Das erweiterte Handbuch

Der folgende Thread soll eine Art **Nachschlagwerk für Formeln, Statistiken und Hintergrundinformationen in Hattrick** darstellen. Grundlage war das Hattrick-Handbuch, die Ordnung dieses Threads orientiert sich aber an der Ordnung der Menüführung unter "Mein Verein" [(/Club/)](http://www75.hattrick.org/Club/). Diese Grundlage wurde dann erweitert durch alle Informationen, die ich zu den jeweiligen Punkten finden konnte.

Dieser Thread erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit oder Korrektheit. Wenn also jemand in diesem Thread Fehler oder veraltete Informationen entdeckt oder Informationen hat, die noch nicht enthalten sind, sind wir über Kommentare und Verbesserungen dankbar - entweder per Diskussion im Forum *(Diskussionsthread:* [(15400757.1)](http://www75.hattrick.org/Forum/Read.aspx?t=15400757&n=1&v=0&mr=0)*)*, damit auch andere ihre Meinung zu dem Verbesserungsvorschlag abgeben können, oder per Kontaktformular an das Moderatoren-Team, welches die Vorschläge dann in den Thread einarbeiten kann.

Alle angegebenen Zahlen, Werte und Statistiken sind durch Untersuchungen der Community zustande gekommen, es handelt sich nicht um offizielle, von den Programmierern von Hattrick bekanntgegebene Werte.

Dieser Thread ist das Ergebnis der gemeinsamen Bemühungen der Community, weil die enthaltenen Informationen aus dem Forum und von externen Hilfsseiten stammen. Insbesondere sollte dabei erwähnt werden:

* Das Handbuch des Spiels als Grundlage.
* **Illi-Noize** [(921084)](http://www75.hattrick.org/Club/Manager/?userId=921084) mit seiner Seite [(www.ht-links.de)](http://www.ht-links.de/), die lange Zeit die deutsche Standardseite schlechthin war.
* **Zorbas** [(8338681)](http://www75.hattrick.org/Club/Manager/?userId=8338681) mit seinem Thread The unwritten manual [(15172393.1)](http://www75.hattrick.org/Forum/Read.aspx?t=15172393&n=1&v=0&mr=0), aus dem viele der Formeln und Tabellen stammen, sowie **FM-fulli** [(10849804)](http://www75.hattrick.org/Club/Manager/?userId=10849804) für seine Übersetzung des Threads [(15373577.1)](http://www75.hattrick.org/Forum/Read.aspx?t=15373577&n=1&v=0&mr=0) und die Mithilfe an diesem Thread hier.
* **GM-Joggl** [(2724226)](http://www75.hattrick.org/Club/Manager/?userId=2724226) mit seinem Handbuch Plus [(http://hattrickunited.org/tsvtravemonster/hat...plus/)](http://hattrickunited.org/tsvtravemonster/hattrick-handbuch-plus/).
* **wettnetzer** [(7586465)](http://www75.hattrick.org/Club/Manager/?userId=7586465) mit seinen Bookmarks für alle [(14284225.1)](http://www75.hattrick.org/Forum/Read.aspx?t=14284225&n=1&v=0&mr=0)
* Zahlreichen anderen Hilfsseiten, unter anderem [(http://www.hattrickinfo.com/)](http://www.hattrickinfo.com/), [(http://wiki.hattrick.org/),](http://wiki.hattrick.org/) [(http://www.hattristics.org/),](http://www.hattristics.org/) [(http://www.hattrick-youthclub.org/),](http://www.hattrick-youthclub.org/) [(http://www.hattricks.de/)](http://www.hattricks.de/)

**Inhalt**

#### Manager:

1. Manager-Lizenz : Seiten 5-7
2. Errungenschaften : Seiten 7-12

#### Stadion:

1. Einnahmen und Kosten : [S](http://www75.hattrick.org/Forum/Read.aspx?t=15398908&n=10&v=0&mr=0)eite 13
2. Zuschaueraufkommen : Seite 13
3. Ausbau des Stadions : Seite 14
4. Region und Wetter : Seite 15

**Spezialisten:** Seite 16

1. Einführung**:** Seite 16
2. Co-Trainer**:** Seite 16
3. Psychologen**:** Seite 16
4. PR-Manager: Seite 17
5. Physiotherapeuten: Seite 17
6. Ärzte: Seite 17
7. Verwaltung und Kosten: Seite 18

#### Fans:

1. Fanstimmung: Seite 18
2. Saisonerwartung: Seite 18
3. Spielerwartung: Seite 19
4. Wachstum des Fanclubs (Schwellenwert): Seite 19
5. Fanreaktionen: Teameinstellung: Seite 20
6. Fanreaktionen: Finanzielle Reserven: Seite 20

#### Transfers:

1. Einführung: Seite 21
2. Kaufen: Seite 21
3. Verkaufen: Seite 22
4. Trading: Seite 23
5. Gebühren und Beteiligungen: Seiten 24-25
6. Einfluss auf die Mannschaft: Seite 26
7. Fairplay: Seite 27

#### Finanzen:

1. Einnahmen: Seite 28
2. Ausgaben: Seite 29
3. Schulden und Bankrott: Seite 30
4. Ausgewogenes Finanzkonzept: Seite 30

#### Spieler:

1. Einführung: Seite 31
2. Alter: Seite 31
3. Beliebtheit, Charakter und Führungsqualitäten: Seite 32
4. Erfahrung: Seiten 33-36
5. Treue: Seiten 37-38
6. Form: Seite 39
7. Kondition: Seite 40
8. Fähigkeiten: Seite 41
   1. A-Skills und B-Skills: Seite 42
   2. Beiträge nach Position: Seiten 43-46
9. Spielerbewertung: Seiten 46-48
10. Gehalt: Seite 48
11. Spezialfähigkeiten: Seiten 50-53
12. Verletzungen: Seite 53
13. Gelbe und Rote Karten: Seite 53

#### Spiele:

1. Spielsimulation: Seite 57
2. Chancenverteilung: Seite 58
3. Chancenverwertung: Seite 59
4. Ratings: Seite 59
   1. Einfluss nach Position: Seiten 60-63
5. Psychologie: Seite 63
   1. Mentalität des Trainers: Seite 63
   2. Selbstvertrauen: Seite 64
   3. Teamstimmung: Seiten 64-65
   4. Einstellung des Teams (pic/mots): Seiten 66-67
   5. Heimvorteil: Seite 68
   6. Unterschätzung: Seite 68
   7. Rückzugsevent: Seite 68
   8. XP-Event: Seite 69
6. Aufstellungen: Seiten 70-73
7. Eingespieltheit und Verwirrung: Seite 73
8. Spielführer und Mannschaftserfahrung: Seite 74
9. Taktiken: Seiten 75-78
10. Auswechslungen: Seiten 78-80
11. Elfmeterschützen: Seite 80
12. Standardsituationen: Seite 80
13. Sonderereignisse: Seiten 81-86
14. Spielbericht: Seiten 87-88

#### Liga:

1. Einführung: Seite 88
2. Spielplan: Seite 89
3. Ranking: Seite 90
4. Auf- und Abstieg: Seiten 90-91
5. Botvereine: Seite 92
6. Preisgeld: Seite 93
7. Aufstiegsbonus: Seite 94

#### Training:

1. Trainingsgrundlagen: Seite 95
2. Trainingsarten: Seite 96-98
3. Spieleralter und Fähigkeitsstufe: Seite 99
4. Fähigkeitsverluste: Seite 100
5. Trainingsintensität: Seite 100
6. Konditionsanteil: Seite 101
7. Trainer: Seite 102
   1. Trainerfähigkeit: Seite 102
   2. Führungsqualität: Seite 102
   3. Ausrichtung: Seite 103
   4. Verschlechterung der Fähigkeiten: Seite 104
8. Trainerwechsel: Seite 104
   1. Externen Trainer verpflichten: Seite 104
   2. Internen Trainer ausbilden: Seite 105-106

#### Forderungen:

1. Freundschaftsspiele: Seiten 107-108
   1. Freundschaftsspiel-Pokale: Seite 109
2. Pokalspiele: Seite 110
3. Hattrick Masters: Seite 111

#### Jugendkader: :

1. Nachwuchsförderung: Seite 112
2. Spielervermittlung: Seite 112
3. Jugendinternat: Seite 113
   1. Übersicht und Scouten: Seiten 114-117
   2. Spieler und Aufnahme: Seiten118-119
   3. Liga und Spiele: Seiten 120-121
   4. Training: Seite 122

#### Nationalmannschaften

(folgt)

# Manager-Lizenz

Die Manager-Lizenz ist eine Art Tutorial für Hattrick. Du lernst in den Aufgaben einige wichtige Grundfunktionen kennen, und bekommst dafür Geld als Startkapital (300.000 €) für deinen Verein.

Manager, die sich schon früher einmal angemeldet hatten, können direkt mit der 19. Aufgabe beginnen. Für sie gibt es jedoch keine Vorteile durch den Erwerb des Diploms. Teams ohne Lizenz können keine internationalen Freundschaftsspiele fordern oder annehmen, sie können aber über den Pool zufällige internationale Gegner suchen.

Folgende Aufgaben sind zu lösen, die Freischaltung für die nächste Aufgabe erfolgt teilweise sofort (manchmal reicht ein Aktualisieren des Zwischenspeichers deines Browsers, "Cache-refresh", in den meisten Browsern per "F5"), sonst nach einem der "täglichen Updates" bzw. einem absolvierten Match. Nur in Aufgabe 15 muss gewartet werden, bis ein GM (Gamemaster) die nächsten Aufgaben freischaltet:

#### Aufgaben:

Aufgabe 1: Ändere den Stadionnamen - 5.000 Euro

Gehe auf die Seite "Mein Verein -> Stadion" und ändere dort den Stadionnamen über den Menüpunkt "Stadion umbenennen" (auf der rechten Seite).

Aufgabe 2: Zieh einen Jugendspieler - 5.000 Euro

Gehe auf die Seite "Mein Verein -> Jugend" und ziehe einen Jugendspieler.

Aufgabe 3: Überprüfe Deine Finanzen - 10.000 Euro Einfach die Seite "Mein Verein -> Finanzen" anschauen.

Aufgabe 4: Schau Dir Deine Spieler an - 10.000 Euro Besuche die Seite "Mein Verein -> Spieler".

Aufgabe 5: Stelle einen Spezialisten ein - 10.000 Euro

Gehe auf "Mein Verein -> Spezialisten" und stelle einen Spezialisten ein. Du kannst einen beliebigen Spezialisten einstellen, sinnvoll wären z.B. ein PR-Manager oder ein Co-Trainer, da du Spezialisten dieser Art bestimmt brauchen wirst (siehe auch unten "Spezialisten").

Aufgabe 6: Suche nach. 10.000 Euro

Gehe auf "International -> Suchen" (oder klick auf das Lupen-Symbol rechts oben) und suche nach einem Verein, einer Liga, einem Manager, etc.

Aufgabe 7: Vereinbare ein Freundschaftsspiel - 15.000 Euro

Du musst entweder eine Forderung akzeptieren ("Mein Verein -> Forderungen") oder jemanden zu einem Freundschaftsspiel herausfordern und warten, bis die Forderung akzeptiert wurde. Am leichtesten bekommst du ein Freundschaftsspiel, indem du deine Mannschaft zum Pool für Freundschaftsspiele (Link auf der rechten Seite) hinzufügst.

Aufgabe 8: Mach eine Aufstellung (4-4-2) - 25.000 Euro

Auf der Seite "Mein Verein -> Spiele" klickst du auf das Aufstellungssymbol rechts neben einem der kommenden Spiele. Um die Aufgabe abzuschließen musst du dann eine Aufstellung eingeben und, ganz wichtig, auf "Aufstellung speichern" klicken.

Aufgabe 9: Abonniere das Fragenforum - 10.000 Euro

Klick in der oberen Menüleiste auf "Forum", und wähle dann das Fragenforum (Deutsch) aus den empfohlenen Foren aus. Dann noch auf der linken Seite auf "Forum abonnieren" klicken, und die Aufgabe ist geschafft.

Aufgabe 10: Biete auf einen Spieler - 15.000 Euro

Über "International -> Transfermarkt" (alternativ über den Link "Transfermarkt" auf der Seite "Mein Verein -> Transfers", rechte Seite, oder alternativ über das Preisschild-Symbol rechts oben) kannst du nach Spielern suchen. Die Aufgabe ist erfüllt, wenn du auf einen Spieler ein Gebot abgibst - du musst ihn nicht kaufen, um die Aufgabe abzuschließen. Biete am besten noch nicht auf teurere Spieler, ehe du Verstärkungen für deine Mannschaft kaufst, solltest du erst einmal verstehen, was du schon an Spielermaterial da hast, und welche Investitionen für den Anfang am wichtigsten sind.

Aufgabe 11: Schau Dir das Ergebnis Deines ersten Spiels an - 10.000 Euro

Nachdem deine Mannschaft ihr erstes Spiel gespielt hat, schaust du dir unter "Mein Verein -> Spiele" das Spiel an, du findest es jetzt in der oberen Liste "Bereits gespielt".

Aufgabe 12: Setze einen Spieler auf die Transferliste - 15.000 Euro

Um einen Spieler auf die Transferliste zu setzen, siehst du dir die Detailseite des Spielers an und klickst rechts oben auf das Geldscheine-Symbol. Dann gibst du einen Startpreis für die Auktion ein und bestätigst. Um die Aufgabe zu erfüllen ist es egal, ob ihn jemand kauft oder nicht.

Aufgabe 13: Ändere die Trainingsart - 10.000 Euro

Gehe auf die Seite "Mein Verein -> Training" und ändere das Training.

Aufgabe 14: Zweites Spiel, andere Aufstellung - 10.000 Euro

Ändere die Aufstellung für Dein nächstes Spiel. Es muss aber ein anderes Spiel sein, als das, welches du für Aufgabe 8 verwendet hast. Um eine andere Aufstellung anerkannt zu bekommen, muss mindestens ein Spieler anders sein als in dem Spiel, dass du für Aufgabe 8 gespielt hast.

Aufgabe 15: Ergänze Deine Benutzerdaten - 20.000 Euro

Du musst ein paar Daten eingeben, die anschließend von den GM überprüft werden. Die Überprüfung kann ein paar Tage dauern. Wenn deine Daten von einem GM überprüft wurden, kannst du auf der Aufstellungsseite Taktiken und Spieleranweisungen einstellen und dir die letzten Aufgaben vornehmen.

Aufgabe 16: Besuche den Bereich "über Supporter" - 10.000 Euro Klicke einfach auf "Hilfe" -> "Supporter-Info"

Aufgabe 17: Kaufe im Shop kostenlose Credits - 10.000 Euro

Du musst in den Shop gehen und drei Credits kaufen. Diese kosten dich nichts. Du kannst sie entweder für dich oder für einen anderen Manager kaufen.

Aufgabe 18: Spiele eine neue Formation - 10.000 Euro

Um diese Aufgabe zu erfüllen, musst Du eine andere Aufstellung einstellen als 4-4-2. Nachdem du

Aufgabe 15 erfüllt hast, kannst du Spieler aus der Verteidigung/dem Mittelfeld/dem Sturm in einen anderen Mannschaftsteil verschieben. Aufstellung speichern nicht vergessen! Dies muss in einem anderen Spiel als in Aufgaben 8 und 14 geschehen.

Aufgabe 19-24: Quizfragen - zusammen 40.000 Euro

# Errungenschaften

Errungenschaften sind eine Spielerei, die keinen direkten Einfluss auf die Mannschaftsleistung hat - nur ein zusätzliches Ziel, an dem man arbeiten kann. Man bekommt Errungenschaften für besondere Leistungen im Spiel. Im Folgenden eine komplette Liste der möglichen Errungenschaften:

#### Mannschafts-Errungenschaften

**Höher, immer höher 100 Punkte**

Der Verein erreichte im Ranking Platz X (oder eine noch bessere Platzierung). Einfach weit genug aufsteigen.

|  |  |
| --- | --- |
| Ranking 1 | 100 Punkte |
| Ranking 2-50 | 50 Punkte |
| Ranking 51-100 | 45 Punkte |
| Ranking 101-500 | 40 Punkte |
| Ranking 501-1.000 | 35 Punkte |
| Ranking 1.001-2.000 | 30 Punkte |
| Ranking 2.001-3.000 | 25 Punkte |
| Ranking 3.001-5.000 | 20 Punkte |
| Ranking 5.001-10.000 | 15 Punkte |
| Ranking 10.001-15.000 | 10 Punkte |
| Ranking 15.001-25.000 | 5 Punkte |

|  |  |
| --- | --- |
| **Ich will dich** | **10 Punkte** |
| Verpflichtete einen Spieler. Um die Errungenschaft zu erhalten, muss man einen Spieler vom Transfermarkt kaufen. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Los, raus** | **10 Punkte** |
| Verkaufte einen Spieler. Um die Errungenschaft zu erhalten, muss man einen Spieler auf dem Transfermarkt verkaufen. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Übung macht den Meister** | **10 Punkte** |
| Ein Spieler verbesserte seine Fähigkeiten. Um die Errungenschaft zu erhalten, muss man Spieler trainieren. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Geben wir ihm eine Chance** | **10 Punkte** |
| Ließ sich einen neuen Spieler vermitteln. Um die Errungenschaft zu erhalten, muss man einen Spieler aus der Jugend aufnehmen. Dabei ist es egal, ob dieser von der Spielervermittlung oder aus dem Internat kommt. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nochmal!** | **10 Punkte** |
| Verkaufte einen zurückerworbenen Jugendspieler. Um die Errungenschaft zu erhalten, muss man einen Spieler, der aus der eigenen Jugend stammt, verkaufen, zurückkaufen und wieder verkaufen. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Ich will dich wieder** | **10 Punkte** |
| Kaufte ein Eigengewächs zurück. Um die Errungenschaft zu erhalten, muss man einen Spieler, der aus der eigenen Jugend oder aus dem Startkader stammt, verkaufen und wieder zurückkaufen. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Pokalhelden** | **65 Punkte** |
| Überstand im Pokal Runde X. Um die Errungenschaft zu erhalten, muss man am Pokal teilnehmen und möglichst lange im Wettbewerb bleiben. | |
| Runde 14 | 65 Punkte |
| Runde 13 | 45 Punkte |
| Runde 10 | 35 Punkte |
| Runde 7 | 20 Punkte |
| Runde 3 | 10 Punkte |

#### Unser ganzes Können 80 Punkte

Der TSI des gesamten Kaders übertraf X. Diese Errungenschaft bekommt man früher oder später automatisch, wenn die Spieler besser werden oder bessere Spieler eingekauft werden.

|  |  |
| --- | --- |
| 2.000.000 TSI | 80 Punkte |
| 1.500.000 TSI | 65 Punkte |
| 1.200.000 TSI | 50 Punkte |
| 600.000 TSI | 30 Punkte |
| 300.000 TSI | 20 Punkte |
| 160.000 TSI | 15 Punkte |
| 80.000 TSI | 10 Punkte |
| 30.000 TSI | 5 Punkte |

#### Geld regiert die Welt 35 Punkte

Auf deinem Konto befinden sich mehr als X. Das Geld muss sich während eines Finanzupdates auf dem Konto befinden, damit die Errungenschaft geschafft ist.

|  |  |
| --- | --- |
| 10.000.000 € | 35 Punkte |
| 5.000.000 € | 25 Punkte |
| 2.000.000 € | 15 Punkte |
| 500.000 € | 5 Punkte |

#### Wir werden so geliebt 50 Punkte

Die Fanklubgröße übertraf X Mitglieder. Um die Errungenschaft zu bekommen, muss man auch nichts machen, als weiter aufzusteigen.

|  |  |
| --- | --- |
| 3.500 Mitglieder | 50 Punkte |
| 3.000 Mitglieder | 30 Punkte |
| 2.000 Mitglieder | 15 Punkte |
| 1.000 Mitglieder | 5 Punkte |

|  |  |
| --- | --- |
| **Ewiges Leben** | **15 Punkte** |
| Nahm einen Spieler in die Hall of Fame auf. Um einen Spieler in die Hall of Fame aufnehmen zu können, muss dieser mindestens 3 Saisons in der Mannschaft gewesen sein. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Für eine Handvoll Dollar** | **10 Punkte** |
| Verkaufte einen Jugendspieler. Um die Errungenschaft zu erhalten, muss man einen Spieler auf dem Transfermarkt verkaufen. | |

**Traf Bob auf der Bank 15 Punkte** Erwarb wenigstens X Anleihe(n) bei Banque Sunesson. Um Anleihen zu kaufen, muss man mindestens 60 Millionen Euro auf dem Konto haben.

|  |  |
| --- | --- |
| 10 Anleihen | 15 Punkte |
| 5 Anleihen | 10 Punkte |
| 1 Anleihe | 5 Punkte |

#### Wir sind so gut 63 Punkte

Der Verein erreichte eine durchschnittliche Spielbewertung von X. Diese Errungenschaft dauert gelegentlich ein paar Tage, bis sie aktualisiert wird. Auch wichtig zu beachten ist, dass für die Berechnung Subwerte mitgezählt werden.

|  |  |
| --- | --- |
| märchenhaft | 63 Punkte |
| mythisch | 56 Punkte |
| außerirdisch | 50 Punkte |
| gigantisch | 44 Punkte |
| übernatürlich | 39 Punkte |
| Weltklasse | 34 Punkte |
| fantastisch | 29 Punkte |
| brillant | 25 Punkte |
| großartig | 21 Punkte |
| hervorragend | 17 Punkte |
| sehr gut | 14 Punkte |
| gut | 11 Punkte |
| passabel | 8 Punkte |
| durchschnittlich | 6 Punkte |
| schwach | 4 Punkte |

|  |  |
| --- | --- |
| **Die Welt zu Gast bei Freunden** | **10 Punkte** |
| Absolvierte erstmals ein internationales Freundschaftsspiel. Es ist dabei egal, ob du ins Ausland reist oder ob dich eine ausländische Mannschaft besucht. | |

#### Sterntaler 100 Punkte

Die Mannschaft erreichte in einem Spiel X oder mehr Sterne. Dabei zählen die braunen Sterne, nicht die gelben.

