEGPUNKTEKAUF

Kauf Siegpunkte bei Titelgewinn (JE an alle Mitspieler):

Wer einen Titel erhält muss X an Mitspieler zahlen um sich den Titel anrechnen zu lassen als je EINEN Siegpunkt. Titelkauf ist immer Optiona, verfällt aber Ende nächster Saison!!

4 Mio. für DFB Pokal

6 Mio. für Europapokal

8 Mio. für Championsleague

9 Mio. für Meisterschaft

10 Mio. für Weltpokal

Nationalmannschaftstitel werden "gekauft" durch Rücktritt, nach Turnierende. Abspeichern.

Hat jemand alle Titel mind. 1x (auch Ligacup und Euro Supercup)= +5 Titel für 31 Mio.

Siegpunkte können erst nach Spielergeldabgabe gekauft werden und nur in der Folgesaison.

Jeder dieser Titel zählt eins. WM = 2. Dazu kommt die wechselnde Platzierung im Mitspielervergleich:

Mitspielervergleich (im Menü):

1. Platzierte = +31 Titel

2. Platzierte = +24 Titel

3. Platzierte = +18 Titel

4. Platzierte = +15 Titel

(Bei Erreichen von Saison 99, Mitspielervergleich **x3, so dass er 3fache Auswirkung hat**)

Beispiel: Saison 1 ist 1. Platzierte mit 31 Titel, 7 Titel vor 2. platziertem d3er 24 hat. In Saison 50, ist der Unterschied nach wie vor 7 Titel die entsprechend aufgeholt werden konnten. In

Saison 99, beträgt der Unterschied zwischen 1 und 2. platziertem 21 Titel durch Mitgliedervergleich.

Für den aktuellen Punktestand wenn vor Saison 50 oder 99 aufgehört wird, zählt Mitspielervergleich 1. Platzierte 4 Titel, 2ter 2 Titel 3ter 1 Titel 4ter 0 Titel.

SPIELENDEN ...

>>> ENDE DES SPIELS

Spieldauer: Bei Ende Saison **50** schauen wer gewonnen hat... (Ausstieg/Einstieg möglich)

Optional weiter bis Saison **99** mit ggf. Regelverschärfung.

Regeländerungen nur wenn ALLE zustimmen.

Wer danach am meisten Siegpunkte hat, hat gewonnen ;)

Mitspielervergleich wird am Ende zugerechnet. Alle Verlierer zahlen auf freiwilliger Basis dem Sieger eine Anstoss 2007 Edition... bei Ende Saison 99! Saison 100 ist zum auslaufen ;)

HAVE FUN