|  |  |
| --- | --- |
| mehr als ?? Sterne | 100 Punkte |
| mehr als ?? Sterne | ?? Punkte |
| mehr als 110 Sterne | 70 Punkte |
| mehr als 100 Sterne | 60 Punkte |
| mehr als 90 Sterne | 50 Punkte |
| mehr als 80 Sterne | 35 Punkte |
| mehr als 70 Sterne | 30 Punkte |
| mehr als 60 Sterne | 25 Punkte |
| mehr als 50 Sterne | 20 Punkte |
| mehr als 40 Sterne | 15 Punkte |
| mehr als 30 Sterne | 10 Punkte |
| mehr als 20 Sterne | 5 Punkte |

|  |  |
| --- | --- |
| **Eigengewächse-Aufstellung** | **25 Punkte** |
| Alle Spieler in deiner Startelf stammen aus deinem Verein; sie sind im Durchschnitt älter als 18 Jahre. Dabei werden nur ganze Jahre, nicht aber die Tage berücksichtigt, es reicht also, wenn du 10 Spieler Alter 18 Jahre, X Tage, und einen Spieler Alter 19+ Jahre, X Tage, aufstellst. Die Errungenschaft wird bei Spielbeginn bestimmt, Einwechselspieler müssen den Kriterien nicht entsprechen. Du musst 11 Spieler aufstellen, um die Errungenschaft zu bekommen.  Freundschaftsspiele zählen dabei ebenso wie Ligaspiele. Zurückgekaufte Eigengewächse zählen weiterhin als Eigengewächse für diese Errungenschaft. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Alte-Hasen-Aufstellung** | **35 Punkte** |
| Der Altersdurchschnitt deiner Startelf liegt bei über 35 Jahren. Die Bedingungen (Anzahl Spieler, Auswechslungen, Spielart) sind ansonsten wie bei der Eigengewächse-Aufstellung. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Bübchen-Aufstellung** | **35 Punkte** |
| Der Altersdurchschnitt deiner Startelf liegt unter 18 Jahren (und wenigstens ein Spieler stammt von einem anderen Verein). Die Bedingungen (Anzahl Spieler, Auswechslungen, Spielart) sind  ansonsten wie bei der Eigengewächse-Aufstellung. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Windel-Aufstellung** | **35 Punkte** |
| Alle Spieler in deiner Startelf stammen aus deinem Verein; sie sind im Durchschnitt jünger als 18 Jahre. Die Bedingungen (Anzahl Spieler, Auswechslungen, Spielart) sind ansonsten wie bei der Eigengewächse-Aufstellung. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Ich habe fertig** | **10 Punkte** |
| Schrieb eine Presseerklärung. Da nur Supporter Presseerklärungen schreiben können, ist diese Errungenschaft nur für Supporter erreichbar. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Alle Welt soll es erfahren** | **10 Punkte** |
| Schrieb einen Forenbeitrag. Sehr beliebt sind Forenbeiträge "Hallo" mitten in eine fremde Diskussion… Der Beitrag wird später von dieser Errungenschaft aus verlinkt, also schreibt nichts zu peinliches! :-) | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nationalheld** | **50 Punkte** |
| Wurde zum Nationaltrainer gewählt. Das Land ist egal, muss nicht dein eigenes Land sein, du kannst dich in jedem beliebigen Land zur Wahl stellen. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Schulleiter der Nation** | **35 Punkte** |
| Wurde zum U20-Nationaltrainer gewählt. Wie oben "Nationalheld", nur halt für U20. | |

#### Komm, mach mit 100 Punkte

Gründete eine Föderation, die mehr als X Mitglieder erreichte. Es gibt Gruppen von Managern, die sich gegenseitig helfen, diese Errungenschaft bis auf Stufe 4 zu bekommen.

|  |  |
| --- | --- |
| mindestens ?? Mitglieder | 100 Punkte |
| mindestens 2000 Mitglieder | 60 Punkte |
| mindestens 1000 Mitglieder | 40 Punkte |
| mindestens 500 Mitglieder | 30 Punkte |
| mindestens 100 Mitglieder | 20 Punkte |
| mindestens 50 Mitglieder | 15 Punkte |
| mindestens 10 Mitglieder | 10 Punkte |
| mindestens 5 Mitglieder | 5 Punkte |

*Besondere Errungenschaften*

|  |  |
| --- | --- |
| **Fiese-Typen-Kader** | **15 Punkte** |
| Die durchschnittliche Persönlichkeit von Spielern deines Kaders ist nahezu ekelig. Dazu wird entsprechend der folgenden Werte ein Durchschnitt des gesamten Kaders berechnet:   * Ekel: 0 Punkte * umstrittene Person: 1 Punkt * angenehmer Zeitgenosse: 2 Punkte * sympathischer Mensch: 3 Punkte * beliebter Spieler: 4 Punkte   Um die Errungenschaft zu erhalten, muss man während des Finanzupdates insgesamt auf einen Durchschnittswert unter 0,25 (grober Schätzwert, da man durch den Sub im Charakter nie den exakten Wert bestimmen kann) kommen. Außerdem müssen mindestens 11 Spieler im Kader sein. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Ehrliche-Kerle-Kader** | **15 Punkte** |
| Die durchschnittliche Persönlichkeit von Spielern deines Kaders ist nahezu rechtschaffen. Dazu wird entsprechend der folgenden Werte ein Durchschnitt des gesamten Kaders berechnet:   * niederträchtig: 0 Punkte * unehrlich: 1 Punkt * ehrlich: 2 Punkte * aufrichtig: 3 Punkte * rechtschaffen: 4 Punkte   Um die Errungenschaft zu erhalten, muss man während des Finanzupdates insgesamt auf einen Durchschnittswert über 3,75 (grober Schätzwert, da man durch den Sub im Charakter nie den exakten Wert bestimmen kann) kommen. Außerdem müssen mindestens 11 Spieler im Kader sein. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nette-Menschen-Kader** | **15 Punkte** |
| Die durchschnittliche Persönlichkeit von Spielern deines Kaders ist nahezu beliebt. Dazu wird entsprechend der folgenden Werte ein Durchschnitt des gesamten Kaders berechnet:   * Ekel: 0 Punkte * umstrittene Person: 1 Punkt * angenehmer Zeitgenosse: 2 Punkte * sympathischer Mensch: 3 Punkte * beliebter Spieler: 4 Punkte   Um die Errungenschaft zu erhalten, muss man während des Finanzupdates insgesamt auf einen Durchschnittswert über 3,75 (grober Schätzwert, da man durch den Sub im Charakter nie den exakten Wert bestimmen kann) kommen. Außerdem müssen mindestens 11 Spieler im Kader sein. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Linke-Leute-Kader** | **15 Punkte** |
| Die durchschnittliche Persönlichkeit von Spielern deines Kaders ist nahezu niederträchtig. Dazu wird entsprechend der folgenden Werte ein Durchschnitt des gesamten Kaders berechnet:   * niederträchtig: 0 Punkte * unehrlich: 1 Punkt * ehrlich: 2 Punkte * aufrichtig: 3 Punkte * rechtschaffen: 4 Punkte   Um die Errungenschaft zu erhalten, muss man während des Finanzupdates insgesamt auf einen Durchschnittswert unter 0,25 (grober Schätzwert, da man durch den Sub im Charakter nie den exakten Wert bestimmen kann) kommen. Außerdem müssen mindestens 11 Spieler im Kader sein. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Zahlungsverweigerer** | **0 Punkte** |
| Der Verein hat keinerlei Ausgaben (ausrangierte Errungenschaft). Diese Errungenschaft kann man nur in der ersten Spielwoche erreichen, wenn man in dieser Woche keinerlei Ausgaben tätigt. Da man im späteren Spielverlauf immer mindestens das Gehalt des Trainers zahlen muss (man darf den Trainer nicht ersatzlos entlassen), kann man diese Errungenschaft später nie bekommen. | |

# Das Stadion

Dein Verein wird mit einem kleinen Stadion anfangen, was dir die Möglichkeit geben wird, es während deiner ganzen Hattrick-Karriere zu verbessern. Auf der "Stadion"-Seite kannst du alle Details zu deinem Stadion einsehen und verwalten.

# Einnahmen und Kosten

Deine Arena kann aus vier verschiedenen Platzkategorien bestehen, jede hat ihre Einnahmemöglichkeiten und wöchentlichen Wartungskosten (welche du immer zahlen musst).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Einnahmen | Wöchentliche Kosten |
| **Stehplätze** | 6,50 € | 0,50 € |
| **Sitzplätze** | 9,50 € | 0,70 € |
| **überdachte Sitzplätze** | 18,00 € | 1,00 € |
| **VIP-Logen** | 32,50 € | 2,50 € |

In den Spielberichten der Heimspiele kannst du sehen, wie viele Plätze in jeder einzelnen Kategorie verkauft wurden. Die Einnahmen bei den Spielen werden unterschiedlich unter den Vereinen aufgeteilt, je nachdem, um welche Art von Spiel es sich handelt:

*Ligaspiele:* Die Heimmannschaft erhält die gesamten Einnahmen.

*Pokalspiele:* Das Heimteam erhält 67 Prozent, die Gastmannschaft 33 Prozent der Einkünfte.

*Freundschafts- und Relegationsspiele:* Beide Teams streichen jeweils 50 Prozent der Einnahmen ein.

**Fremde Freundschaftsspiele:** Dein Stadion kann auch von anderen Mannschaften für Freundschaftsspiele verwendet werden. Die Einnahmen gehen dann aber trotzdem zu je 50% an die beiden spielenden Mannschaften, der Besitzer des Stadions bekommt nichts.

#### Zuschaueraufkommen

Wie viele Zuschauer in dein Stadion strömen, hängt hauptsächlich von deinen Fans ab. Die Stimmung deiner Fans und die Größe deines Fanklubs sind die bedeutendsten Zuschauerfaktoren. Deine aktuelle Platzierung in der Liga und die Differenz zwischen deiner Position und der deines Gegners sind für Ligaspiele ebenfalls von Bedeutung.

Teilweise spielen auch die Fans deines Gegners eine Rolle (Stimmung und Fanklubgröße), da vielleicht auch einige von ihnen zum Spiel erscheinen möchten. Wissenswert ist zudem, dass das Interesse der Leute, dein Stadion zu besuchen, im Verlauf der Saison zunimmt. Gewöhnlich wirst du am Ende einer Saison mehr Zuschauer haben als zu Beginn.

Das Wetter ist natürlich auch von Bedeutung. Bei schlechtem Wetter besuchen weniger Zuschauer dein Stadion. Diejenigen, die zum Spiel kommen, werden andererseits interessierter sein, teurere Karten zu erwerben und überdacht zu sitzen. Daher ist es durchaus möglich, dass deine Gesamteinnahmen bei jedem Wetter in etwa gleich sind, vorausgesetzt, es stehen genug passende Tribünenplätze zur Verfügung.

#### Zuschauererwartung

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Fanstimmung** | **Stehplätze** | **Sitzplätze** | **überdachte** | **Logen** | **Gesamt** |
| **wütend (1)** | 7,85 | 2,34 | 1,23 | 0,1 | **11,53** |
| **verärgert (2)** | 8,42 | 2,73 | 1,77 | 0,18 | **13,09** |
| **irritiert (3)** | 9,09 | 3,1 | 2,21 | 0,24 | **14,63** |
| **enttäuscht (4)** | 9,8 | 3,46 | 2,63 | 0,3 | **16,17** |
| **ruhig (5)** | 10,52 | 3,81 | 3,03 | 0,35 | **17,72** |
| **zufireden (6)** | 11,26 | 4,17 | 3,44 | 0,41 | **19,27** |
| **glücklich (7)** | 12 | 4,53 | 3,84 | 0,46 | **20,83** |
| **überglücklich (8)** | 12,74 | 4,88 | 4,25 | 0,51 | **22,39** |
| **euphorisch (9)** | 13,49 | 5,24 | 4,66 | 0,57 | **23,95** |
| **siebter Himmel**  **(10)** | 14,23 | 5,59 | 5,07 | 0,62 | **25,52** |
| vergöttern dich (11) | **14,98** | **5,95** | **5,49** | **0,68** | **27,09** |

*(Fanclubanzahl mit jeweiligem Wert multiplizieren, um die zu erwartende Menge der Zuschauer in der gewählten Kategorie, bei der ausgewählten Fanstimmung, zu erfahren. Das Wetter verschiebt allerdings die Zahlen ein wenig.)*

# Ausbau des Stadions

Um dein Stadion zu modernisieren beauftragst du eine Baufirma, die deine Arena umbaut. Das wird einige Zeit dauern - eine Woche oder mehr, je nach Umfang der Umbaumaßnahmen. Während des Umbaus stehen alle zuvor vorhandenen Plätze weiter zur Verfügung. Bei jedem Umbau fällt eine Pauschale von 10.000 € an, hinzu kommen die Kosten für jeden Platz, den du hinzufügen oder entfernen willst:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Baukosten** | **Abrisskosten** | **Verteilung** |
| **Stehplätze** | 45 € | 6 € | 53,6% |
| **Sitzplätze** | 75 € | 6 € | 23% |
| **überdachte Sitzplätze** | 90 € | 6 € | 21,2% |
| **VIP-Logen** | 300 € | 6 € | 2,2% |

Es ist eine gute Idee, deinen Fans eine Mischung verschiedener Platzkategorien anbieten zu können. Die meisten Leute wollen Karten für Stehplätze kaufen, daher sollten diese zahlenmäßig den größten Teil deiner Plätze im Stadion ausmachen. Manche Leute besuchen die Spiele nur, falls sie komfortable Sitzplätze vorfinden (und manche werden auch ein Dach über ihrem Platz verlangen). Daher solltest du auch von diesen Plätzen einige zur Verfügung haben. Dann gibt es noch die "Lachsschnittchen"-Fraktion, die nur in schmucken VIP-Logen sitzen will. Davon gibt es zwar nicht viele, aber du solltest sie nicht vergessen. Überdachte Sitzplätze und VIP-Logen werden von schlechtem Wetter nicht so sehr beeinträchtigt wie die anderen Typen.

Ein Schlüssel für eine möglichst ideale Verteilung der Plätze ist 53,6% Stehplätze, 23% Sitzplätze, 21,2% überdachte Sitzplätze und 2,2% VIP-Logen.

|  |  |
| --- | --- |
| **Links** |  |
| [(http://www.hattrick-](http://www.hattrick-fan.de/index.php?site=ausbau&lang=de) [fan.de/index.php?site=aus...ng=de)](http://www.hattrick-fan.de/index.php?site=ausbau&lang=de) | Stadion-Rechner |

Während des Umbaus beeinflusst die Baustelle die Besucher nicht, die Zuschauer werden genauso

kommen, wie wenn keine Bauarbeiten wären. Die neuen Sitzplätze stehen jedoch natürlich erst ab Ende der Umbaumaßnahmen zur Verfügung.

Mit dem ersten Ausbau kannst du dir noch Zeit lassen. Man kann rechnen, bei guten Bedingungen (also, wenn du erwartest, viele Spiele zu gewinnen, so dass die Fans gut gelaunt sind und viele Zuschauer kommen) sollte das Stadion etwa 20x so groß sein wie dein Fanclub. Also lohnt sich der erste Ausbau erst ab ca. 800 Fans im Club.

|  |  |
| --- | --- |
| **Perfekte Bedingungen** | Fanclub x25 |
| **Gute Bedingungen** | Fanclub x20 |
| **Schlechte Bedingungen** | Fanclub x15 |

#### Region

Deine Mannschaft gehört einer Region an, zu der du möglicherweise eine Beziehung hast. Die Regionen sind einfach da, du kannst dich dort nach anderen Leuten aus dem gleichen Gebiet umsehen, aus dem du auch kommst. Eine andere wichtige Funktion besteht darin, dass jede Region ihr eigenes Wetter hat. Keine Region hat irgendwelche Wettervorteile, die Regionen sind alle gleich gut, daher musst du dir keine Sorgen machen, eine schlechte Wahl zu treffen.

Falls du willst, kannst du die Region zwischen zwei Saisons wechseln. Das wird dich allerdings 10 000 € kosten und 3% deiner Fans werden deinen Fanklub verlassen.

#### Wetter

Es gibt vier mögliche Wetterarten: Sonnig, leicht bewölkt, bewölkt, regnerisch. Leicht bewölkt und bewölkt sind dabei häufiger als die Extreme sonnig und regnerisch (etwa jeweils 1/6 Chance auf regnerisch oder sonnig, 2/6 Chance auf leicht bewölkt oder bewölkt).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Wetter** | **Wahrscheinlichkeit** | **geprüfte Spielzahl** |
| **Regnerisch** | 14,80% | 1300 |
| **Bewölkt** | 33,70% | 2952 |
| **Leicht bewölkt** | 35,10% | 3079 |
| **Sonnig** | 16,40% | 1434 |

*(Studie von 9000 Spielen, durchgeführt von* [(http://hattrickinfo.com/)](http://hattrickinfo.com/)*)*

Jede Region hat ihr eigenes Wetter, keine Region hat irgendwelche Wettervorteile. Auf der Seite "Region" kannst du das aktuelle Wetter und eine Wetterprognose für den nächsten Tag einsehen. Falls die Sonne heute scheint, ist es (im Vergleich zu anderen Wettertypen) wahrscheinlicher, dass sie auch noch morgen scheint, daher ist die Wetterentwicklung nicht vollends zufällig. Die Prognose ist jedoch keine garantiert zutreffende Vorhersage.

Das Wetter beeinflusst mehrere Dinge:

* Zuschauerzahlen (Bei Regen werden weniger Zuschauer deine Spiele verfolgen)
* Sitzplatznutzung (Bei Sonnenschein werden mehr Zuschauer Stehplätze und normale Sitzplätze belegen, bei Regen mehr Zuschauer auf überdachten Sitzplätzen sitzen)
* Sonderereignisse (Spieler mit Spezialfähigkeiten können gute oder negative Ereignisse bei bestimmtem Wetter auslösen).

# Spezialisten

Deine Spezialisten helfen dir, verschiedene Dinge im Verein zu steuern und zu verbessern. Es steht eine große Vielfalt an Spezialisten zur Verfügung.

# Co-Trainer:

Sie verbessern die Form und den Wirkungsgrad der Trainingseinheiten für deine Spieler, so als ob die Trainerfähigkeit deines Trainers größer wäre.

* **Effizienz der Co-Trainer:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Co-Trainer** | **Effizienz** | **Individuell** |
| **10** | 1 | 0,13 |
| **9** | 0,99 | 0,17 |
| **8** | 0,98 | 0,21 |
| **7** | 0,97 | 0,26 |
| **6** | 0,96 | 0,33 |
| **5** | 0,95 | 0,41 |
| **4** | 0,94 | 0,51 |
| **3** | 0,92 | 0,64 |
| **2** | 0,9 | 0,8 |
| **1** | 0,87 | 1 |
| **0** | 0,83 | 0 |

# Psychologen:

Heben das Selbstvertrauen und in gewissem Maße auch die Team-Stimmung an. Der Einfluss auf die Team-Stimmung ist aber minimal, Psychologen werden vorwiegend für das Selbstvertrauen benötigt.

Für die Berechnung der Wirkung von Psychologen auf das Selbstvertrauen gibt es keine eindeutige Formel, aber verschiedene Näherungsversuche:

Wirkung während dem Finanzupdate:

SV Samstag = SV Freitag + 0.5 \* (4.5 + 0.72 \* WURZEL[Psychologen] - SV Freitag)

Nach einem Pflichtspiel:

SV nach Spiel = SV vor Spiel + (geschossene Tore - kassierte Tore) \* (0,20 + 0,12 \* WURZEL[Psychologen]) *(laut Cirlama)*

*oder*

SV nach Spiel = SV vor Spiel \* (Geschossene Tore + 1)^0,15 / (Kassierte Tore + 1)^0,15 *(laut HAG)*

Um mit einem guten Selbstvertrauen in die neue Saison zu gehen, ist es empfehlenswert vor dem Finanzupdate vor dem ersten Spiel schon mindestens einen Psychologen einzustellen. Egal, ob man einen oder zehn einstellt, kommt man nach dem ersten Finanzupdate auf Selbstvertrauen *stark*, nur halt einmal Selbstvertrauen *stark*, nahe an *bescheiden*, und einmal auf *stark*, nahe an *sehr groß*.

# PR-Manager:

Verbessern die Einstellung von Sponsoren und Fans gegenüber dem Verein und sorgen damit für schnelleren Fan-Zuwachs, mehr Zuschauer bei den Spielen und höhere Sponsoren-Einnahmen.

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Links** |
| [(http://www.ht-](http://www.ht-links.de/Hattrick/Sponsorenphp.html) [links.de/Hattrick/Sponsorenphp.html)](http://www.ht-links.de/Hattrick/Sponsorenphp.html) | Sponsoren-Rechner, um die ideale Anzahl von PR- Managern zu bestimmen |

Dieser Rechner berechnet aber nur die Wirtschaftlichkeit hinsichtlich der Sponsoren-Einnahmen. Bei besserer Fan-Stimmung kommen aber auch mehr Zuschauer, also kann es sich gut lohnen, mehr PR-Manager einzustellen als von dem Tool vorgeschlagen. Damit die Fans dich vergöttern brauchst du 10 PR-Manager.

# Physiotherapeuten:

Reduzieren die Verletzungswahrscheinlichkeit von Verletzungen ohne Einfluss des Gegners (Zerrungen, umknicken usw.). Können nicht vor Verletzungen in Folge von Fouls schützen.

*Verletzungen pro Saison (30 Spiele) nach Physiotherapeuten:*

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***Phys.*** | ***0*** | ***1*** | ***2*** | ***3*** | ***4*** | ***5*** | ***6*** | ***7*** | ***8*** | ***9*** | ***10*** |
| Verl. | 15,7 | 14 | 13,2 | 12,6 | 11,8 | 11,7 | 11,2 | 11,1 | 11,3 | 10,3 | 10,6 |

*(Untersuchung von 1200 Spielen)*

# Ärzte:

Helfen verletzten Spielern, schneller wieder gesund zu werden. Sie wirken dabei immer gleich gut, unabhängig davon, um wie viele verletzte Spieler sie sich kümmern müssen.

|  |  |
| --- | --- |
| **Links** |  |
| [(http://ht-box.ru/healing.php)](http://ht-box.ru/healing.php) | Heilungsgeschwindigkeitsrechner |
| [(http://dschungeltyp.freewebhostx.com/index.php)](http://dschungeltyp.freewebhostx.com/index.php) | Heilungsgeschwindigkeitsrechner |

# Die Wirkung der Spezialisten

Der Effekt jedes zusätzlichen Spezialisten einer bestimmten Art sinkt schrittweise. Zwei sind besser als einer, und vier sind besser als zwei, der Effekt wird aber definitiv nicht verdoppelt. Du kannst nicht mehr als zehn Spezialisten von jeder Sorte anstellen, und nicht mehr als 30 insgesamt.

# Empfehlung

Für den Anfang sollte man 2 PR-Manager und ein paar Co-Trainer einstellen. Ärzte stellt man in der Regel nur nach Bedarf ein.

Sobald man es sich leisten kann, sollte man auf mehr Co-Trainer (6-10) aufstocken und einen Psychologen (für bessere Sturmratings) und einen Physiotherapeuten (für weniger Verletzungen) holen.

Wenn der Fanclub größer wird, sollte man mehr PR-Manager einstellen, grob gerechnet, einen PR- Manager pro 300 Mitglieder im Fanclub.

Wenn die Finanzen einmal stimmen und man es sich leisten kann, kann man die Psychologen und/oder Physiotherapeuten weiter aufstocken.

# Verwaltung und Kosten

Einstellen von Spezialisten kostet nichts, aber jeder Spezialist bekommt jede Woche zum Finanzupdate sein Gehalt in Höhe von 1.800€. Wenn du einen Spezialisten feuerst, kostet das auch 1.800€. Es ist daher eine gute Strategie, Spezialisten kurz vor dem Finanzupdate zu feuern, damit sie möglichst lange wirken, man aber das Gehalt nicht noch einmal bezahlen muss.

Wenn ein Spezialist angestellt wurde, kannst du eine Woche (7 Tage) keinen Spezialisten derselben Kategorie feuern.

# Fan-Stimmung

Sowohl Fans als auch Sponsoren sind wichtige Einnahmequellen. Daher ist es äußerst ratsam, eine gute Beziehung zu ihnen zu haben und ihre Stimmung hoch zu halten - es wird sich am Ende auszahlen.

Die Mitglieder deines Fanklubs sind ein entscheidender Faktor, wenn es um die Finanzen deines Teams geht. Einmal pro Saison werden Mitgliederbeiträge (30 € je Mitglied) gezahlt, aber viel bedeutender ist ihre Stimmung, die hauptverantwortlich für deine Einnahmen aus den Ticketverkäufen ist.

Der einfachste Weg, um ihre Stimmung oben zu halten und mehr Fans anzulocken, ist es, ihre Erwartungen zu erfüllen (oder sogar zu übertreffen). Die aktuelle Fan-Stimmung ist auf der "Fans"- Seite sichtbar.

# Saisonerwartungen

Zu Beginn einer jeden neuen Saison werden dir die Fans mitteilen, was sie von der Mannschaft erwarten. Ihre Erwartungen hängen hauptsächlich von den Ereignissen der letzten Saison ab, was die Fans damals erwartet haben, und was das Resultat war. Die Liga-Position am Ende der letzten Saison spielt eine Rolle, ebenso die Punkte, die man erreicht hat.

Steigt deine Mannschaft aus einer Liga auf oder ab, so werden sich deine Fans langsam an die neue Situation gewöhnen. Falls du gerade aufgestiegen bist, werden deine Fans nicht allzu viel erwarten. Falls du aber unverändert Jahr für Jahr in der gleichen Liga bleibst, werden die Fans dazu tendieren, sich etwas mehr zu erhoffen.

# Spielerwartungen

Die Saisonerwartungen beeinflussen wiederum die Erwartungen für jedes einzelne Spiel. Auf der "Fans"-Seite ist für dich ersichtlich, was die Fans von jedem Spiel erwarten. Allgemein stellen die Fans höhere Ansprüche, wenn du ein Heimspiel hast.

Sollte das Spielergebnis ihren Erwartungen entsprechen, werden dich die Fans mögen, falls du gewinnst (und sie werden aufgrund einer Niederlage nicht so sehr enttäuscht sein). Übertrifft das Ergebnis ihre Erwartungen, so wird ihre Stimmung sogar besser sein. Wenn das Ergebnis aber unter den Erwartungen der Fans liegt, wird es ihre Stimmung negativ beeinflussen. Bei den ersten Ligaspielen einer Saison wird die Reaktion deiner Fans auf die Ergebnisse etwas moderater ausfallen.

Zu Beginn der Saison basieren die Spielerwartungen auf den Saisonerwartungen der Fangruppen beider Teams. Im Laufe der Saison erhöht sich die Bedeutung der Liga-Platzierung und der Anzahl der Punkte beider Teams. In den Pokalspielen beziehen sich die Spielerwartungen der Fans nur auf die Saisonhoffnungen (unter Einbezug der jeweiligen Spielklassen) beider Teams.

Die Ratings der Teams spielen keine Rolle - es geht einzig um die Liga, den Platz und die Punkte. Daher kann es gut passieren, dass die Fan-Stimmung einbricht, wenn man im Pokal auswärts gegen ein Team aus einer niedrigeren Liga verliert, etwa weil dieses sich mehr auf den Pokal konzentriert und daher pin oder mots spielt, oder stark für den Pokal eingekauft hat.

# Wachstum des Fanclubs

Spielt deine Mannschaft erfolgreich sind seine Fans dementsprechend gut gelaunt. So wächst dann Dein Fanclub zwei mal die Woche kontinuierlich an.

Jeder neue Fan zahlt sofort € 30 Mitgliedsbeitrag.

Abhängig von Deinem Liga-Level und Deiner aktuellen Anzahl von Fans wird dieser Fan-Zuwachs mit der Zeit immer geringer, weil dein Fanclub größer wird und an eine Grenze kommt, die man als Schwellenwert bezeichnet. Der Schwellenwert bestimmt, wie viele Fans maximal in deinem Fanclub sein können. Je höher die Liga, in der du spielst, desto höher der Schwellenwert.

Wenn du dich dem Schwellenwert näherst, wird das Fanclub-Wachstum auch bei gleichbleibender Fan-Stimmung langsamer, wenn du ihn überschreitest, kann es sogar zu einem Fan-Rückgang führen.

* **Schwellenwert (grob):**

|  |  |
| --- | --- |
| **Liga** | **Schwellenwert** |
| **I** | 3.100-3.200 |
| **II** | 2.800-2.900 |
| **III** | 2.500-2.600 |
| **IV** | 2.200-2.300 |
| **V** | 1.900-2.000 |
| **VI** | 1.600-1.700 |
| **VII** | 1.300-1.400 |
| **VIII** | 1.000-1.100 |
| **IX** | 700-800 |
| **X** | 400-500 |
| **XI** | 100-200 |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Links** |
| [(http://www.coninstal.go.ro/st](http://www.coninstal.go.ro/studiu_suporteri.html) [udiu\_suporteri.html)](http://www.coninstal.go.ro/studiu_suporteri.html) | Rumänisches Tool zur Fanclub-Wachstumsbestimmung. Links Zahl der Fans, oben Liga, anklicken, rechts bei Fanstimmung sehen, wie viele Fans dazukommen werden (+/-2) |

# Fan-Reaktionen: Team-Einstellung

Gibst du deinen Spielern die Anweisung, mit der Einstellung "Kraft sparen" oder "Spiel des Jahres" zu spielen, wird dies ebenfalls eine Reaktion bei den Fans hinsichtlich des Ausgangs der Partie hervorrufen. Entspricht das Resultat den Erwartungen (oder fällt gar besser aus), so wird "Kraft sparen" den positiven Effekt mindern, während bei "Spiel des Jahres" der positive Effekt erhöht wird.

Falls das Resultat aber schlechter ausfällt, wird bei "Kraft sparen" ein deutlich negativerer Effekt zu verspüren sein, während bei einem "Spiel des Jahres" die negativen Auswirkungen gebremst werden.

# Fan-Reaktionen: Finanzielle Reserven

Hast du einen größeren Geldbetrag angespart, werden deine Fans etwas schwieriger zufriedenzustellen sein, denn nach ihrer Denkweise steht dir ja Geld für Investitionen zur Verfügung, um Erfolge zu erreichen. Die Anhänger reicher Vereine reagieren heftiger auf Niederlagen und schwächer auf Siege als Fans von ärmeren Klubs. Je mehr Geld deine Mannschaft in der Hinterhand hat, umso mehr steigt die Bedeutung dieser Befindlichkeiten.

In Anleihen angelegtes Geld zählt dabei trotzdem als vorhandenes Geld für die Bestimmung der Fan-Reaktionen.

# Transfermarkt

Die Transferliste ist der Ort, an dem du neue Spieler verpflichtest und versuchst, Spieler zu verkaufen, die du nicht behalten möchtest, oder von denen du dir Gewinn versprichst. Die Seite "Transfers" gibt dir einen Überblick über alle Spieler, die du aktuell auf dem Markt anbietest oder auf die du augenblicklich bietest. Sie zeigt dir zudem alle Transfers ehemaliger Spieler an, bei denen du eine Beteiligung erhalten wirst. Als Supporter kannst du auch Spieler beobachten, die dann hier mit aufgelistet werden.

# Einen Spieler kaufen

Um einen Spieler zu kaufen, besuchst du den "Transfermarkt", also die Transferliste. Zur Transferliste gelangst über den Menüpunkt "International" oder über das Symbol für den Transfermarkt in der rechten oberen Ecke. Du kannst nach jeder Art von Spielern suchen, die du willst.

Um ein Gebot abzugeben, begibst du dich auf die Spieler-Seite, indem du auf den Spieler-Namen klickst. Du musst das Gebot um 1 000 € oder um 2% erhöhen, je nachdem, welcher Betrag höher ist. Falls es kein aktuelles Gebot auf den Spieler gibt, kannst du das Mindestgebot bieten, das niedrigste mögliche Gebot ist 1 000 €.

Beachte, dass du dich mit der Summe aus deinen Geboten plus den Gehältern der Spieler, auf die du bietest, nicht mehr als 200 000 € verschulden kannst. Du zahlst nach dem Kauf eines Spielers immer sofort das erste Gehalt aus.

Beachte weiterhin, dass du maximal 50 Spieler im Kader haben darfst - für diese Zahl werden die Spieler, die du aktuell im Kader hast, und die Spieler, auf die du aktuell Höchstbietender bist, zusammengezählt.

Du kannst auf einen Spieler bis kurz vor Ende der Deadline bieten. Wenn du in den letzten 3 Minuten vor Ende der Deadline ein Gebot abgibst, verlängert sich die Deadline um genau 3 Minuten. Genau 3 Minuten bedeutet, wenn die ursprüngliche Deadline 19:45 Uhr war, du dein Gebot um 19:44:59 Uhr abgibst, wird die neue Deadline 19:47:59 Uhr sein.

Ein böser Bietertrick ist daher, bis ein oder zwei Minuten vor Ende der Deadline warten, und dann 2 Sekunden, nachdem die Minutenanzeige umgesprungen ist, zu bieten (im Beispiel oben, um 19:44:02 geboten, neue Deadline 19:47:02) - damit verlängert sich die Deadline, aber für die anderen Käufer scheint sie relativ viel länger, weil diese ja nicht wissen, dass sie schon 2 Sekunden nach der Minute endet.

Beim Kauf von Spielern solltest du vor allem auf die Fähigkeiten achten, im "Transfervergleich" findest du Angaben, für welchen Preis vergleichbare Spieler in letzter Zeit gehandelt wurden. Aber Vorsicht! Transfervergleiche können auch tückisch sein.

Wegen Schwankungen am Markt sollte man darauf achten, die lange die vergleichbaren Transfers her sind. Auch sollte bei Ausreißern nach oben einkalkuliert werden, dass diese Spieler vielleicht starke Standardschützen sind, eventuelle Trainerkandidaten, oder vielleicht sogar nur Spieler die im Rahmen von Betrugsversuchen transferiert wurden. Letztere Transfers können über den gelben Stern den Gamemastern zur Kontrolle vorgelegt werden. Sollten unrealistische Preise gezahlt worden sein werden diese dann an marktübliche angeglichen. Der Käufer bekommt aber sein Geld nicht zurück und auch der Transfer wird in der Spielerhistorie nicht geändert.

|  |  |
| --- | --- |
| **Links** | |
| [(http://hattrickth.appspot.com/)](http://hattrickth.appspot.com/) | CHPP Tool für Spielervergleiche |

Wichtige Faktoren für eine Kaufentscheidung, die nicht im Transfervergleich aufgeführt sind, sind:

|  |  |
| --- | --- |
| **genaues Alter** | 0 Tage oder 111 Tage macht einen großen Unterschied |
| **Spezialfähigkeit** | passende Spezialfähigkeiten bringen einen großen Aufschlag auf den Preis |
| **Verletzungszustand** | verletzte Spieler sind nicht gleich einsatzbereit und könnten eventuell Formprobleme bekommen |
| **Erfahrung** | Höhere Erfahrung bringt mehr Leistung ohne das Gehalt zu steigern |
| **Form** | Spieler mit schlechter Form sind oft billiger, weil sie noch nicht gleich voll einsatzbereit sind |
| **Charakter** | der Charakter beeinflusst die Wahrscheinlichkeit, dass durch den Transfer die Teamstimmung sinkt |
| **Standardfähigkeit** | Die Standardfähigkeit wird nur bei Torhütern mit in den Transfervergleich einbezogen. Für einen echten Standardschützen, also einen Spieler mit sehr hohem Standardswert zusätzlich zu den normalen Fähigkeiten, zahlt man schon einen hohen Aufpreis, während niedrigere Standardfähigkeit kaum einen Aufpreis bringt. |
| **Führungsqualität** | In Kombination mit viel Erfahrung sind Spieler mit FQ6 oder 7 beliebte Trainerkandidaten. Für Spieler mit FQ7 und XP7 wird z.B. auch ohne  jegliche Spielerfähigkeiten ca. 500.000€ bezahlt (wobei der genaue Preis vom Markt abhängt und sich mit der Zeit auch ändern kann). |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Links** |
| [(http://www.lokesoftware.dk/ham/hamtpest](http://www.lokesoftware.dk/ham/hamtpestats.cfm) [ats.cfm)](http://www.lokesoftware.dk/ham/hamtpestats.cfm) | Transferpreisstatistiken als grober Anhaltspunkt für Wertsteigerung durch Training |
| [(http://www.ds0000.de/phpwcms/index.ph](http://www.ds0000.de/phpwcms/index.php?uebersicht_einkauf) [p?uebers...nkauf)](http://www.ds0000.de/phpwcms/index.php?uebersicht_einkauf) | Gute Zeiten für den Einkauf |
| [(http://www.databased.at/hattrick/htpe/pag](http://www.databased.at/hattrick/htpe/pages/stats_tradehours.asp) [es/s...s.asp)](http://www.databased.at/hattrick/htpe/pages/stats_tradehours.asp) | Statistiken zu Verkaufszeiten |

# Einen Spieler verkaufen

Um einen Spieler zu verkaufen, stellst du ihn auf der Transferliste ein. Dies regelst du über die Seite des jeweiligen Spielers. Du wählst den Startpreis aus, den du dir vorstellst, und der Spieler wird auf die Transferliste gesetzt.

Wenn du einen hohen Startpreis wählst, ist die Gefahr, dass der Spieler unter Preis verkauft wird, niedriger, weil du selbst bestimmen kannst, wie viel du mindestens haben willst. Allerdings ist die Gefahr, dass der Spieler überhaupt nicht verkauft wird, höher. Um einen Eindruck zu bekommen, welches Startgebot realistisch wäre, kannst du die Verkaufsdaten von Spielern mit ähnlichen Fähigkeiten im "Transfervergleich" ansehen.

Einen Spieler ohne Mindestgebot einzustellen ist riskant, weil dadurch der Spieler eventuell für wenig Geld verkauft wird. Es steigert jedoch auch die Chance, dass sich mehrere Manager für

deinen Spieler interessieren und gegenseitig hochsteigern. Da die Deadline um 3 Minuten verlängert wird, wenn in den letzten 3 Minuten ein Gebot abgegeben wird, warten viele Manager bis zur letzten Minute, um ihr Gebot abzugeben. Wenn dies mehrere Manager machen, kann es zu einem "Bidding-War" kommen, also, zu der Situation, dass mehrere Manager immer innerhalb der 3-Minuten-Frist das Gebot erhöhen, und die Deadline damit immer weiter rausgeschoben und der Preis immer höher getrieben wird.

Um einen Spieler auf den Transfermarkt zu setzen, muss er mindestens einen Einsatz für deine Mannschaft gehabt haben. Selbst eine Minute Spielzeit zählt dabei aber als Einsatz. Er kann nicht häufiger auf die Transferliste gesetzt werden, als er Einsätze in deinem Team hatte. Diese Beschränkung gilt nicht für Spieler, die aus deiner Jugend oder deinem Startkader stammen.

Der Spieler wird für drei Tage auf der Transferliste stehen, bevor er zu dem Verein wechselt, der am meisten für ihn geboten hat (vorausgesetzt, es hat jemand für ihn geboten). Wenn die Deadline während eines deiner Spiele ausläuft, wird er das Spiel noch bei dir bestreiten und nach dem Spiel zum neuen Verein wechseln.

Findet sich kein Käufer, bleibt er bei deinem Verein. Denk daran, ist ein Spieler erstmal auf die Transferliste gesetzt worden, gibt es für dich kein Zurück mehr. Falls du deine Meinung ändern solltest, ist der einzige sichere Weg, den Spieler zu behalten, ihn selbst zu kaufen - in dem Fall bist du zwar Käufer und Verkäufer und bezahlst dir das Geld selbst, aber die anfallenden Gebühren musst du trotzdem bezahlen.

|  |  |
| --- | --- |
| **Links** |  |
| [(http://www.ds0000.de/phpwcms/index.php?uebers...rkauf](http://www.ds0000.de/phpwcms/index.php?uebersicht_verkauf)  [)](http://www.ds0000.de/phpwcms/index.php?uebersicht_verkauf) | Gute Zeiten für den Verkauf |
| [(http://www.databased.at/hattrick/htpe/pages/s...s.asp)](http://www.databased.at/hattrick/htpe/pages/stats_tradehours.asp) | Statistiken zu Verkaufszeiten |

# Trading

Wer sich genug mit dem Markt und den Foren beschäftigt, wird früher oder später auf den Begriff Trading stoßen. Trading bezeichnet Geld verdienen durch An- und Verkäufe.

In der Regel bezieht man da die reguläre Wertsteigerung von Spielern durch Training für den Markt nicht mit ein, sondern meint zwei Sonderfälle: Daytrading und Skilltrading. Der Übergang ist jedoch oft fließend, ins besondere zwischen Skilltrading und Skilltraining ("echtem" Fähigkeitstraining).

**Daytrading** bezeichnet, einen Spieler unter seinem Marktwert einzukaufen und ihn ohne Training mit Gewinn wieder zu verkaufen. Um mit dieser Form des Tradings erfolgreich zu sein, muss man den Marktwert der Spieler gut kennen, also, welche Spieler Schnäppchen sind. Man macht sich bestimmte Faktoren, wie z.B. die Uhrzeit zu nutzen, um Spieler günstig zu bekommen. Da das viele versuchen, braucht man aber viel Zeit und Geduld. Eine Sonderform ist es, sich den Zeitpunkt in der Saison zu nutzen zu machen. In der Saisonpause sind Spieler meist billig, zu Saisonanfang teuer, so dass man bei geschicktem An- und Verkauf mit passenden Spielern Geld verdienen kann, ohne diese Trainieren zu müssen.

**Skilltrading** bedeutet, dass man Spieler kauft, für eine Fähigkeitsstufe trainiert, und direkt wieder verkauft. Dazu muss man genau wissen, welcher Skillsprung die höchste Wertsteigerung bringt.

Außerdem ist es für Skilltrader sinnvoll, wenn sie gut schätzen können, wie viel Subskill ein Spieler

hat, da man den Spieler mit möglichst wenig Trainingswochen auf die nächste Stufe bringen will, um möglichst hohen Gewinn zu machen.

*XP-Trading* bedeutet, Trainerkandidaten zu züchten. Diese Trainings- bzw. Tradingsmethode ist besonders für Mannschaften in den unteren Ligen sinnvoll, da diese die entsprechenden Spieler leichter in Ligaspielen einsetzen können. Man kauft dazu einen Spieler mit Führungsqualität gut und Erfahrung passabel (in Extremfällen auch durchschnittlich), mit möglichst viel Subskill in der Erfahrung, ein, gibt ihm Erfahrung, idealerweise durch Einsätze in der Liga und im Pokal, und verkauft ihn mit Gewinn als Trainerkandidaten, sobald er auf Erfahrung gut steigt.

Spieler mit FQ7 und XP6 sollte es für ca. 300.000€ geben, mit FQ7 und XP7 sind diese ca. 500.000€ Wert. Die Zahlen sind nur als ungefährer Richtwert zu verstehen, um das Prinzip zu erklären. Die aktuell gültigen Preise sind vom Markt abhängig und können natürlich auch immer etwas schwanken.

# Gebühren

Das Platzieren eines Spielers auf dem Transfermarkt kostet dich immer 1.000€, diese Kosten entstehen unabhängig davon, ob der Spieler verkauft wird.

Wenn der Spieler erfolgreich verkauft wird, fallen noch Kosten für den Spielervermittler, den Heimatklub und den vorherigen Verein an. Diese sind Prozentwerte von der Verkaufssumme - wie viel Prozent du genau behalten wirst, siehst du beim Einstellen des Spielers auf den Transfermarkt auf der Spielerseite, später, wenn er auf dem Markt ist, im ausführlichem Gebotsüberblick auf der Seite Transfers.

Hier sind die Grundlagen:

Der *Heimatklub* bekommt immer 2% des Verkaufspreises. Wenn dein Verein der Heimatklub ist, erhältst du jedes Mal einen Anteil von 2% bei einem Verkauf des Spielers.

Als Anteil des *vorherigen Vereins* wird immer 3% des Verkaufspreises abgezogen.

Wie viel der *Spielervermittler* erhält, hängt davon ab, wie lange der Spieler in deinem Verein war, er behält maximal 12%, minimal 2% ein.

* *Tabelle Gebühr für den Spielervermittler:*

|  |  |
| --- | --- |
| **Zeit im Verein** | **Gebühr** |
| 0 Tage | 12% |
| 1 Tag | 10,45% |
| 2 Tage | 9,95% |
| 3 Tage | 9,59% |
| 4 Tage | 9,30% |
| 5 Tage | 9,05% |
| 6 Tage | 8,83% |
| 1 Woche | 8,62% |
| 2 Wochen | 7,55% |

|  |  |
| --- | --- |
| 3 Wochen | 6,76% |
| 4 Wochen | 6,12% |
| 5 Wochen | 5,57% |
| 6 Wochen | 5,09% |
| 7 Wochen | 4,65% |
| 8 Wochen | 4,24% |
| 9 Wochen | 3,87% |
| 10 Wochen | 3,52% |
| 11 Wochen | 3,19% |
| 12 Wochen | 2,88% |
| 13 Wochen | 2,58% |
| 14 Wochen | 2,30% |
| 15 Wochen | 2,03% |
| 16 Wochen | 2% |

# Beteiligungen

Wenn ein Spieler verkauft wird, der seine Karriere in deinem Verein begonnen hat, bekommst du 2% der Transfersumme, egal wer den Spieler an wen verkauft hat.

Wenn ein Spieler verkauft wird, für den du davor der letzte Besitzer warst, bekommst du eine Beteiligung als vorheriger Verein. Die Höhe der Beteiligung hängt von der Anzahl der Spiele ab, die der Spieler bei dir absolviert hat, und reicht von mindestens 0,25% bei einem Spiel bis hin zu 4% bei 40 Spielen.

* *Tabelle Prämie für den vorherigen Verein:*

|  |  |
| --- | --- |
| **Spiele im Verein** | **Prämie** |
| 0 Spiele | 0% |
| 1 Spiel | 0,25% |
| 2 Spiele | 0,50% |
| 3 Spiele | 1,00% |
| 4 Spiele | 1,50% |
| 5 Spiele | 2,00% |
| 7 Spiele | 2,50% |
| 10 Spiele | 3,00% |
| 20 Spiele | 3,50% |
| 40 Spiele | 4,00% |

Wenn du einen Jugendspieler verkaufst, wird dein Verein nicht als vorheriger Verein betrachtet, nur als Heimatverein. Aber beim nächsten Verkauf des Spielers wirst du als vorheriger Verein bedacht, vorausgesetzt, er hat zumindest ein Spiel für deine erste Mannschaft absolviert.

# Einfluss auf die Mannschaft

Wann immer du einen Spieler verkaufst oder kaufst, riskierst du einen Abfall der Teamstimmung.

Das Risiko nimmt zu, wenn du einen umgänglichen Spieler verkaufst und wenn du einen unbeliebten Spieler verpflichtest. Innerhalb von sechs Tagen nach der Aufnahme in die erste Mannschaft kann man Nachwuchsspieler ohne Risiko eines Teamstimmungsverlusts verkaufen.

Die Wahrscheinlichkeit, dass die Teamstimmung bei einem Transfer leidet, hängt von der Beliebtheit des Spielers ab:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Beliebtheit** | **Kauf** | **Verkauf** |
| **beliebt** | 0% | 27% |
| **sympathisch** | 0% | 22% |
| **angenehm** | 31% | 12% |
| **umstritten** | 46% | 0% |
| **Ekel** | 69% | 0% |

Eigene Jugendspieler sind von dieser Bestimmung ausgenommen, wenn sie innerhalb von 6 Tagen nach der Beförderung in die A-Mannschaft verkauft werden. Wenn die Teamstimmung durch einen Transfer fällt, bekommst du eine Benachrichtigung in den Mannschaftsereignissen. Wie stark die Teamstimmung fällt, ist umstritten, es gibt verschiedene Theorien, die schätzen, dass im Falle einer Meldung ca. 5-9% der aktuellen Teamstimmung verloren gehen.

Eine andere Schätzung geht davon aus, dass auch die Höhe des Teamstimmungsverlustes vom Charakter der Spieler abhängt, je extremer der Charakter, desto höher der Abzug:

|  |  |
| --- | --- |
| **Beliebtheit** | **TS-Verlust** |
| **beliebt** | bis 10% |
| **sympathisch** | ca. 1-6% |
| **angenehm** | ca. 3-5% |
| **umstritten** | ? |
| **Ekel** | ca. 13-14% |

Die Zahlen sind jedoch nur als sehr grobe Erfahrungswerte zu betrachten, es gab keine umfassende Untersuchung, die diese Werte belegt.

Ebenso kann der Verkauf eines Spielers dafür sorgen, dass die Eingespieltheit deiner Formationen sinkt. Darüber gibt es jedoch keine Meldung (und keine genaueren Untersuchungen über die Wahrscheinlichkeit, dass die Eingespieltheit fällt).

# Fairplay auf dem Transfermarkt

Um Erfolg zu haben, brauchst du gute Spieler, um gute Spieler zu kaufen, brauchst du Geld. Um das ganze Spiel aber fair für alle zu halten, wird jegliches Cheating untersucht und bestraft - und ein wichtiger Teil des Cheatings sind überteuerte Transfers.

Jeder deutlich überteuerte Transfer wird untersucht - wenn dir so ein Transfer auffällt, kannst du ihn den Spielleitern (GMs) melden, über den Stern hinter dem Transfer. Wenn einer deiner eigenen Spieler zu teuer verkauft wurde, meldest du ihn am besten auch, aber besser über das Kontaktformular, damit dir der GM falls nötig antworten kann.

Jeder überteuerte Transfer wird angepasst. Wenn ein Spieler einen Marktwert von 50.000€ hat und für über eine Million verkauft wird, wird dem Verkäufer ein Teil des Geldes wieder abgezogen.

Man kann immer mal Glück haben und mehr verdienen, als der durchschnittliche Wert des Spielers ist, aber nur bis zu einer gewissen Grenze. Wo genau diese Grenze liegt bestimmen die GM, die sich gut mit dem Thema auskennen.

Wenn dem Verkäufer das Geld abgezogen wird, bekommt der Käufer es natürlich nicht wieder zurück, das Geld verschwindet dann einfach.

# Schließungen der Seite

Die Transfer-Deadlines können im Falle einer Schließung der Seite (auf die fairest-mögliche Weise) verlängert werden. Denke ebenfalls daran, dass die Seite kurz vor Ablauf der Deadline heruntergefahren werden könnte. Du wirst ein Risiko eingehen, wenn du mit der Abgabe deines Gebotes bis zur letzten Minute wartest.

# Finanzen

Als Teammanager bist du auch für die Finanzen deines Vereins verantwortlich. Du hast jede Woche Einnahmen und Ausgaben, der Kontostand wird zum wöchentlichen Finanzupdate (Deutschland: Sa, 00:00 Uhr; Schweiz: Sa, 02:15 Uhr; Österreich: Sa, 23:52 Uhr) aktualisiert.

Auf der Finanzübersicht siehst du bei deinem Kontostand zwei Zahlen: Die Zahl vor der Klammer bezeichnet deinen aktuellen Kontostand, die Zahl in der Klammer den Kontostand, den du nach dem Finanzupdate haben wirst, wenn sich nichts mehr ändert.

Für **Spielerkäufe** kannst du den Wert in der Klammer ausgeben und bis zu -200.000€ gehen (für Gebotspreis und erstes Gehalt zusammen); dazu gerechnet werden bereits abgegebene Gebote auf eigene zum Verkauf stehende Spieler, abgezogen alle Gebote, die man abgegeben hat.

Für die **Trainereinstellung** zählt der Wert vor der Klammer, man kann bis zu -200.000€ gehen. Für den **Stadionausbau** zählt der Wert vor der Klammer, man kann bis zu -500.000€ gehen.

# Einnahmen

*Zuschauereinnahmen:*

Deine Einnahmen aus den Liga-Heimspielen (100% für dich), Pokalspielen (66% für die Heimmannschaft, 33% für die Auswärtsmannschaft, nur in Pokalhalbfinale und Finale je 50%) und Freundschaftsspielen (je 50%).

*Sponsoren:*

Jede Woche erhältst du einen Geldbetrag von deinen Sponsoren. Je erfolgreicher deine Mannschaft und je größer dein Fanklub ist, desto höher fallen auch die Zahlungen der Sponsoren aus. PR- Manager erhöhen die Zahlungen ebenfalls.

*Spielerverkäufe:*

Wann immer du einen Spieler verkaufst, werden die Einnahmen hier angezeigt.

*Transferbeteiligungen:*

Falls du Geld als Vorbesitzer oder Heimatverein eines Spieler erhalten hast, so werden die entsprechenden Beträge hier angezeigt (siehe "Transfers").

*Sonstiges:*

All deine einmaligen Einnahmen werden hier summiert, wie zum Beispiel Einnahmen aus Mitgliederbeiträgen der Fans und Preisgelder.

* *Durchschnittliche Einnahmen pro Woche:*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Ligastufe** | **Sponsoreneinnahmen** | **Spieleinnahmen** |
| **I** | 370000 | 280000 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **II** | 240000 | 230000 |
| **III** | 180000 | 220000 |
| **IV** | 145000 | 185000 |
| **V** | 115000 | 160000 |
| **VI** | 95000 | 120000 |
| **VII** | 75000 | 100000 |
| **VIII** | 60000 | 75000 |
| **IX** | 45000 | 40000 |
| **X** | 35000 | 30000 |

### *Anleihen bei Banque Sunesson*

Um Anleihen kaufen zu können, muss man mindestens 60 Millionen Euro auf dem Konto haben. Jede Anleihe kostet 10 Millionen, man muss nach dem Kauf noch mindestens 50 Millionen auf dem Konto haben.

Anleihen bringen keine Zinsen und keine Vorteile, abgesehen von der Errungenschaft "Traf Bob auf der Bank". Der Hintergrund für Anleihen ist rein programmiertechnisch: Wenn ein Verein mehr als 200 Millionen Euro angespart hat, passt der Wert nicht mehr in die Datenbank. Von daher wird bei hohem Kontostand auf Anleihen umgeschichtet.

### *Ausgaben*

*Spielergehälter:*

Jede Woche zahlst du deinen Spielern ihre Gehälter (siehe "Spieler").

*Stadionunterhalt:*

Die wöchentlichen Kosten für den Betrieb und die Instandsetzung deines Stadions (siehe "Stadion").

*Stadionbau:*

Bau- oder Abrisskosten, falls du dein Stadion umbaust.

*Spezialisten:*

Jeder Spezialist kostet dich 1.800 € pro Woche.

*Nachwuchssichtung:*

Die wöchentlichen Kosten für dein Jugendinternat oder deine wöchentlichen Investitionen in die Spielervermittlung.

*Spielerkäufe:*

Deine Kosten beim Erwerb neuer Spieler auf dem Transfermarkt werden hier festgehalten (siehe "Transfers").

*Sonstiges:*

All deine verbleibenden Ausgaben werden hier aufgeführt, etwa für das Feuern von Spezialisten und die Aufnahme von Nachwuchsspielern in deine erste Mannschaft.

*Zinsaufwendungen:*

Falls du verschuldet bist, wirst du 3,33% Zinsen zahlen müssen.

### *Schulden und Bankrott*

Es hält dich nichts davon ab, Geld auszugeben, selbst wenn dein Kontostand unter Null ist.

Du kannst mit Ausgaben für Spielerkäufe und Trainerverpflichtung bis auf 200.000 € unter Null gehen. Der maximale Kreditrahmen (z.B. für Schulden, die sich durch zu hohe Ausgaben gegenüber den Einnahmen ansammeln) liegt bei 500.000 €. Wenn du unter 0 € gehst, musst du 3,33% Zinsen auf das geliehene Geld bezahlen.

Falls deine Verschuldung einen Betrag von 500.000 € überschreitet, erhältst du eine Bankrottwarnung. Falls du deinen Kontostand innerhalb von zwei Wochen nach der ersten Bankrottwarnung nicht wieder über die Verschuldungsgrenze von 500.000 € anheben kannst, geht dein Team Bankrott und deine Karriere bei Hattrick ist vorbei!

### *Ausgewogenes Finanzkonzept erarbeiten*

Man rechnet am besten in einem 2-Wochen-Rhythmus, da man in der Regel nur jede zweite Woche ein Heimspiel hat, und die Eintrittskarten aus den Liga-Heimspielen einen großen Teil des Einkommens ausmachen.

In der Regel ist man auf der sicheren Seite, wenn man in diesem 2-Wochen-Rhythmus keinen Verlust macht - also, die Einnahmen in der Woche mit Liga-Heimspiel höher sind als die Ausgaben in der Woche, in der man auswärts ran muss.

Ein Minus im 2-Wochen-Rhythmus ist zwar auch machbar, mal für ein paar Wochen in den Miesen sein auch kein Problem, aber in solchen Situationen sollte man genau geplant haben, wann und wie wieder Geld reinkommt.

# Spieler: Leistung, Bewertung, Subskills

Die Leistungsfähigkeit eines Spielers setzt sich vor allem aus seinen Spielerfähigkeiten zusammen. Diese wirken auf verschiedene Mannschaftsbereiche, und werden modifiziert durch die Faktoren Form, Kondition, Erfahrung, Treue sowie den Verletzungszustand. Die Summe aller Fähigkeiten

wird im TSI (Total Skill Index) des Spielers abgebildet - Erfahrung, Treue, Standardsfähigkeit und Spezialfähigkeit werden dabei aber nicht ein berechnet.

Ein Spieler wird besser, wenn man ihm Fähigkeitstraining zukommen lässt, oder sich seine Form, Kondition, Erfahrung und Treue verbessern - dazu mehr in den entsprechenden Abschnitten unten. Wenn ein Spieler Fähigkeitstraining bekommt, bekommt er sogenannten Subskill dazu - er wird besser, das Training zeigt sich aber nur im TSI (und im Gehalt, wenn er grade Geburtstag hat).

Sichtbar wird das Training erst, wenn er auf 100% Subskill für die aktuelle Fähigkeitsstufe kommt und die angezeigte Fähigkeitsstufe steigt.

|  |
| --- |
| **Beispiel Subskills:** |
| Ein 22 Jahre alter Stürmer wird in Chancenverwertung trainiert, mit gutem Trainer und 10 Co- Trainern, 15% Konditionsanteil. Seine Torschussfähigkeit ist letzte Woche auf fantastisch (TS12) gestiegen. Es wird 10 Wochen konstantes Training dauern, bis seine Torschussfähigkeit von fantastisch (TS12) auf Weltklasse (TS13) steigt.  Er bekommt jetzt eine Woche Training. Da er 10 Wochen bis zum nächsten Fähigkeitsanstieg braucht, hat er damit schon 10% des Trainings für die nächste Stufe erhalten, also hat er 0,1 Stufen Subskill - er steht also inzwischen auf TS12,1. |

# Alter

Du kannst das exakte Alter der Spieler auf der Spielerseite einsehen. Ein Hattrick-Jahr hat 112 Tage. Somit setzt sich das Alter aller Spieler zusammen aus einer Anzahl Jahre und 0-111 Tagen. Das Alter der Spieler wird unabhängig von den landesspezifischen Updates gegen ungefähr 0 Uhr Nachts aktualisiert.

Das Alter hat nur indirekt Einfluss auf die Leistung eines Spielers - ältere Spieler brauchen mehr Konditionsanteil am Training, um ihr Konditionsniveau halten zu können (die beste Kondition haben Spieler um 22-24 Jahre, bei Spielern über 30 wird der Mehrbedarf an Konditionstraining spürbar deutlich). Ältere Spieler haben hingegen oft den Vorteil, dass sie schon mehr Erfahrung gesammelt haben, und daher besser spielen. Bei gleicher Kondition und Erfahrung spielen sie jedoch genauso gut wie jüngere Spieler.

Das Alter hat hingegen einen Einfluss auf die Trainingsgeschwindigkeit, je jünger der Spieler, desto schneller trainiert er. Tage haben dabei jedoch keinen Einfluss, nur ganze Jahre.

Das Alter ist für die Berechnung von Gehalt und TSI wichtig. Wenn sich die Fähigkeiten eines Spielers ändern, wird sein Gehalt zum nächsten Geburtstag neu berechnet. Ab einem Alter von 28 Jahren beginnen die Spielerfähigkeiten zu sinken (offensive Fähigkeiten fallen zuerst), ab dem 29. Geburtstag sinkt jedes Jahr das Gehalt des Spielers. Ab einem Alter von 28 Jahren sinkt zu jedem Geburtstag der TSI des Spielers (siehe auch Abschnitte "Gehalt" und "Fähigkeitsverluste").

Ab einem Alter von 38 Jahren droht bei einer Verletzung die Gefahr der Invalidität, also, der Spieler wird trotz eingestellter Ärzte nicht wieder gesund werden. Vereinzelt wurde aber schon von 40 Jahre alten Spielern berichtet, die Verletzungen noch ausheilen konnten (siehe auch Abschnitt "Verletzungen").

Abgesehen davon gibt dabei kein Maximalalter, deine Spieler können theoretisch auch mit 100

Jahren noch aktiv Fußball spielen. Es gibt keine Begrenzung, Spieler in Hattrick gehen nie automatisch in Rente und sterben nie. Der vermutlich älteste Spieler, der noch existiert, ist Stefan Åkergren [(107071),](http://www75.hattrick.org/Club/Players/Player.aspx?playerId=107071) ein 96 Jahre alter Schwede.

# Beliebtheit

Jeder Spieler hat seine eigene Persönlichkeit. Ein Spieler kann bösartig oder nett sein, Führungsspieler oder Eigenbrötler, temperamentvoll oder ruhig. Die Beliebtheit eines Spielers hat keinen Einfluss auf seine Leistung, sie ist nur wichtig beim Kauf und Verkauf des Spielers. beim Verkauf von beliebten Spielern oder beim Kauf von unbeliebten Spielern kann die Teamstimmung leiden (siehe auch Abschnitt "Teamstimmung").

Die Wahrscheinlichkeit, dass die Teamstimmung bei einem Transfer leidet, hängt von der Beliebtheit des Spielers ab:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Charakter** | **Kauf** | **Verkauf** |
| **beliebt** | 0% | 27% |
| **sympathisch** | 0% | 22% |
| **angenehm** | 31% | 12% |
| **umstritten** | 46% | 0% |
| **Ekel** | 69% | 0% |

Die höchste Stufe, Integrationsfigur, ist eigentlich nicht erreichbar. Es gab bisher erst zwei Spieler, die diese Beliebtheitsstufe hatten: den Schweden Bob Sunesson und den Iraki "Bob", die jedoch beide inzwischen nicht mehr existieren.

### *Charakter und Psyche*

Unehrliche und aggressive Spieler tendieren dazu, öfters verwarnt und vom Platz gestellt zu werden. Abgesehen davon hat die Persönlichkeit keinen Einfluss auf das Spiel (siehe auch Abschnitt "Gelbe und Rote Karten").

# Führungsqualitäten

Die Führungsqualität eines Spielers ist nur dann wichtig, wenn er Mannschaftskapitän oder Trainer ist, bzw. später zu einem Trainer gemacht werden soll (siehe auch Abschnitt "Spielführer und Mannschaftserfahrung").

Spieler mit Führungsqualität passabel oder gut können später gut zu einem Trainer gemacht werden. Ab einer Erfahrung von etwa passabel bringt die Führungsqualität daher auch einen Aufpreis beim Verkauf, Einfluss auf die Spielerfähigkeiten hat die Führungsqualität jedoch keinen.

Die Führungsqualität eines Spielers ist angeboren und grundsätzlich nicht veränderbar, kann also nie gesteigert werden und wird auch erst fallen, nachdem er zum Trainer umgewandelt wurde (mehr dazu siehe Trainer, Fähigkeitsverlust).

### *Erfahrung*

Durch den Erfahrungswert wird berücksichtigt, dass ein älterer Spieler Gelegenheit hatte, sich Fertigkeiten anzueignen, die von seinen technischen Fähigkeiten nicht erfasst werden, aber seine Aktionen auf dem Feld positiv beeinflussen. Ein Spieler mit höherer Erfahrung kann seine Spielerfähigkeiten besser einbringen und bekommt einen Leistungsbonus.

#### Die individuelle Erfahrung der Spieler

Erfahrung beeinflusst die Aktionen eines Spielers auf dem Feld positiv. Die Spieler erhalten ihre Erfahrung, in dem sie Spiele bestreiten. Pokalspiele geben etwa doppelt so viel Erfahrung im Vergleich zu Ligaspielen. Bei einem internationalen Freundschaftsspiel wird etwa ein Fünftel der Erfahrung gegenüber einem Ligaspiel vergeben, ein nationales Freundschaftsspiel bringt etwa die Hälfte der Erfahrung eines internationalen Freundschaftsspiels ein. Bei Spielen der Nationalmannschaft wird die meiste Erfahrung vergeben, gefolgt von Spielen beim Hattrick Masters.

Beim Elfmeterschießen nach der Verlängerung ist die Erfahrung die wichtigste Eigenschaft!

Spieler mit sehr niedriger Erfahrung (weniger als "schwach") haben ein kleines Risiko, ein Sonderereignis auszulösen, bei dem sie den Ball an den Gegner verlieren.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Erfahrung** | **Wert** | **Leistungsbonus** |
| **katastrophal** | 1 | 0,00% |
| **erbärmlich** | 2 | 7,16% |
| **armselig** | 3 | 10,13% |
| **schwach** | 4 | 12,40% |
| **durchschnittlich** | 5 | 14,32% |
| **passabel** | 6 | 16,01% |
| **gut** | 7 | 17,54% |
| **sehr gut** | 8 | 18,94% |
| **hervorragend** | 9 | 20,25% |
| **großartig** | 10 | 21,48% |
| **brillant** | 11 | 22,64% |
| **fantastisch** | 12 | 23,75% |
| **Weltklasse** | 13 | 24,80% |
| **übernatürlich** | 14 | 25,82% |
| **gigantisch** | 15 | 26,79% |
| **außerirdisch** | 16 | 27,73% |
| **mythisch** | 17 | 28,64% |
| **märchenhaft** | 18 | 29,52% |
| **galaktisch** | 19 | 30,38% |
| **göttlich** | 20 | 31,21% |

*(Formel: =1+0,0716\*WURZEL(XP-1)*

# Erfahrungszuwachs

Ein Spieler kann nur Erfahrung gewinnen, nie verlieren. Der Erfahrungsgewinn, den ein Spieler erhält, ist wie auch das Training minutenbasiert. Ein Spieler kann nur für maximal 90 Minuten pro Spiel Erfahrung hinzugewinnen.

Für 90 Minuten Einsatz bekommt er die volle in der unten stehenden Tabelle angegebene Punktzahl, alle 28 XP steigt die sichtbare Erfahrung um eine Stufe an:

|  |  |
| --- | --- |
| **Spielart** | **XP** |
| **Freundschaftsspiel (national)** | 0,1 |
| **Freundschaftsspiel (international)** | 0,2 |
| **Ligaspiel** | 1 |
| **Pokalspiel** | 2 |
| **Relegationsspiel** | 2 |
| **NT/U20 Freundschaftsspiel** | 2 |
| **Hattrick Masters** | 5 |
| **Offizielles U20/NT Spiel** | 10 |
| **U20/NT WM-Finale/Halbfinale** | 20 |

#### Berechnung der genauen Erfahrung eines Spielers

Für Spieler, die seit mindestens 16 Wochen in Deinem Kader sind und mindestens durchschnittliche Erfahrung haben, gibt es eine einfache Methode, den genauen Stand der Erfahrung zu berechnen.

Dazu wählt man einfach auf der Seite "Training" erst "Trainer wechseln" aus, dann "Eigenen Spieler zum Trainer machen". Dann wählt man den entsprechenden Spieler aus. Hier schaut man jetzt nach, wie viel es kostet, ihn zu einem durchschnittlichen Trainer zu machen.

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Links** |
| [(http://www.goanoei.nl/goht/goexp/](http://www.goanoei.nl/goht/goexp/)  [)](http://www.goanoei.nl/goht/goexp/) | Tool zur Berechnung des aktuellen XP-Standes |

Den Preis kann man auch in der folgenden Tabelle nachschlagen, um zu erkennen, wie viel XP der Spieler in der aktuellen Stufe hat:

* *Tabelle zur XP-Berechnung:*

|  |  |
| --- | --- |
| **XP** | **Umwandlungspreis in Euro** |
| durchschnittlich | 43800 |
| 1 | 43100 |
| 3 | 42300 |
| 5 | 41600 |
| 7 | 40900 |
| 9 | 40300 |
| 11 | 39600 |
| 13 | 39000 |
| 15 | 38400 |
| 17 | 37800 |
| 19 | 37300 |
| 21 | 36700 |
| 23 | 36200 |
| 25 | 35700 |
| passabel | 35200 |
| 1 | 34700 |
| 3 | 34200 |

|  |  |
| --- | --- |
| 5 | 33700 |
| 7 | 33300 |
| 9 | 32800 |
| 11 | 32400 |
| 13 | 32000 |
| 15 | 31600 |
| 17 | 31200 |
| 19 | 30800 |
| 21 | 30400 |
| 23 | 30100 |
| 25 | 29700 |
| gut | 29400 |
| 1 | 29000 |
| 3 | 28700 |
| 5 | 28400 |
| 7 | 28000 |
| 9 | 27700 |
| 11 | 27400 |
| 13 | 27100 |
| 15 | 26800 |
| 17 | 26500 |
| 19 | 26300 |
| 21 | 26000 |
| 23 | 25700 |
| 25 | 25500 |
| sehr gut | 25200 |
| 1 | 25000 |
| 3 | 24700 |
| 5 | 24500 |
| 7 | 24200 |
| 9 | 23800 |
| 11 | 23500 |
| 13 | 23300 |
| 15 | 23100 |
| 17 | 22900 |
| 19 | 22700 |
| 21 | 22500 |
| 23 | 22300 |
| 25 | 22100 |
| hervorragend | 21900 |
| 1 | 21700 |
| 3 | 21500 |
| 5 | 21300 |

|  |  |
| --- | --- |
| 7 | 21100 |
| 9 | 21000 |
| 11 | 20800 |
| 13 | 20600 |
| 15 | 20400 |
| 17 | 20300 |
| 19 | 20100 |
| 21 | 20000 |
| 23 | 19800 |
| 25 | 19600 |
| großartig | 19500 |
| 1 | 19300 |
| 3 | 19200 |
| 5 | 19000 |
| 7 | 18900 |
| 9 | 18700 |
| 11 | 18600 |
| 13 | 18500 |
| 15 | 18300 |
| 17 | 18100 |
| 19 | 17900 |
| 21 | 17800 |
| 23 | 17700 |
| 25 | 17600 |
| brillant | 17400 |
| 1 | 17300 |
| 3 | 17200 |
| 5 | 17100 |
| 7 | 17000 |
| 9 | 16900 |
| 11 | 16800 |
| 13 | 16700 |
| 15 | 16600 |
| 17 | 16500 |
| 19 | 16400 |
| 21 | 16300 |
| 23 | 16200 |
| 25 | 16100 |
| fantastisch | 16000 |

# Spielertreue

Je länger ein Spieler in deinem Verein ist, desto höher seine Vereinstreue, und desto besser seine

Leistung auf dem Platz.

Es gibt dabei noch zwei Abstufungen:

#### Treuebonus

Für jeden zusätzlichen Tag, den du einen Spieler im Kader behältst, wird sich dieser ein wenig verbundener und zugehöriger zu deinem Team fühlen. Und je verbundener und treuer er wird, desto besser wird er spielen.

Dieser Treueeffekt wird sich zu Beginn schneller entwickeln, dann mit der Zeit immer langsamer. Der maximale Treueeffekt stellt sich nach drei Saisons ein, der halbe Effekt ist nach zwölf Wochen erreicht.

#### Dauer zum Erreichen von Treuestufen:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Vereinstreue** | **Wert** | **erreicht nach … Tagen** |
| **katastrophal** | 1 | 0 |
| **erbärmlich** | 2 | 1 |
| **armselig** | 3 | 3 |
| **schwach** | 4 | 6 |
| **durchschnittlich** | 5 | 12 |
| **passabel** | 6 | 20 |
| **gut** | 7 | 29 |
| **sehr gut** | 8 | 40 |
| **hervorragend** | 9 | 53 |
| **großartig** | 10 | 68 |
| **brillant** | 11 | 85 |
| **fantastisch** | 12 | 103 |
| **Weltklasse** | 13 | 124 |
| **übernatürlich** | 14 | 146 |
| **gigantisch** | 15 | 170 |
| **außerirdisch** | 16 | 196 |
| **mythisch** | 17 | 225 |
| **märchenhaft** | 18 | 254 |
| **galaktisch** | 19 | 286 |
| **göttlich** | 20 | 319 |

Maximaler Bonus: Eine zusätzliche Fähigkeitsstufe auf alle Spielerfähigkeiten, ausgenommen Kondition.

Beispiel:

*Charly Körbel* ist ein Spieler mit gutem Spielaufbau und passabler Verteidigung. Er weist die maximal mögliche (göttliche) Treue auf. Seine Leistung wird dann der eines Spielers mit sehr gutem Spielaufbau und guter Verteidigung entsprechen (was sich auch in der Sterne-Bewertung niederschlagen wird).

Wenn ein Spieler göttliche Treue erreicht, erhält er den vollen Bonus. Deine eigenen Jugendspieler starten mit göttlicher Treue.

Bitte beachte, dass ein Spieler seine Treue zu deinem Verein verliert, falls du ihn an einen anderen Verein verkaufst. Wenn du ihn später zurückkaufst, musst du dir seine Treue von Grund auf neu verdienen.

#### Heimatvereinbonus

Spieler, die für ihren Heimatverein spielen (also deine Jugendspieler und die Spieler aus dem Startkader) und dies ihre ganze Karriere über getan haben, werden immer ein wenig mehr Leistung auf dem Platz zeigen, da sie für den Verein ihres Herzens spielen.

Bonus: Je eine halbe Fähigkeitsstufe auf alle Spielerfähigkeiten, ausgenommen Kondition.

Spieler, die ihre ganze Karriere über bei ihrem Heimatverein gespielt haben, werden durch ein Herzsymbol auf ihrer Spielerseite gekennzeichnet. Wenn du einen Spieler verkaufst und wieder zurückkaufst wird er nicht länger den Heimattreuebonus bekommen.

#### Beide Boni erhalten

Der Heimattreuebonus wird auf den normalen Treuebonus addiert - deine Jugendspieler und Startkaderspieler beginnen direkt mit dem maximalen Bonus von 1,5 Fähigkeitsstufen.

Treueboni werden in Saison 47 mit halber Kraft wirken, ab Saison 48 mit voller Kraft.

#### Bot-Mannschaften

Der Treue- und Heimatbonus zählt nur für Spieler, Bot-Vereine bekommen keine Treue-Boni.

|  |  |
| --- | --- |
| **Links** | |
| [(http://httools.ht.funpic.de/treue.htm)](http://httools.ht.funpic.de/treue.htm) | Tool zur Berechnung der Spielertreue |

# Form

Die Form ist der vielleicht wichtigste Faktor für die Leistung eines Spielers, neben den eigentlichen Spielerfähigkeiten. Die Form beeinflusst, wie viel seiner maximalen Leistung ein Spieler einbringen kann.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Form** | **Wert** | **Leistungsfaktor** |
| **sehr gut** | 8 | 100,00% |
| **gut** | 7 | 96,70% |
| **passabel** | 6 | 89,70% |
| **durchschnittlich** | 5 | 82,00% |
| **schwach** | 4 | 73,20% |
| **armselig** | 3 | 62,90% |
| **erbärmlich** | 2 | 50,00% |
| **katastrophal** | 1 | 30,50% |

*(Formel: =((form-0,5)/7)^0,45) - Die angegebenen Werte stehen für die Leistung bei mittlerem Form-Sub, da der Form-Sub schwanken kann, wird die genaue Leistung um diese Zahl herum liegen.*

Es kann also unter Umständen sinnvoll sein, einen schlechteren Spieler, der in besserer Form ist, auflaufen zu lassen.

Bei der Form unterscheidet man in die "aktuelle Form" und die unsichtbare Hintergrundform. Die aktuelle Form ist entscheidend für die aktuelle Leistung des Spielers. Die Hintergrundform ist nicht erkennbar, gibt aber den Wert an, zu dem die Form bei jedem Trainingsupdate tendiert.

|  |
| --- |
| **Beispiel Formänderung:** |
| Ein Spieler hat aktuell Form gut, bekommt beim Trainingsupdate die Hintergrundform armselig zugelost.  Seine aktuelle Form wird dadurch bei jedem weiteren Trainingsupdate fallen, bis er armselig erreicht hat, oder eine neue Hintergrundform zugelost wird. |

Die Form ist ein Faktor, der sehr schnell schwanken kann - gelegentlich kommen sogar Formschwankungen um zwei Stufen pro Woche vor. Da man die Hintergrundform nicht sehen kann und nicht weiß, wann eine neue Hintergrundform zugelost wird (das geschieht zufällig zu einem Trainingsupdate), kann man nur Tendenzen beobachten, aber keine genauen Vorhersagen treffen.

Man kann die Form nur indirekt beeinflussen:

#### Je besser der Trainer, desto besser die Form.

*Man kann im Durchschnitt von ca. 1 Stufe besserer Form pro Trainerstufe ausgehen. Ausnahme ist der sehr gute, der nur ca. 1/2 Stufe besser ist als der gute Trainer.*

#### Je mehr Co-Trainer, desto besser die Form.

*Ideal sind 6-10 Co-Trainer, sobald man sich diese leisten kann. Je mehr desto besser, aber die letzten Co-Trainer bringen nicht mehr so viel wie die ersten, auch für die Form.*

#### Je höher die Trainingsintensität, desto besser.

*Ideal ist 100%, man sollte nur mit gutem Grund weniger als 100% Trainingsintensität haben.*

#### Je niedriger der Konditionsanteil, desto besser die Form.

*Der richtige Konditionsanteil richtet sich nach dem Alter der Spieler, aber die meisten verwenden 10-15% Konditionsanteil, solange nicht sehr alte Leistungsträger in der Mannschaft sind.*

**Wichtig ist aber vor allem, dass alle Spieler einmal pro Woche auflaufen.** Wer in einer Woche nicht gespielt hat, hat ein erhöhtes Risiko, eine schlechte Hintergrundform zugelost zu bekommen.

Dabei ist es aber egal, ob der Spieler im Liga-, Pokal- oder Freundschaftsspiel aufgelaufen ist, und ein Einsatz von einer Minute reicht schon aus. Ob Durchspielen, Ein- oder Auswechslung, Verletzung oder Rote Karte hat alles keinen Einfluss auf die Form.

# Kondition

Jeder Spieler braucht Kondition, um seine Fähigkeiten ideal einbringen zu können. Jeder Spieler bringt am Anfang des Spiels 100% seiner Leistung ein, über den Verlauf des Spiels wird seine Leistung aber stetig weniger. Je niedriger seine Kondition ist, desto schneller sinkt sein Beitrag.

In der Halbzeit erholen sich die Spieler wieder etwas, so dass der Beitrag in der 46. Minute wieder etwas höher ist als der in der 44. Minute war.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Beitrag Kondition nach Minuten** | | | | | | | | | |
|  | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** |
| **0** | 100% | 100% | 100% | 100% | 100% | 100% | 100% | 100% | 100% |
| **5** | 100% | 100% | 100% | 100% | 100% | 100% | 100% | 100% | 100% |
| **10** | 95% | 100% | 100% | 100% | 100% | 100% | 100% | 100% | 100% |
| **15** | 90% | 95% | 100% | 100% | 100% | 100% | 100% | 100% | 100% |
| **20** | 85% | 90% | 95% | 100% | 100% | 100% | 100% | 100% | 100% |
| **25** | 80% | 85% | 90% | 95% | 100% | 100% | 100% | 100% | 100% |
| **30** | 75% | 80% | 85% | 90% | 95% | 100% | 100% | 100% | 100% |
| **35** | 70% | 75% | 80% | 85% | 90% | 95% | 100% | 100% | 100% |
| **40** | 65% | 70% | 75% | 80% | 85% | 90% | 95% | 100% | 100% |
| **45** | 60% | 65% | 70% | 75% | 80% | 85% | 90% | 95% | 100% |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **50** | 60% | 70% | 80% | 90% | 100% | 100% | 100% | 100% | 100% |
| **55** | 55% | 65% | 75% | 85% | 95% | 100% | 100% | 100% | 100% |
| **60** | 50% | 60% | 70% | 80% | 90% | 100% | 100% | 100% | 100% |
| **65** | 45% | 55% | 65% | 75% | 85% | 95% | 100% | 100% | 100% |
| **70** | 40% | 50% | 60% | 70% | 80% | 90% | 100% | 100% | 100% |
| **75** | 35% | 45% | 55% | 65% | 75% | 85% | 95% | 100% | 100% |
| **80** | 30% | 40% | 50% | 60% | 70% | 80% | 90% | 100% | 100% |
| **85** | 25% | 35% | 45% | 55% | 65% | 75% | 85% | 95% | 100% |
| **90** | 20% | 30% | 40% | 50% | 60% | 70% | 80% | 90% | 100% |

Vor allem ältere Spieler benötigen einen relativ hohen Konditionsanteil, damit ihre Kondition hoch genug bleibt und sie ihre Fähigkeiten effektiv einbringen können (siehe Abschnitt "Konditionstraining").

Vereinfacht, ohne auf die genauen Beiträge zu den unterschiedlichen Zeiten zu achten, kann man auch die folgende Tabelle nehmen, um zu bestimmen, wie viel seiner Leistung ein Spieler einbringt, wenn er die ganzen 90 Minuten spielen muss:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Kondition** | **Wert** | **Leistungsfaktor** |
| **sehr gut** | 8 | 100,00% |
| **gut** | 7 | 97,80% |
| **passabel** | 6 | 93,40% |
| **durchschnittlich** | 5 | 88,90% |
| **schwach** | 4 | 84,10% |
| **armselig** | 3 | 79,20% |
| **erbärmlich** | 2 | 74,10% |
| **katastrophal** | 1 | 68,80% |

*(Formel: =((Kondition+6,5)/14)^0,6)*

Wenn ein Spieler schlechte Kondition hat, kann es daher sinnvoll sein, ihn in der zweiten Halbzeit gegen einen frischen Spieler auszutauschen.

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Links** |
| [(http://lizardopoli.altervista.org/staminia/)](http://lizardopoli.altervista.org/staminia/) | Berechnung, wann eine Auswechslung vorgenommen werden sollte |
| [(http://www.nrgjack.altervista.org/wordpress/](http://www.nrgjack.altervista.org/wordpress/2008/07/31/percentuale-resistenza/#tabellapercentuale) [2...tuale)](http://www.nrgjack.altervista.org/wordpress/2008/07/31/percentuale-resistenza/#tabellapercentuale) | Tabelle idealer Konditionsanteil nach Alter |

#### Fähigkeiten

Jeder Spieler hat 8 Fähigkeiten. Dabei ist jede Fähigkeit für einen anderen Mannschaftsbereich zuständig, und jeder Spieler kann mehrere seiner Fähigkeiten gleichzeitig in verschiedene Bereiche einbringen. Von daher ist es hilfreich (aber nicht zwingend notwendig), wenn ein Spieler mehrere gute Fähigkeiten beherrscht.

|  |  |
| --- | --- |
| **Kondition:** | Entscheidet darüber, wie viel Leistung ein Spieler im Verlauf eines Spiels einbüßt. |
| **Torwart:** | Defensiv. Stärkt die Verteidigung auf allen drei Seiten. Zählt nur beim Torwart. |
| **Verteidigung:** | Defensiv. Stärkt die Verteidigung in dem Bereich, in dem der Spieler aufgestellt ist. |
| **Spielaufbau:** | Bestimmt, wie viel Ballbesitz die Mannschaft hat, und dadurch, wieviele Torchancen sie erhält. |
| **Flügelspiel:** | Offensiv. Stärkt den Sturm auf der Seite, auf der der Spieler aufgestellt ist. |
| **Passspiel:** | Offensiv. Stärkt den Sturm in dem Bereich, in dem der Spieler aufgestellt ist. |
| **Torschuss:** | Offensiv. Stärkt den Sturm auf allen drei Seiten, wirkt auf das Angriffszentrum etwas stärker. |
| **Standards:** | Verwendet, um Freistöße und Elfmeter zu verwandeln und zu stoppen. |

Kondition und Standards sind zwar Spielerfähigkeiten, haben aber eine Sonderstellung inne. Kondition wirkt wie die Form als Modifikator auf alle anderen Spielerfähigkeiten. Wenn deine

Spieler schlechte Kondition haben, werden sie ihre eigentlichen Fähigkeiten nicht gut einbringen können.

Standards wirkt auf deine Ratings in indirekten Standardsituationen und wird von deinem designierten Standardschützen verwendet, um Elfmeter und Freistöße zu verwandeln, bzw. von deinem Torwart, um solche abzuwehren.

#### Veränderungen der Fähigkeitswerte

Die Werte, die deine Spieler in diesen acht Fähigkeiten haben, verändern sich mit der Zeit. Sie können alle durch Training verbessert werden, und zwar solange der Spieler lebt.

Kondition steigt und fällt relativ schnell, immer entsprechend des eingestellten Werts für den Konditionsanteil am Training. Alle anderen Fähigkeiten werden nur steigen, erst ab einem hohen Alter (ab 28 Jahre) oder einem hohen Fähigkeitswert (über gigantisch) beginnen sich die Fähigkeiten wieder zu verschlechtern. Bei dem Fähigkeitsverfall durch hohes Alter fallen alle Fähigkeiten gleichzeitig, aber unterschiedlich schnell - offensive Fähigkeiten fallen am schnellsten.

Alle Informationen über die Veränderung von Fähigkeiten finden sich im Abschnitt "Training".

# A-Skills und B-Skills

Als A-Skills bezeichnet man die Hauptfähigkeit eines Spielers, als B-Skills passende Nebenfähigkeiten, die für die Position eines Spielers hilfreich, aber nicht absolut notwendig sind. Als C-Skills bezeichnet man die drittwichtigsten Fähigkeiten - wobei C-Skills aber eher seltener von Bedeutung sind.

A-Skills sind also die Hauptfähigkeiten, B-Skills die Nebenfähigkeiten eines Spielers, C-Skills sind sonstige Fähigkeiten, die einen (eher geringen) Einfluss haben.

Je nach dem, welche Position und Ausrichtung ein Spieler einnimmt, können sich seine A- und B- Skills verschieben.

|  |
| --- |
| **Beispiel A-Skill-Verschiebung:** |
| Für einen offensiven Flügel ist eindeutig Flügelspiel A-Skill, Spielaufbau und Passspiel sind B- Skills.  Für einen zur Mitte ausgerichteten Flügelspieler hingegen ist meist Spielaufbau A-Skill, da er eingesetzt wird, um das Mittelfeld zu stärken.  Die A-Skills haben also nicht nur mit dem Spieler, seiner Position und seiner Ausrichtung zu tun, sondern auch mit seiner beabsichtigten Funktion in der Mannschaft. |

Jeder Spieler hat unterschiedliche Fähigkeiten, die ihn auf unterschiedlichen Positionen nützlich machen. Die Skala der Spielerfähigkeiten reicht von nicht vorhanden bis göttlich.

Unterschiedliche Positionen benötigen unterschiedliche Fähigkeiten. Es müssen nicht alle Spieler in allen Fähigkeiten gut sein, nur eine gute Kondition ist für alle wichtig.

Manchmal reicht es, wenn ein Spieler nur eine andere Fähigkeit sehr hoch ausgebildet hat (nebst Kondition), solche Spieler nennt man Mono-Skiller, sie übernehmen nur eine Aufgabe. Effektiver, aber auch in der Anschaffung teurer, sind Multi-Skiller, also Spieler, die mehrere Fähigkeiten beherrschen. Von welcher Fähigkeit ein Spieler profitiert, hängt davon ab, auf welcher Position er spielt:

|  |  |
| --- | --- |
| **Position** | **Benötigte Fähigkeiten** |
| **Torhüter** | A-Skill: **Torwart**  B-Skills: Verteidigung (etwa 2,1 Fähigkeitsstufen Verteidigung entsprechen einer Stufe Torwart) und Standards (um Elfmeter zu halten) |
| **Innenverteidiger** | A-Skill: **Verteidigung**  B-Skills: Spielaufbau (für das Mittelfeld) und Passspiel (für die Konterfähigkeit) |
| **Außenverteidiger** | A-Skill: **Verteidigung**  B-Skills: Flügelspiel (für den Seitenangriff) und Passspiel (für die Konterfähigkeit)  C-Skill: Spielaufbau (für das Mittelfeld) |
| **Zentrale Mittelfeldspieler** | A-Skill: **Spielaufbau**  B-Skills: Passspiel (für besseren Sturm) und Verteidigung (für bessere Abwehr) |
| **Flügelspieler** | A-Skill: **Flügelspiel**  B-Skills: Spielaufbau (für besseres Mittelfeld), Passspiel (für besseren Sturm) und Verteidigung (für bessere Seitenabwehr) |
| **Stürmer** | A-Skill: **Torschuss**  B-Skill: Passspiel (etwa 3 Stufen Passspiel entsprechen einer Stufe Torschuss).  C-Skill: Flügelspiel (für den Seitenangriff) |

Die Verteilung der A- und B-Skills ändert sich auch je nach Ausrichtung der Spieler.

Ein defensiver Stürmer zum Beispiel würde eher A-Skill Spielaufbau, B-Skills Passspiel und Torschuss haben, wenn er primär zum Mittelfeld beitragen soll.

Für weitere Informationen, wie stark welche Spieler auf welchen Mannschaftsbereich einwirken, siehe Abschnitt Spiele: Ratings.

*Torwart*

* Der **Torwart (TW)** bringt ein:
* 60,0% seiner Fähigkeit Torwart zu den Abwehrratings auf den Flügeln
* 54,2% seiner Fähigkeit Torwart zum zentralen Abwehrrating
* 27,6% seiner Fähigkeit Verteidigung zu den Abwehrratings auf den Flügeln
* 26,5% seiner Fähigkeit Verteidigung zum zentralen Abwehrrating

#### Verteidiger

* Der **normale Innenverteidiger(IV)** bringt ein:
* 62,4% seiner Fähigkeit Verteidigung zum zentralen Abwehrrating
* 25,9% seiner Fähigkeit Verteidigung zu den Abwehrratings auf den Flügeln
* 11,4% seiner Fähigkeit Spielaufbau zum Mittelfeldrating
* Der **offensive Innenverteidiger (oIV)** bringt ein:
* 45,2% seiner Fähigkeit Verteidigung zum zentralen Abwehrrating
* 18,9% seiner Fähigkeit Verteidigung zu den Abwehrratings auf den Flügeln
* 15,4% seiner Fähigkeit Spielaufbau zum Mittelfeldrating
* Der **Innenverteidiger nach Außen (IVnA)** bringt ein:
* 71,6% seiner Fähigkeit Verteidigung zu dem Abwehrrating auf seinem Flügel
* 48,5% seiner Fähigkeit Verteidigung zum zentralen Abwehrrating
* 22,1% seiner Fähigkeit Flügelspiel zu dem Angriffsrating auf seinem Flügel
* 8,0% seiner Fähigkeit Spielaufbau zum Mittelfeldrating
* Der **defensive Außenverteidiger (dAV)** bringt ein:
* 100% seiner Fähigkeit Verteidigung zu dem Abwehrrating auf seinem Flügel
* 29,9% seiner Fähigkeit Verteidigung zum zentralen Abwehrrating
* 28,4% seiner Fähigkeit Flügelspiel zu dem Angriffsrating auf seinem Flügel
* 3,1% seiner Fähigkeit Spielaufbau zum Mittelfeldrating
* Der **normale Außenverteidiger (AV)** bringt ein:
* 92,1% seiner Fähigkeit Verteidigung zu dem Abwehrrating auf seinem Flügel
* 44,4% seiner Fähigkeit Flügelspiel zu dem Angriffsrating auf seinem Flügel
* 28,0% seiner Fähigkeit Verteidigung zum zentralen Abwehrrating
* 7,8% seiner Fähigkeit Spielaufbau zum Mittelfeldrating
* Der **offensive Außenverteidiger (oAV)** bringt ein:
* 69.9% seiner Fähigkeit Verteidigung zu dem Abwehrrating auf seinem Flügel
* 54,2% seiner Fähigkeit Flügelspiel zu dem Angriffsrating auf seinem Flügel
* 23,8% seiner Fähigkeit Verteidigung zum zentralen Abwehrrating
* 10,8% seiner Fähigkeit Spielaufbau zum Mittelfeldrating
* Der **Außenverteidiger zur Mitte (AVzM)** bringt ein:
* 68.9% seiner Fähigkeit Verteidigung zu dem Abwehrrating auf seinem Flügel
* 42,6% seiner Fähigkeit Verteidigung zum zentralen Abwehrrating
* 24,3% seiner Fähigkeit Flügelspiel zu dem Angriffsrating auf seinem Flügel
* 7,8% seiner Fähigkeit Spielaufbau zum Mittelfeldrating

#### Flügelspieler

* Der **offensive Flügelspieler (oFL)** bringt ein:
* 87,7% seiner Fähigkeit Flügelspiel zu den Angriffsratings auf seinem Flügel
* 21,3% seiner Fähigkeit Passspiel zu den Angriffsratings auf seinem Flügel
* 18,1% seiner Fähigkeit Verteidigung zu den Abwehrratings auf seinem Flügel
* 17,8% seiner Fähigkeit Spielaufbau zum Mittelfeldrating
* 8,0% seiner Fähigkeit Passspiel zum zentralen Angriffsrating
* 5,0% seiner Fähigkeit Verteidigung zum zentralen Abwehrrating
* Der **Flügelspieler zur Mitte (FLzM)** bringt ein:
* 49,4% seiner Fähigkeit Flügelspiel zu den Angriffsratings auf seinem Flügel
* 28,5% seiner Fähigkeit Verteidigung zu den Abwehrratings auf seinem Flügel
* 26,9% seiner Fähigkeit Spielaufbau zum Mittelfeldrating
* 15,2% seiner Fähigkeit Verteidigung zum zentralen Abwehrrating
* 11,5% seiner Fähigkeit Passspiel zu den Angriffsratings auf seinem Flügel
* 8,8% seiner Fähigkeit Passspiel zum zentralen Angriffsrating
* Der **normale Flügelspieler (FL)** bringt ein:
* 74,9% seiner Fähigkeit Flügelspiel zu den Angriffsratings auf seinem Flügel
* 35,0% seiner Fähigkeit Verteidigung zu den Abwehrratings auf seinem Flügel
* 21,3% seiner Fähigkeit Spielaufbau zum Mittelfeldrating
* 18,2% seiner Fähigkeit Passspiel zu den Angriffsratings auf seinem Flügel
* 12,5% seiner Fähigkeit Verteidigung zum zentralen Abwehrrating
* 6,2% seiner Fähigkeit Passspiel zum zentralen Angriffsrating
* Der **deffensive Flügelspieler (dFL)** bringt ein:
* 63,4% seiner Fähigkeit Flügelspiel zu den Angriffsratings auf seinem Flügel
* 48,8% seiner Fähigkeit Verteidigung zu den Abwehrratings auf seinem Flügel
* 17,8% seiner Fähigkeit Spielaufbau zum Mittelfeldrating
* 15,4% seiner Fähigkeit Verteidigung zum zentralen Abwehrrating
* 15,0% seiner Fähigkeit Passspiel zu den Angriffsratings auf seinem Flügel
* 3,1% seiner Fähigkeit Passspiel zum zentralen Angriffsrating

#### Zentrale Mittelfeldspieler

* Der **normale zentrale Mittelfeldspieler (ZM)** bringt ein:
* 46,8% seiner Fähigkeit Spielaufbau zum Mittelfeldrating
* 25,0% seiner Fähigkeit Verteidigung zum zentralen Abwehrrating
* 19,3% seiner Fähigkeit Passspiel zum zentralen Angriffsrating
* 9,5% seiner Fähigkeit Passspiel zu den Angriffsratings auf beiden Flügeln
* 9,5% seiner Fähigkeit Verteidigung zu den Abwehrratings auf beiden Flügeln
* Der **defensive zentrale Mittelfeldspieler (dZM)** bringt ein:
* 44,2% seiner Fähigkeit Spielaufbau zum Mittelfeldrating
* 37,0% seiner Fähigkeit Verteidigung zum zentralen Abwehrrating
* 13,6% seiner Fähigkeit Verteidigung zu den Abwehrratings auf beiden Flügeln
* 13,0% seiner Fähigkeit Passspiel zum zentralen Angriffsrating
* 6,1% seiner Fähigkeit Passspiel zu den Angriffsratings auf beiden Flügeln
* Der **offensive zentrale Mittelfeldspieler (oZM)** bringt ein:
* 44,2% seiner Fähigkeit Spielaufbau zum Mittelfeldrating
* 28,7% seiner Fähigkeit Passspiel zum zentralen Angriffsrating
* 13,5% seiner Fähigkeit Verteidigung zum zentralen Abwehrrating
* 9,4% seiner Fähigkeit Passspiel zu den Angriffsratings auf beiden Flügeln
* 5,1% seiner Fähigkeit Verteidigung zu den Abwehrratings auf beiden Flügeln
* Der **zentrale Mittelfeldspieler nach Außen (ZMnA)** bringt ein:
* 42,9% seiner Fähigkeit Flügelspiel zu den Angriffsratings auf seinem Flügel
* 41,2% seiner Fähigkeit Spielaufbau zum Mittelfeldrating
* 24,9% seiner Fähigkeit Verteidigung zu den Abwehrratings auf seinem Flügel
* 23,6% seiner Fähigkeit Passspiel zu den Angriffsratings auf seinem Flügel
* 21,7% seiner Fähigkeit Verteidigung zum zentralen Abwehrrating
* 13,4% seiner Fähigkeit Passspiel zum zentralen Angriffsrating

#### Stürmer

* Der **normale Stürmer (ST)** bringt ein:
* 59,4% seiner Fähigkeit Torschuss zum zentralen Angriffsrating
* 21,9% seiner Fähigkeit Passspiel zum zentralen Angriffsrating
* 19,4% seiner Fähigkeit Torschuss zu den Angriffsratings auf beiden Flügeln
* 15,8% seiner Fähigkeit Flügelspiel zu den Angriffsratings auf beiden Flügeln
* 10,6% seiner Fähigkeit Passspiel zu den Angriffsratings auf beiden Flügeln
* Der **Stürmer nach Außen (STnA)** bringt ein:
* 46,0% seiner Fähigkeit Flügelspiel zu dem Angriffsrating auf seinem Flügel
* 39,1% seiner Fähigkeit Torschuss zu dem Angriffsrating auf seinem Flügel
* 36,1% seiner Fähigkeit Torschuss zum zentralen Angriffsrating
* 16,0% seiner Fähigkeit Torschuss zu dem Angriffsrating des zweiten Flügels
* 15,6% seiner Fähigkeit Passspiel zu dem Angriffsrating auf seinem Flügel
* 15,5% seiner Fähigkeit Passspiel zum zentralen Angriffsrating
* Der **defensive Stürmer (dST)** bringt ein:
* 36,6% seiner Fähigkeit Torschuss zum zentralen Angriffsrating
* 35,1% seiner Fähigkeit Passspiel zum zentralen Angriffsrating
* 20,1% seiner Fähigkeit Spielaufbau zum Mittelfeldrating
* 19,7% seiner Fähigkeit Passspiel zu den Angriffsratings auf beiden Flügeln
* 10,9% seiner Fähigkeit Flügelspiel zu den Angriffsratings auf beiden Flügeln
* 10,0% seiner Fähigkeit Torschuss zu den Angriffsratings auf beiden Flügeln
* **Defensive Stürmer** mit der Spezialfähigkeit **Ballzauberer** bringen 25.8% (anstatt den 19,7% bei nicht-Ballzauberern) ihres Passspiels in die Außenangriffs-Ratings ein.

### *Spielerbewertungen*

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, die Fähigkeiten eines Spielers einzuschätzen. Am wichtigsten sind dabei die konkreten Spielerfähigkeiten, da diese langfristig die Leistung des Spielers bezeichnen.

Für den kurzfristigen Vergleich der aktuellen Leistung, z.B. um zu vergleichen, welcher von zwei Spielern eher aufgestellt werden sollte, oder zum Vergleich von gegnerischen Spielern, deren Spielerfähigkeiten man nicht kennt, kann man den TSI und die Sternebewertung heranziehen.

#### Total Skill Index (TSI):

Der Total Skill Index (auf Deutsch etwa: Index der gesamten Fähigkeiten) ist ein Maß dafür, wie hoch die aktuellen Fähigkeiten eines Spielers sind.

Der TSI alleine ist unwichtig, ein Spieler wird nicht besser durch hohen TSI, aber umgekehrt gibt der TSI Aufschluss darüber, wie gute Fähigkeiten ein Spieler hat. Je höher die Fähigkeiten, desto höher der TSI - er wird aber auch stark durch schnell veränderliche Faktoren beeinflusst, und zwar durch die aktuelle Form und Kondition und den Verletzungszustand des Spielers.

Ab einem Alter von 28 Jahren fällt der TSI zu jedem Geburtstag, bei Feldspielern zu jedem Geburtstag um 1/8 des eigentlichen TSI, bis er ab dem 34. Geburtstag konstant bei 1/8 des echten TSI liegt.

Bei Torhütern wird der TSI nur aus der Torwart-Fähigkeit berechnet (mit den üblichen Faktoren für Kondition, Form und Gesundheit). Der Altersabzug beginnt allerdings erst später. Als Torhüter zählt ein Spieler, wenn die Torwartfähigkeit seine höchste Fähigkeit ist, selbst wenn der Unterschied nur im Subskill liegt. Dadurch kann unter Umständen bei Torhütern, die in Verteidigung trainiert werden (oder umgekehrt) der TSI sich sehr plötzlich stark verändern, wenn die Verteidigungs- Fähigkeit plötzlich höher liegt als die Torwart-Fähigkeit (oder umgekehrt). Dieser TSI-Sprung hat aber keinen Einfluss auf die Leistung des Spielers.

Beim Vergleich von zwei Spielern mit ansonsten identischen Werten kann der TSI aber als Anhaltspunkt dienen, wie viel Subskill ein Spieler in seiner Hauptfähigkeit hat. Diesen Umstand machen sich Tools zur Subskillbestimmung zu nutzen.

|  |  |
| --- | --- |
| **Links** | |
| [(http://www.aldeaglobal.net/psicotsi/)](http://www.aldeaglobal.net/psicotsi/) [(http://psicotsi.sourceforge.net/releases/)](http://psicotsi.sourceforge.net/releases/) | FireFox-Add-On zur Berechnung des Subskills |
| [(http://www.asole.org/hat\_sublevel\_tool.php)](http://www.asole.org/hat_sublevel_tool.php) | Tool zur Berechnung des Subskills |
| [(http://www.htdaytrading.com/index.php)](http://www.htdaytrading.com/index.php) | Tool zur Berechnung des Subskills |
| [(http://chechesa.net/Hattrick/TSI-Calculator)](http://chechesa.net/Hattrick/TSI-Calculator) | Tool zur Berechnung des Subskills |
| [(http://nrgjack.altervista.org/pop.php)](http://nrgjack.altervista.org/pop.php) | Tool zur Berechnung des Subskills |
| [(http://www.hottrick.org/hattrick\_keeper\_tool.php)](http://www.hottrick.org/hattrick_keeper_tool.php) | Tool zur Fähigkeitsschätzung für Torwarte |

# PsicoTSI

Da das Tool PsicoTSI sehr beliebt ist, aber auf den ersten Blick etwas verwirrend, hier eine kurze Erklärung:

PsicoTSI schätzt den Subskill des A-Skills eines Spielers über den TSI und die sichtbaren Skills, inklusive Form und Kondi. Nachdem man PsicoTSI erfolgreich installiert hat, erhält man auf den Spielerseiten unter den Fähigkeiten folgende Anzeige (Beispielwerte):

PsicoTSI Terminus Edition

Spielaufbau [Form=Hoch]=7.15 Spielaufbau [Form=Durchschnitt]=7.27 Spielaufbau [Form=Niedrig]=7.38

Dieser Spieler hat Spielaufbau als A-Skill. Der sichtbare Skill ist gut (7). PsicoTSI liefert 3 unterschiedliche Subschätzungen für unterschiedliche Formsubs.

Nehmen wir an, der Spieler hat eine sichtbare Form von durchschnittlich, welche aber kurz vor passabel[Form=Hoch], im mittleren durchschnittlichen Bereich [Form=Durchschnitt] oder kurz vor schwach[Form=Tief] stehen kann.

Je nachdem welcher Formsub tatsächlich vorliegt, wird der Subskill in Spielaufbau unterschiedlich prognostiziert. Wenn man den Formsub nicht vernünftig schätzten kann, sollte man immer vom schlechtestens Fall [Form=Hoch] ausgehen. Im Beispiel wird also prognostiziert, dass der Spieler 15% Sub hat. Im besten Fall [Form=Niedrig] hat der Spieler 38% Sub.

#### Sternebewertungen

Nach jedem Spiel erhalten deine Spieler eine Bewertung ihrer Leistung in Form von Sternen.

Die braunen Sterne geben dabei an, wie viel Leistung er maximal eingebracht hat, ehe er Leistungsfähigkeit durch Ermügung (zu niedrige Kondition) verloren hat. Die gelben Sterne zeigen seine Leistung unmittelbar bevor er das Spielfeld verlässt. Wenn ein Spieler also viele braune Sterne angezeigt bekommt, bedeutet das, dass er zu wenig Kondition hat, um seine volle Leistung einzubringen.

Manchmal (aber sehr selten) spielt ein Spieler unmittelbar bevor er das Spielfeld verlässt besser als er im Durchschnitt gespielt hat. Dies wird durch rote Sterne wiedergegeben.

|  |
| --- |
| **Beispiel rote Sterne:** |
| Ein Beispiel für eine Situation, durch die es zu einem roten Stern in der Bewertung kommt, wäre eine Auswechslung kurz nach der Halbzeitpause.  Spieler verlieren über die Dauer des Spiels Leistung, je weniger Kondition der Spieler hat, desto schneller verliert er an Leistung. In der Halbzeitpause regeneriert der Spieler wieder etwas, so dass er nach der Pause wieder mehr Leistung bringen wird als kurz vor dem Pausenpfiff.  Wenn ein Spieler also jetzt kurz nach Anpfiff der zweiten Halbzeit das Spielfeld verlässt, hat der durch die Erholung in der Pause wieder genug Kraft geschöpft, dass er in dem Augenblick eventuell besser gespielt hat als im Durchschnitt seiner gesamten Spielzeit. |

Beachte, dass die Sternebewertung lediglich die Leistung eines einzelnen Spielers auf einer bestimmten Position anzeigt. Sie hilft dabei, Spieler zu vergleichen, die auf der selben Position spielen und eine vergleichbare Funktion übernehmen. Sie eignet sich nicht dazu, die Mannschaftsstärke zu beurteilen.

Da in die Sternebewertung alle Faktoren einfließen (A- und B-Skills, Form, Erfahrung, Treue, Kondition, Gesundheitszustand bei angeschlagenen Spielern), kann man damit recht gut vergleichen, welcher von zwei Spielern die bessere Leistung erbracht hat, wenn man zwei vergleichbare Spieler vergleichen will.

Da die Sternebewertung jedoch für unterschiedliche Positionen unterschiedlich ist (defensive Stürmer bekommen z.B. deutlich mehr Sterne als Verteidiger), kann man wirklich nur vergleichbare Spieler vergleichen.

Wenn ein Spieler während des Spiels die Postition wechselt gben die Sterne immer nur die Leistung auf der letzten gespielten Position an, so als ob der Spieler dort, bis zum Ende seines Einsatzes, die ganze Zeit gespielt hätte.

# Gehalt

Das Gehalt eines Spielers berechnet sich aus seinen Spielerfähigkeiten. Das niedrigste Gehalt sind 250 Euro/Woche, je höher die Fähigkeiten, desto höher das Gehalt des Spielers.

Gesundheitszustand, Form, Kondition und Erfahrung haben keinen Einfluß auf die Gehaltsberechnung.

Das Gehalt wird nur zu jedem Geburtstag eines Spielers angepasst. Daher sollte man vorsichtig sein, wenn man Spieler kauft, die ein überraschend niedriges Gehalt für ihre Fähigkeiten haben - es kann sein, dass diese seit dem letzten Geburtstag trainiert wurden und zum nächsten Geburtstag das Gehalt steigt.

Zur Berechnung des Gehalts zählt in erster Linie die Hauptfähigkeit des Spielers, die Sekundärfähigkeiten (B-Skills) zählen auch für die Gehaltsberechnung, aber nur mit 50% dessen, was sie kosten würden, wenn die Fähigkeit die Hauptfähigkeit wäre. Für diese Berechnung zählt die Fähigkeit als Hauptfähigkeit, welche am meisten kostet.

Unterschiedliche Fähigkeiten kosten unterschiedlich viel Gehalt: Spielaufbau kostet das meiste Gehalt, gefolgt von Torschuss, gefolgt von Verteidigung. Flügelspiel und Passspiel kosten in etwa das gleiche Gehalt. Die Standards-Fähigkeit kostet keinen nennenwerten Gehaltsaufschlag. Torhüter sind ein Sonderfall, weil die Torwart-Fähigkeit in niedrigen Stufen die teuerste der Fähigkeiten ist, in höheren Stufen jedoch die billigste wird - Torhüter fangen also teuer an, das Gehalt steigert sich aber nicht so schnell wie bei den anderen Spielertypen.

Einen Sonderstatus nimmt die Standardsfähigkeit ein, jede Stufe Standards kostet einen Aufschlag von 0,25% auf das Gehalt des Spielers.

Das Gehalt ist sehr hilfreich, um zu bestimmen, wie weit ein Spieler trainiert wurde (Subskill- Berechnung). Wenn ein Spieler grade erst ein Jahr älter geworden ist, kann man recht genau bestimmen, wie nah er an der nächsten Fähigkeitsstufe ist, weil das Gehalt nicht nur die sichtbaren Fähigkeitsstufen, sondern auch den Subskill einbezieht.

Das bedeutet natürlich auch, dass es gehaltstechnisch nichts bringt, einen Spieler nur bis kurz vor den nächsten sichtbaren Fähigkeitsanstieg zu trainieren, weil auch das Training zwischen den Stufen im Gehalt bedacht wird.

Ausländische Spieler erhalten einen Zuschlag von 20% auf das Gehalt.

Nationalspieler bekommen eine Gehaltsreduktion, wenn sie in der entsprechenden Woche für ihre Nationalmannschaft auflaufen - in dem Fall übernimmt die Nationalmannschaft 40% der Grundlohnkosten (bei ausländischen Spielern durch den 20% Gehaltsaufschlag also 33% des normalerweise zu zahlenden Gehalts).

Ältere Spieler bekommen weniger Gehalt, beginnend mit dem 29. Geburtstag wird das Gehalt zu jedem Geburtstag um 1/10 reduziert.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Alter** | **Reduktion auf** | **Reduktion zum Vorjahr** |
| **29** | 9/10 | 10% |
| **30** | 8/10 | 12,50% |
| **31** | 7/10 | 15% |
| **32** | 6/10 | 16,66% |
| **33** | 5/10 | 20% |
| **34** | 4/10 | 25% |
| **35** | 3/10 | 33,33% |
| **36** | 2/10 | 50% |
| **37** | 1/10 | 100% |

|  |  |
| --- | --- |
| **Links** |  |
| [(http://httools.ht.funpic.de/gehaltsrechner.htm)](http://httools.ht.funpic.de/gehaltsrechner.htm) | Gehaltsrechner |

## *Spezialfähigkeiten*

Viele Spieler verfügen über eine so genannte "Spezialfähigkeit". Es gibt sechs Spezialitäten: Geneser, Ballzauberer, schnell, Kopfballstärke, durchsetzungsstark und unberechenbar.

Jede Spezialfähigkeit kann je nach Situation Vor- und Nachteile haben. Einzige Ausnahme ist die Spezialfähigkeit "Geneser", welche keine Nachteile hat, aber auch keine Sonderereignisse (SE) während des Spiels auslöst. Geneser haben einfach nur den Bonus, dass sie Verletzungen um 10% schneller heilen.

Im Folgenden kommt eine Beschreibung, welche Spezialfähigkeit für welche Position sinnvoll ist. Zu den Verwertungschancen und weiteren technischen Informationen siehe den Abschnitt "Sonderereignisse" unter "Spiele".

|  |  |
| --- | --- |
| **Links** | |
| [(http://httools.ht.funpic.de/spezialtabelle.htm)](http://httools.ht.funpic.de/spezialtabelle.htm) | Übersicht Spezialfähigkeiten nach Positionen |

**Ballzauberer** können Wetter-SE und Tor-SE auslösen. Das Tor-SE können sie jedoch nur auslösen, wenn sie als Stürmer oder Flügel spielen und der Gegner kopfballstarke Verteidiger oder Mittelfeldspieler aufgestellt hat. Die Wahrscheinlichkeit für dieses SE ist relativ gering.

Ballzauberer bringen auch einen Bonus auf das Elfmeter-Schießen nach dem Spiel, und bei defensiv gestellten Stürmern einen Bonus auf die Wirkung der Passspiel-Fähigkeit auf die Außensturmratings. Daher sind Ballzauberer für defensive Stürmer recht beliebt, blockieren jedoch einen Platz, auf dem eine Spezialität mit höherer Chance auf ein Tor-SE stehen könnte.

*Durchsetzungsstarke* können nur Wetter-SE auslösen. Durch ihr Wetter-SE eignen sie sich auf jeder Position (außer Torwart), auf den Flügeln und im Sturm sind sie jedoch eher zu vermeiden, weil sie damit Positionen belegen, die mit deutlich besseren Spezialitäten belegt werden könnten.

Durchsetzungsstarke Feldspieler bringen einen Bonus auf die taktische Fähigkeit für Pressing.

**Kopfballstarke** können nur Tor-SE auslösen. Das klassische Tor-SE ist das Ecke-Kopf-SE, welches das bei weitem häufigste Tor-SE im Spiel ist. Für dieses SE ist es unwichtig, wo der Spieler steht, von daher sind kopfballstarke Verteidiger und Mittelfeldspieler recht beliebt. Sie haben allerdings den Nachteil, dass kopfballstarke Verteidiger und Mittelfeldspieler von gegnerischen Ballzauberern ausgetanzt werden können - das SE ist jedoch sehr selten. Kopfballstarke Stürmer und Flügelspieler haben dazu noch eine Chance, einen Traumpass vom (anderen) Flügelspieler in ein Tor zu verwandeln, also ein zweites mögliches Tor-SE.

*Schnelle* können Wetter-SE und Tor-SE auslösen. Schnelle Spieler sind auf dem Flügel und im Sturm sehr beliebt, weil die Chance für das Tor-SE höher als bei Ballzauberern oder unberechenbaren Flügeln/Stürmern ist. Auf diesen Positionen können schnelle Spieler zwar auch negative Wetter-SE bekommen, aber die Vorteile der zusätzlichen Torchance wiegen mehr als die Nachteile des möglichen Wetter-SE. In der Verteidigung sind schnelle Spieler sinnvoll, weil sie schnelle Stürmer und Flügel abfangen können, haben aber das Risiko von negativen Wetter-SE, die auf dieser Position viel ausmachen können. Ob dieses Abfangen jedoch den Verzicht auf eine andere Spezialfähigkeit rechtfertigt, muss jeder für sich selbst entscheiden.

Im Mittelfeld haben schnelle Spieler eigentlich nur den Nachteil des negativen Wetter-SE, schnelle Mittelfeldspieler sind trotzdem interessant, weil man diese gut als defensiven Stürmer oder Flügel zur Mitte einsetzen kann, wenn man mal Mehrleistung im Mittelfeld braucht. Schnelle Mittelfeldspieler können auch schnelle gegnerische Flügel und Stürmer abfangen, aber nur mit sehr geringer Wahrscheinlichkeit.

**Unberechenbare** können nur Tor-SE auslösen. Wenn sie als Flügel oder Stürmer spielen, bringen sie keine Nachteile, sondern nur eine Chance auf ein Tor-SE. Allerdings tritt das unberechenbare Tor-SE seltener auf als z.B. das schnelle Tor-SE. Unberechenbare Verteidiger und Mittelfeldspieler haben ein positives und ein negatives Tor-SE - sie können sowohl einen Traumpass als auch einen Fehlpass spielen. Die Chance, einen Traumpass zu spielen wird durch die Passspiel-Fähigkeit des Spielers erhöht, die Gefahr, einen Fehlpass zu spielen, durch seine Verteidigungs-Fähigkeit gesenkt. Bei Spielern mit niedrigen Fähigkeitswerten in Passspiel und Verteidigung ist unberechenbar also eher eine negative Eigenschaft, bei Spielern mit hohen solchen Werten, z.B. bei Konterverteidigern, eher eine gute Eigenschaft. Unberechenbare Torhüter haben eine (winzige) Chance, einen Traumpass zu spielen, und keine Gefahr für ein negatives Tor-SE. Für Torhüter ist unberechenbar also sinnvoll, aber da die Chance auf ein Tor-SE sehr gering ist, ist hier kein hoher Aufpreis gerechtfertigt.

#### Welche Spezialfähigkeit für welche Position?

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Torwart** | **Verteidiger** | **Mittelfeld** | **Flügel** | **Sturm** |
| **Ballzauberer** | ok | ok | ok | gut | gut |
| **durchsetzungsstark** | kein Effekt | gut | gut | ok | ok |
| **kopfballstark** | kein Effekt | sehr gut | sehr gut | sehr gut | sehr gut |
| **schnell** | kein Effekt | gut | ok | sehr gut | sehr gut |
| **unberechenbar** | gut | ok | ok | gut | gut |

*Torwart*

Für den Torwart bringen nur unberechenbar, Ballzauberer und Geneser etwas, und auch die drei nur begrenzt. Torwarte können keine Wetter-SE bekommen und für die Kopfballgefährlichkeit der Mannschaft zählen nur Feldspieler.

Ballzauberer bringt dem Torwart einen Bonus auf das Elfmeter-Schießen nach dem Spiel (wird also eher selten vorkommen), unberechenbar gibt ihm eine kleine Chance, einen Traumpass zu spielen (wobei die Wahrscheinlichkeit für diesen Traumpass auch sehr gering ist).

#### Verteidiger

Für Verteidiger ist kopfballstark erste Wahl. Das Kopfball-Tor-SE ist das häufigste im ganzen Spiel, daher ist es immer sinnvoll, viele kopfballstarke Spieler zu haben.

Durchsetzungsstark ist sinnvoll, weil Verteidiger von dem positiven Wetter-SE mehr profitieren als sie unter dem negativen leiden, vor allem, wenn sie hohe Kondition haben.

Schnelle Verteidiger können schnelle Flügel oder Stürmer abfangen, um so ein gegnerisches Tor-SE zu verhindern. Wenn ein schneller Flügel oder Stürmer ein Tor-SE zugesprochen bekommt, wird ihm ein Gegenspieler zugelost. Dabei hat der direkt gegenüber aufgestellte Spieler die höchste Wahrscheinlichkeit, ausgelost zu werden - also z.B. bei einem schnellen linken Flügelspieler der rechte Außenverteidiger. Wenn ein schneller Gegenspieler zugelost wird, wird das schnelle Tor-SE damit automatisch gestoppt. Aber auch nicht-schnelle Gegenspieler haben eine Chance, schnelle Tor-SE abzufangen, wenn sie genug Verteidigungs-Fähigkeit haben.

Unberechenbar ist für Verteidiger sinnvoll, wenn sie auch genug Passspiel-Fähigkeit besitzen. Ballzauberer hilft Verteidigern nicht viel, schadet aber auch nicht. **Zentrale Mittelfeldspieler**

Für zentrale Mittelfeldspieler ist auch wieder kopfballstark ideal, aus den gleichen Gründen wie bei Verteidigern.

Durchsetzungsstark ist auch bei zentralen Mittelfeldspielern sinnvoll, weil diese von dem positiven Wetter-SE mehr profitieren als sie unter dem negativen leiden, vor allem, wenn sie hohe Kondition haben.

Schnell ist für zentrale Mittelfeldspieler sinnvoll, wenn man sie gelegentlich als "vierten Mittelfeldspieler", also als Flügel zur Mitte oder defensiven Stürmer einsetzen will. Ansonsten schadet das Wetter-SE nur. Die Chance, dass schnelle zentrale Mittelfeldspieler einen schnellen gegnerischen Spieler abfangen, ist zu gering, als dass sie eine echte Rolle spielt.

Ballzauberer ist für zentrale Mittelfeldspieler akzeptabel, weil die Chance auf positive Wetter-SE in etwa so hoch ist wie die auf negative Wetter-SE. Genau wie bei schnellen zentralen Mittelfeldspielern ist diese Spezialfähigkeit aber praktisch, wenn man den Spieler mal als Flügel zur Mitte oder defensiven Stürmer aufstellt.

Unberechenbar ist für zentrale Mittelfeldspieler nur dann sinnvoll, wenn sie über viel Passspiel und Verteidigung verfügen, ansonsten ist diese Spezialfähigkeit für zentrale Mittelfeldspieler eher negativ.

*Flügelspieler*

Für Flügelspieler ist schnell die beste Spezialfähigkeit, weil das Tor-SE eine sehr hohe Eintrittswahrscheinlichkeit hat. Die negativen Effekte des Wetter-SE stören bei Flügelspielern nicht so stark, und sind deutlich seltener und unbedeutender als die positiven Effekte des Tor-SE.

Kopfballstark ist auf jeder Position sinnvoll, aber zusätzlich zu dem Ecke-Kopf-SE können kopfballstarke Flügelspieler auch ein Flügel-Kopf-SE bekommen (die Vorlage muss dazu aber natürlich von dem anderen Flügelspieler kommen).

Unberechenbar ist für Flügelspieler gut, weil eine Chance auf ein Tor-SE besteht, ohne dass es negative Auswirkungen haben kann. Allerdings ist die Chance auf dieses Tor-SE geringer als bei schnellen Flügelspielern.

Ballzauberer ist nett, weil man damit die Chance auf ein Tor-SE gegen gegnerische kopfballstarke Verteidiger oder Mittelfeldspieler hat. Dieses SE tritt jedoch sehr selten auf.

Durchsetzungsstark bringt dem Flügelspieler zwar kaum Nachteile, bringt jedoch nur eine Chance auf ein Wetter-SE, kein Tor-SE, und blockiert damit den Platz für eine sinnvollere Spezialfähigkeit.

***Stürmer***

Für Stürmer gelten in der Regel die gleichen Bestimmungen wie für Flügelspieler. Die Verwertungswahrscheinlichkeiten sind leicht unterschiedlich, die Empfehlungen aber die selben, auch in der gleichen Gewichtung.

#### Konzentrieren oder kombinieren?

Es gibt zwei Ansätze: Entweder, man kombiniert nur die besten Spezialfähigkeiten, also, stellt z.B. mehrere schnelle Flügel und Stürmer auf. Damit erhöht man die Chance, das Tor-SE des schnellen Spielers zu erhalten.

Da jedes Tor-SE pro Spiel nur einmal auftreten kann (wobei verwandelt und nicht verwandelt getrennt gerechnet werden und bei unberechenbaren und schnellen Spielern das Pass-Tor-SE und das Schuss-Tor-SE als unterschiedliche Tor-SE gewertet werden), steigert man damit die Chance, überhaupt ein Tor-SE zu bekommen, senkt aber die totale Anzahl der möglichen Tor-SE.

Der zweite Ansatz wäre es, Spieler mit verschiedenen Spezialitäten aufzustellen, um die Chance auf mehrere Tor-SE zu steigern, z.B. mit einem schnellen, einem unberechenbaren und einem kopfballstarken Stürmer.

Beide Ansätze haben Vor- und Nachteile, man entscheidet im Prinzip zwischen einer hohen Chance auf einige wenige Tore und einer geringeren Chance auf mehrere Tore.

# Verletzungen

Ab und zu wird es dir passieren, dass sich einer deiner Spieler verletzt. Dann kann er für einige Spiele ausfallen, außer es handelt sich nur um eine leichte Blessur. Je höher die Trainingsintensität, desto höher ist auch das Verletzungsrisiko. Du kannst aber Physiotherapeuten einstellen, um die Verletzungsgefahr einzudämmen. Physiotherapeuten senken jedoch nur die Wahrscheinlichkeit auf selbstverursachte Verletzungen (z.B. Zerrungen), sie helfen nicht gegen Verletzungen, die durch Fouls entstehen.

* *Verletzungen pro Saison (30 Spiele) nach Physiotherapeuten:*

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Phys.** | **0** | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** | **10** |
| Verl. | 15,7 | 14,0 | 13,2 | 12,6 | 11,8 | 11,7 | 11,2 | 11,1 | 11,3 | 10,3 | 10,6 |

*(Untersuchung von 1200 Spielen:* [(13398733.5)](http://www75.hattrick.org/Forum/Read.aspx?t=13398733&n=5&v=0&mr=0)*)*

Die maximale Verletzungsdauer, die ein Spieler haben kann, sind 4 Wochen, angezeigt durch eine

+4. Da es aber auch in der Verletzungsdauer einen Sub gibt, könnten das auch 4,99 Wochen sein, also, so gut wie 5 Wochen.

Eine Woche ist dabei aber nicht unbedingt genau eine Woche - der Heilungsprozess dauert bei alten Spielern länger, da kann eine Verletzungswoche auch schon mal zwei Wochen dauern, bis sie verheilt ist. Indem du Ärzte einstellst, kannst du die Genesung deiner Spieler beschleunigen, so dass eine Verletzungswoche auch nach ein paar Tagen schon wieder geheilt sein kann.

Bei Spielern ab einem Alter von 39 Jahren kann es vorkommen, dass diese überhaupt nicht mehr heilbar sind, sondern dass sich deren Verletzungsstatus trotz Ärzten langsam verschlimmert, bis sie irgendwann bei +9 angekommen sind. Bei solchen Spielern redet man von "Invalidität". Es gibt vereinzelt Berichte von Spielern über 40, die auf normalem Wege wieder gesund geworden sind,

aber wenn sich der Verletzungsstatus eines Spielers verschlimmert (also z.B. von +3 auf +4 springt), dann ist er definitiv invalide. Die Heilung invalider Spieler ist nur noch über einen Trick möglich, die sogenannte "Wunderheilung" - wenn man einen Spieler zum Trainer umwandelt, wird dieser dadurch automatisch geheilt.

Die Angabe über die Dauer der Verletzung ist außerdem nur ein Schätzwert. Wenn angezeigt wird, dass dein Star-Stürmer noch eine Woche verletzt ist, kann es auch 8 oder 9 Tage dauern, bis er wieder fit ist.

"Tage" in diesem Zusammenhand sind die täglichen Updates. Es gibt 7 tägliche Updates pro Woche, aber nicht an jedem Tag eins - an manchen Tagen gibt es kein Update, dafür an anderen Tagen zwei. Die genaue Verteilung der Updates ist für jedes Land anders, im folgenden die Verteilung der Updates für Deutschland, Österreich und die Schweiz, angefangen mit dem ersten Update nach dem Ligaspiel:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Deutschland** | **Österreich** | **Schweiz** |
| **1. Update** | Mo 08:00 | Sa 23:52 | Mo 04:15 |
| **2. Update** | Mo 18:00 | Mo 09:30 | Di 02:05 |
| **3. Update** | Di 08:00 | Di 09:30 | Di 15:55 |
| **4. Update** | Do 08:30 | Di 22:30 | Do 04:15 |
| **5. Update** | Fr 00:30 | Do 09:30 | Do 23:15 |
| **6. Update** | Fr 18:00 | Fr 07:00 | Fr 19:30 |
| **7. Update** | Sa 00:00 | Sa 00:22 | Sa 02:15 |

Wenn ein Spieler weniger als eine komplette Woche Verletzungszeit hat, aber noch nicht vollkommen geheilt ist, ist er angeschlagen (durch ein Pflaster angezeigt). Angeschlagene Spieler bringen etwas weniger Leistung (bis zu 10% weniger Leistung, je nach dem, wie nah er an der kompletten Heilung ist).

Wenn ein Spieler verletzt ist, senkt sich dadurch sein TSI. Durch den Unterschied zwischen TSI am Verletzungstag (also, dem TSI des noch gesunden Spielers) und dem TSI am Folgetag (also nach dem ersten Verletzungsupdate) kann man errechnen, wie lange genau der Spieler verletzt ist.

Ein Spieler spielt, wenn er gesund ist, mit 100% seiner Leistung. Wenn ein Spieler sich verletzt, so wird für das Spiel entsprechend seiner Verletzung ein Prozentsatz von seiner Leistungabgezogen, sowie zum nächsten täglichen Update dann auch ganz genau der gleiche Anteil von seinem TSI.

Bis 90% verbliebener Leistung ist der Spieler angeschlagen und spielt weiter. Von da bis 80% ist der Spieler "+1" verletzt und muss ausgewechselt werden. Bis 70% wird "+2" angezeigt, usw. bis schließlich unter 10% bis 0% als "+9" angezeigt wird (wobei reguläre Verletzungen nur bis +4 gehen, höhere Zahlen sind nur bei alten Spielern auf dem Weg in die Invalidität möglich).

Aus diesem Grund lässt sich mit bekanntem TSI in unverletztem Zustand und TSI mit Verletzung auch die exakte Länge einer Verletzung einfach linear berechnen.

Im Spielbericht wird nur erwähnt, dass ein Spieler verletzt wurde, aber nicht, wie stark. Wer während des Spiels schon zu neugierig ist, wie lange sein grade verletzter Spieler in etwa ausfallen wird, kann den entsprechenden Textbaustein nachschlagen, damit weiß man dann zumindest, ob es eine leichte oder eine ernsthafte Verletzung ist.

|  |  |
| --- | --- |
| **Links** |  |
| [(http://ht-box.ru/healing.php)](http://ht-box.ru/healing.php) | Heilungsgeschwindigkeitsrechner |
| [(http://www.ht-germany.de/injury/)](http://www.ht-germany.de/injury/) | Heilungsgeschwindigkeitsrechner |
| [(http://hattrickevents.free.fr/index.php?l=de](http://hattrickevents.free.fr/index.php?l=de)  [)](http://hattrickevents.free.fr/index.php?l=de) | Sammlung aller Textbausteine |

Eine Besonderheit, sozusagen ein Bug, der zum Feature wurde, ist die Wunderheilung bei der Trainerumwandlung. Wenn man einen verletzten Spieler zum Trainer umwandelt, wird dieser automatisch sofort komplett geheilt. Natürlich muss man dabei bedenken, dass man dann mit dem Spieler als Trainer dasitzt, und dass man den Spieler nicht mehr verkaufen kann.

# Karten und Sperren

Während eines Spiels können die Spieler verwarnt (Gelbe Karte) oder vom Platz gestellt werden (Rote Karte). Bei hitzköpfigen und unehrlichen Spielern wird dies öfter der Fall sein, vor allem, wenn sie auch noch unerfahren sind.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Gefahr** | **Psyche** | **Karte/Spiel** | **Charakter** | **Karte/Spiel** |
| **hoch** | hitzköpfig | ? | niederträchtig | 14,78% |
|  | aufbrausend | 16,48% | unehrlich | 11,36% |
|  | temperamentvoll | 13,80% | ehrlich | 8,27% |
|  | ausgeglichen | 8,96% | aufrichtig | 6,35% |
|  | ruhig | 3,56% | rechtschaffen | 5,66% |
| **niedrig** | introvertiert | 0,54% | herzensgut | ? |

*Studie von 1,7 Millionen untersuchten Einsätzen:* [(http://beyond-league-4.hattrick.sea.at/stats-](http://beyond-league-4.hattrick.sea.at/stats-s.php?was=karten)

[...arten)](http://beyond-league-4.hattrick.sea.at/stats-s.php?was=karten)

Zwei gelbe Karten in einem Spiel führen zu einem Platzverweis (Gelb-Rote Karte). Es kann auch vorkommen, dass ein Spieler direkt eine Rote Karte sieht. Wenn ein Spieler in einem Pflichtspiel vom Platz gestellt wurde, ist er für das nächste Pflichtspiel gesperrt.

Wenn ein Spieler drei Gelbe Karten aus verschiedenen Pflichtspielen ansammelt, ist er für ein Pflichtspiel gesperrt.

Man unterscheidet dabei zwischen Pflichtspielen (Liga-, Pokal- und Relegationsspiele) und Freundschaftsspielen. Die Sperren zählen nicht für Freundschaftsspiele, und umgekehrt sorgen Karten aus Freundschaftsspielen nicht für Sperren in kommenden Spielen. Du kannst also wichtige Spieler, die im Ligaspiel gesperrt sind, trotzdem im Freundschaftsspiel auflaufen lassen, damit sie

z.B. für Form und Training ihren Spieleinsatz bekommen.

In der Aufstellungsmaske werden die Karten angezeigt, du kannst aber theoretisch rein technisch einen rotgesperrten Spieler in die Aufstellung setzen (ebenso wie einen verletzten) - der Spieler würde dann aber nicht auflaufen, sondern direkt von Anfang an durch den für seine Position eingestellten Ersatzspieler ersetzt.

Die Zahl der Karten, die dein Spieler aktuell angesammelt hat, wird in der Spielerübersicht neben seinem Namen angezeigt.

Sobald der Spieler die Sperre abgesessen hat, werden alle Karten wieder gelöscht. Zudem werden am Ende einer Saison alle Gelben und Roten Karten gelöscht, so dass jeder Spieler in der neuen Saison wieder bei Null beginnt.

Torhüter können übrigens keine Karten bekommen.

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Links** |
| [(http://www.hattrick-](http://www.hattrick-bodyguard.org/) [bodyguard.org/)](http://www.hattrick-bodyguard.org/) | Tool zur Untersuchung, wie kartengefährdet und verletzungsgefährlich Mannschaften sind. |

#### Training bei Roten Karten

Wird dein Spieler vom Platz gestellt, so bekommt er für die Minuten, die er gespielt hat, normal Training.

# Grundlegendes zur Spielsimulation

In jeder Halbzeit erfolgt eine bestimmte Anzahl von Angriffen. Das Mittelfeld entscheidet darüber, welchem Team ein Angriff zugesprochen wird. Das Team mit dem stärkeren Mittelfeld (mit dem höheren Ballbesitz) erhält sehr wahrscheinlich auch die meisten Angriffe. Der Sturm entscheidet dann im Vergleich mit der gegnerischen Abwehr, ob die zugesprochene Chance auch verwertet wird.

Jeder Angriff besteht also aus den folgenden Schritten:

* Mittelfeld vs. Mittelfeld, zum Bestimmen, welche Mannschaft versuchen kann, die Torchance zu verwandeln.
* Angriff vs. Verteidigung, zum Bestimmen, ob die Torchance verwandelt oder abgeblockt wird.

Torchancen, die weit davon entfernt waren, verwandelt zu werden, werden im Spielbericht gar nicht erst erwähnt, nur knapp unterlegene oder verwandelte Torchancen werden erwähnt.

Neben den erfolgreichen und vergebenen Torchancen werden noch Karten, Verletzungen, Auswechslungen und Ausrichtungsänderungen, Verwirrung und Sonderereignisse im Spielbericht aufgeführt.

Der Zeitpunkt, zu dem ein Ereignis auftritt, ist zufällig ausgelost. Es kann also passieren, dass mehrere Ereignisse fast gleichzeitig auftreten. Die Spielengine versucht anscheinend zu verhindern, dass zu viele Ereignisse gleichzeitig auftreten, mit dem Ergebnis, dass sich vor allem in den letzten Minuten vor Ende einer Halbzeit gelegentlich die Ereignisse häufen, wie in diesem Beispiel: [(337836868).](http://www75.hattrick.org/Club/Matches/Match.aspx?matchID=337836868) Daher ist man eigentlich nie ganz sicher, auch wenn die letzten Minuten ticken und man deutlich führt. Allerdings ist die Zahl der Spiele, in denen sich die Ereignisse in der letzten Minute häufen, eher gering - man muss nur im Hinterkopf behalten, dass so etwas vorkommen kann.

#### Zyklen

Während der Spielsimulation werden die Ereignisse in bestimmten Zyklen abgearbeitet.

|  |  |
| --- | --- |
| **Reihenfolge** | **Ereignis** |
| **0** | Pressing |
| **1** | Tor-Sonderereignis |
| **2** | Wetter-Sonderereignis |
| **3** | Torchance |
| **4** | Konter (wenn Torchance abgewehrt) |
| **5** | Karten |
| **6** | Verletzung |
| **7** | Verwirrung |

|  |  |
| --- | --- |
| **Links** |  |
| [(http://hattrickevents.free.fr/index.php?l=de](http://hattrickevents.free.fr/index.php?l=de)  [)](http://hattrickevents.free.fr/index.php?l=de) | Sammlung aller Textbausteine |

#### Chancenverteilung

Das Mittelfeld bestimmt den Ballbesitz, wobei das Mittelfeldrating einen Mittelwert über die gesamte Spielzeit darstellt, die Ballbesitz-Angaben im Spielbericht Momentaufnahmen der 45. und

90. Minute. Der Ballbesitz errechnet sich über diese Formel:

#### Ballbesitz % = Mittelfeld Team A / (Mittelfeld Team A + Mittelfeld Team B) \*100%

Aber bedenke: auch mit 99% Ballbesitz bleibt eine 1% Chance, dass der Gegner die aktuell umkämpfte Chance zugesprochen bekommt. Und 99% Ballbesitz bedeutet in dem Fall nicht, dass diese Mannschaft 99% der Chancen bekommt, sondern, dass sie bei jeder umkämpften Chance eine 99% Wahrscheinlichkeit hat, diese Chance zugesprochen zu bekommen.

Pro Spiel gibt es 15 reguläre Chancen, plus zusätzliche Chancen durch Sonderereignisse, die durch Spezialfähigkeiten der Spieler ausgelöst werden können. Die 15 normalen Chancen teilen sich auf wie folgt:

* **5 exklusive Chancen** für Mannschaft A: Diese können nur Mannschaft A zugelost werden. Wenn das Mittelfeld von Mannschaft A die Chance gewinnt, bekommt Mannschaft A die Chance zugesprochen und kann versuchen, diese zu verwandeln. Wenn das Mittelfeld von Mannschaft B die Chancen gewinnt, verfällt die Chance einfach.
* **5 exklusive Chancen** für Mannschaft B: Diese können nur Mannschaft B zugelost werden. Wenn das Mittelfeld von Mannschaft B die Chance gewinnt, bekommt Mannschaft B die Chance zugesprochen und kann versuchen, diese zu verwandeln. Wenn das Mittelfeld von Mannschaft A die Chancen gewinnt, verfällt die Chance einfach. (Also das gleiche andersherum)
* **5 offene Chancen**: Diese können von beiden Mannschaften genutzt werden. Die Mannschaft, welche die Chance gewinnt, bekommt die Chance zugesprochen und kann versuchen, diese zu verwandeln.

Zu diesen 15 normalen Chancen kommen noch **Torchancen durch Spezialfähigkeiten** der Spieler. Diese zählen nicht zu den normalen Chancen und können zusätzlich zu den 15 oben erwähnten Chancen auftreten. Es gibt 14 mögliche Tor-Sonderereignisse, die theoretisch auftreten können:

* schneller Spieler passt zum Torschützen,
* schneller Spieler sprintet davon und schießt Tor,
* unberechenbarer Spieler passt zum Torschützen,
* unberechenbarer Spieler bringt überraschende Aktion,
* unberechenbarer Stürmer/Flügel fängt Ball ab und schießt Tor,
* unberechenbarer Spieler spielt Fehlpass,
* Ballzauberer tanzt kopfballstarken Spieler aus,
* Flügelspieler spielt überraschenden Pass,
* Flügelspieler spielt Flanke auf kopfballstarken Spieler
* kopfballstarker Spieler verwandelt Eckstoß,
* Spieler legt Eckball weiter, nächster Spieler verwandelt,
* konditionsschwacher Spieler verliert den Ball,
* unerfahrener Spieler verliert den Ball,
* erfahrener Spieler erobert den Ball.

Insgesamt kann eine einzelne Mannschaft in einem Spiel damit also bis zu 10 Tore durch reguläre Chancen bekommen, rein theoretisch bis zu 15 Tore, wenn zusätzlich auch exklusive Chancen des Gegners per Konter umgewandelt werden. Dazu kommen noch einige Tore durch Sonderereignisse. Dabei ist es jedoch auch bei Mannschaften, die auf eine Optimierung der Spezialeigenschaften achten, sehr unwahrscheinlich, mehr als 2-3 Tore durch Sonderereignisse zu erzielen.

|  |  |
| --- | --- |
| **Links** |  |
| [(http://koenigsblau.bplaced.net/hattrick/crddneu...)](http://koenigsblau.bplaced.net/hattrick/crddneu.html) | Rechner für die Verteilung der Chancen |

### *Chancenverwertung*

Wenn eine Mannschaft einen Angriff zugesprochen bekommt, wird entschieden, wie der Angriff abläuft. Es gibt drei Angriffsseiten (rechts, links und zentral) und zudem Standardsituationen (Freistöße und Elfmeter).

|  |
| --- |
| **Chancenverteilung** |
| 35% durch die Mitte 25% über links  25% über rechts  15% Standards  *| 2/3 davon direkt (Standardschütze vs. Torwart)*  *| 1/3 davon indirekt (Standardratings)* |

Über die ausgewählte Angriffsseite wird die attackierende Mannschaft dann versuchen, die zugehörige Abwehrseite der verteidigenden Mannschaft zu überwinden. Es wird also z.B. der rechte Sturm gegen die linke Verteidigung berechnet, die Verwertungswahrscheinlichkeit wird nach folgender Formel berechnet: **= O^3 / (O^3 + D^3)** *(O = Offensive, D = Defensive)*

In Worten: Es ist unmöglich, die Verteidigung so stark zu machen, dass eine Torchance zu 100% verhindert wird (oder den Angriff so stark, dass man zu 100% trifft). Damit die Verteidigung halbwegs sicher steht, sollten die Verteidigungsratings schon mehrere Stufen über den Angriffsratings des Gegners liegen. Für Kontermannschaften empfiehlt man, dass die Verteidigungsratings um 50-100% über den Angriffsratings des Gegners liegen sollten.

# Torschützen

Wer genau das Tor schießt, wird zufällig ausgelost. Spieler mit hoher Torschussfähigkeit haben eine höhere Chance, zugelost zu werden, es kann aber auch gut passieren, dass andere Spieler zugelost werden.

Wenn ihr also einen Stürmer habt, der trotz guter Fähigkeiten nie trifft, nicht verzweifeln, und nicht den Spieler verkaufen - wichtig ist, wie viel er zu den Mannschaftsratings beiträgt, nicht, bei wie vielen Toren er namentlich erwähnt wurde.

### *Ratings*

#### Die Mannschaftsbewertung ist die Bewertung, auf die du dich konzentrieren solltest

Ein häufiger Anfängerfehler ist es, sich zu sehr auf die einzelnen Spieler zu konzentrieren. Bei Hattrick ist Fußball ein Mannschaftssport, noch mehr als im echten Leben. Was zählt, ist nicht so sehr der einzelne Spieler, sondern sein Einfluss auf die Mannschaftsleistung (Ratings).

Nach Abschluss eines Spiels kannst du dir unter dem Spielbericht die Mannschaftsratings ansehen. Diese sind in die sieben Mannschaftsteile aufgeteilt (Mittelfeld, drei Verteidigungsseiten und drei Angriffsseiten). Diese Bewertungen sagen dir, wie gut die verschiedenen Teile deiner Mannschaft im Spiel gearbeitet haben. Über diese Bewertungen wird das Spiel berechnet, wenn dein rechter Flügel ein Tor macht, wird also nicht der Flügelspieler gegen den Außenverteidiger berechnet, sondern die Mannschaftsratings für den rechten Außenangriff gegen die linke Außenverteidigung.

Die Bezeichnungen bei der Spielbewertung (die Skala reicht von nicht vorhanden bis göttlich) werden nochmals in vier Sublevel unterteilt: min., tief, hoch und max., womit einfacher zu

verstehen ist, wie gut die Bewertung in einem bestimmten Bereich ist. Eine Bewertung von "gut (max.)" ist nur wenig schlechter als "sehr gut (min.)", aber um einiges besser als ein "passabel (min.)".

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Links** |
| [(http://www.fantamondi.it/HTMS/ind](http://www.fantamondi.it/HTMS/index.php?page=predictor&lang=en) [ex.php?page=...ng=en)](http://www.fantamondi.it/HTMS/index.php?page=predictor&lang=en) | Spielwahrscheinlichkeits-Vorberechnung |
| [(http://www.ht-](http://www.ht-foxtrick.com/forum/portal.php) [foxtrick.com/forum/portal.php)](http://www.ht-foxtrick.com/forum/portal.php) | Add On FoxTrick, gibt zusätzliche Hilfen, um die Spiele zu untersuchen und zu vergleichen |

# Im Normalfall

Kurz gesagt, bestimmt die Mittelfeldbewertung, wie viele Chancen sich deine Mannschaft im Laufe eines Spiels erarbeiten wird. Die anderen Mannschaftsteile entscheiden, mit welcher Wahrscheinlichkeit die Angriffe zu Toren führen.

Die folgende Übersicht wird dir ein wenig bei der Mannschaftsaufstellung helfen. Beachte, dass es sich nur um ungefähre Angaben handelt. Manchmal ist eine Fähigkeit nur geringfügig wichtiger als eine andere, die in der Rangliste unmittelbar dahinter folgt, in anderen Fällen kann der Unterschied beträchtlich sein. Abzüge für mehrere Spieler in einer zentralen Position sind nicht einbezogen.

|  |  |
| --- | --- |
| **Mannschaftsteil** | **Einflussfaktoren (wichtigste zuerst)** |
| **Mittelfeld** | Spielaufbau (zentrale Mittelfeldspieler) |
|  | Spielaufbau (Flügelspieler) |
|  | Spielaufbau (Defensive Stürmer) |
|  | Spielaufbau (Innenverteidiger) |
|  | Spielaufbau (Außenverteidiger) |
| **linke Angriffsseite** | Flügelspiel (linker Flügelspieler) |
|  | Flügelspiel (linker Außenverteidiger) |
|  | Torschuss (Stürmer) |
|  | Passspiel (linker Flügelspieler) |
|  | Passspiel (linker zentraler Mittelfeldspieler) |
|  | Flügelspiel (Stürmer) |
|  | Passspiel (Stürmer) |
| **linke Abwehrseite** | Verteidigung (linker Außenverteidiger) |
|  | Torwart (Torhüter) |
|  | Verteidigung (linker Innenverteidiger) |
|  | Verteidigung (linker Flügelspieler) |
|  | Verteidigung (Torhüter) |
|  | Verteidigung (linker zentraler Mittelfeldspieler) |
| **Angriff zentral** | Torschuss (Stürmer) |
|  | Passspiel (Stürmer) |
|  | Passspiel (zentrale Mittelfeldspieler) |
|  | Passspiel (Flügelspieler) |

|  |  |
| --- | --- |
| **Abwehrzentrum** | Verteidigung (Innenverteidiger) |
|  | Torwart (Torhüter) |
|  | Verteidigung (Außenverteidiger) |
|  | Verteidigung (zentrale Mittelfeldspieler) |
|  | Verteidigung (Torhüter) |
|  | Verteidigung (Flügelspieler) |
| **rechte Angriffsseite** | Flügelspiel (rechter Flügelspieler) |
|  | Flügelspiel (rechter Außenverteidiger) |
|  | Torschuss (Stürmer) |
|  | Passspiel (rechter Flügelspieler) |
|  | Passspiel (rechter zentraler Mittelfeldspieler) |
|  | Flügelspiel (Stürmer) |
|  | Passspiel (Stürmer) |
| **rechte Abwehrseite** | Verteidigung (rechter Außenverteidiger) |
|  | Torwart (Torhüter) |
|  | Verteidigung (rechter Innenverteidiger) |
|  | Verteidigung (rechter Flügelspieler) |
|  | Verteidigung (Torhüter) |
|  | Verteidigung (rechter zentraler Mittelfeldspieler) |

Wie man sieht, hat ein Spieler auf einer Position Auswirkungen auf verschiedene Mannschaftsbereiche. Dabei sind verschiedene Fähigkeiten für verschiedene Mannschaftsbereiche zuständig. Dadurch ist es sinnvoll, Spieler zu haben, die mehr als nur eine Hauptfähigkeit haben, damit diese mehrere Bereiche stärken.

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Links** |
| [(http://webdoc.urz.uni-](http://webdoc.urz.uni-halle.de/dl/284/pub/HOposweightandpercent.pdf) [halle.de/dl/284/pub/HOp...t.pdf)](http://webdoc.urz.uni-halle.de/dl/284/pub/HOposweightandpercent.pdf) | Übersicht des Einflusses der verschiedenen Skills auf die Ratings |

# Einfluss nach Spielerposition

Die Zahlenangabe (1), (2) und (3) bei den zentralen Spielern in der folgenden Tabelle steht für den Einfluss, den der entsprechende Spieler hat, wenn mehrere Spieler auf dieser zentralen Position stehen (also, Einfluss mit Overcrowding-Malus bereits einberechnet).

Bei zentralen Spielern gehen die Angaben für VT auf Außenverteidigung und PS auf Flügelangriff in den folgenden Werte davon aus, dass der Spieler mittig steht. Wenn der Spieler auf einer Seitenposition steht, wird der Wert für diese Seite verdoppelt, dafür für die andere Seite gestrichen.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Pos** | **MF** | **IV** | | **AV** | | **ZS** | | **FS** | | |
| **SA** | **TW** | **VT** | **TW** | **VT** | **PS** | **TS** | **PS** | **FL** | **TS** |
| TW |  | 54,2% | 26,5% | 60,0% | 27,6% |  |  |  |  |  |
| IV (1) | 11,4% |  | 62,4% |  | 25,9% |  |  |  |  |  |
| IV (2) | 11,0% |  | 60,2% |  | 25,0% |  |  |  |  |  |
| IV (3) | 10,0% |  | 54,5% |  | 22,6% |  |  |  |  |  |
| oIV (1) | 15,4% |  | 45,2% |  | 18,9% |  |  |  |  |  |
| oIV (2) | 14,9% |  | 43,6% |  | 18,3% |  |  |  |  |  |
| oIV (3) | 13,5% |  | 39,5% |  | 16,5% |  |  |  |  |  |
| IVnA (1) | 8,0% |  | 48,5% |  | 71,6% |  |  |  | 22,1% |  |
| IVnA (2) | 7,7% |  | 46,8% |  | 69,1% |  |  |  | 21,4% |  |
| IVnA (3) | 7,0% |  | 42,4% |  | 62,5% |  |  |  | 19,3% |  |
| AV | 7,8% |  | 28,0% |  | 92,1% |  |  |  | 44,4% |  |
| oAV | 10,8% |  | 23,8% |  | 69,9% |  |  |  | 54,2% |  |
| dAV | 3,1% |  | 29,9% |  | 100% |  |  |  | 28,4% |  |
| AVzM | 7,8% |  | 42,6% |  | 68,9% |  |  |  | 24,3% |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Pos** | **MF** | **IV** | | **AV** | | **ZS** | | **FS** | | |
| **SA** | **TW** | **VT** | **TW** | **VT** | **PS** | **TS** | **PS** | **FL** | **TS** |
| ZM (1) | 46,8% |  | 25,0% |  | 9,5% | 19,3% |  | 9,5% |  |  |
| ZM (2) | 43,8% |  | 23,3% |  | 9,0% | 18,1% |  | 8,9% |  |  |
| ZM (3) | 38,7% |  | 20,6% |  | 7,8% | 16,0% |  | 7,8% |  |  |
| oZM (1) | 44,2% |  | 13,5% |  | 5,1% | 28,7% |  | 9,4% |  |  |
| oZM (2) | 41,3% |  | 12,6% |  | 4,8% | 26,8% |  | 8,8% |  |  |
| oZM (3) | 36,5% |  | 11,1% |  | 4,2% | 23,7% |  | 7,8% |  |  |
| dZM (1) | 44,2% |  | 37,0% |  | 13,6% | 13,0% |  | 6,1% |  |  |
| dZM (2) | 41,3% |  | 34,6% |  | 12,7% | 12,2% |  | 5,7% |  |  |
| dZM (3) | 36,5% |  | 30,6% |  | 11,2% | 10,8% |  | 5,0% |  |  |
| ZMnA (1) | 41,2% |  | 21,7% |  | 24,9% | 13,4% |  | 23,6% | 42,9% |  |
| ZMnA (2) | 38,6% |  | 20,3% |  | 23,3% | 12,6% |  | 22,0% | 40,1% |  |
| ZMnA (3) | 34,1% |  | 17,9% |  | 20,6% | 11,1% |  | 19,5% | 35,4% |  |
| FL | 21,3% |  | 12,5% |  | 35,0% | 6,2% |  | 18,2% | 74,9% |  |
| oFL | 17,8% |  | 5,0% |  | 18,1% | 8,0% |  | 21,3% | 87,7% |  |
| dFL | 17,8% |  | 15,7% |  | 48,8% | 3,1% |  | 15,0% | 63,4% |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| FLzM | 26,9% |  | 15,2% |  | 28,5% | 8,8% |  | 11,5% | 49,4% |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Pos** | **MF** | **IV** | | **AV** | | **ZS** | | **FS** | | |
| **SA** | **TW** | **VT** | **TW** | **VT** | **PS** | **TS** | **PS** | **FL** | **TS** |
| ST (1) |  |  |  |  |  | 21,9% | 59,4% | 10,6% | 15,8% | 19,4% |
| ST (2) |  |  |  |  |  | 20,8% | 56,3% | 10,0% | 15,0% | 18,4% |
| ST (3) |  |  |  |  |  | 17,9% | 48,6% | 8,7% | 12,9% | 15,9% |
| dST (1) | 20,1% |  |  |  |  | 35,1% | 36,6% | 19,7% | 10,9% | 10,0% |
| dST (2) | 19,0% |  |  |  |  | 33,2% | 34,7% | 18,6% | 10,3% | 9,5% |
| dST (3) | 16,4% |  |  |  |  | 28,7% | 29,9% | 16,1% | 8,9% | 8,2% |
| STnA (1) |  |  |  |  |  | 15,5% | 36,1% | 15,6% | 46,0% | 39,1% |
| STnA (2) |  |  |  |  |  | 14,7% | 34,2% | 14,8% | 43,6% | 37,1% |
| STnA (3) |  |  |  |  |  | 12,7% | 29,6% | 12,8% | 37,6% | 32,1% |

*(Daten von HO:* [(http://webdoc.urz.uni-halle.de/dl/284/pub/HOp...t.pdf)](http://webdoc.urz.uni-halle.de/dl/284/pub/HOposweightandpercent.pdf)*, gerundet)*

Ratings (oben quer) MF = Mittelfeld

IV = Innenverteidigung AV = Außenverteidigung ZS = Zentralsturm

FS = Flügelsturm

### *Psychologie*

Bei der Betreuung einer Fußballmannschaft geht es nicht allein um Training und Taktik, ebenso ist die Psychologie wichtig. Deine Mannschaft muss gewinnen wollen und sie muss an sich selbst glauben. Die Teampsychologie beeinflusst deine Spielergebnisse, umgekehrt beeinflussen deine Spielergebnisse auch die Psyche deines Teams.

# Mentalität des Trainers

Die Ausrichtung des Trainers (offensiv, defensiv oder ausgewogen) beeinflusst die erzielten Ratings:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Ausrichtung** | **Bonus Abwehr** | **Bonus Angriff** |
| **ausgewogen** | +0% | +0% |
| **offensiv** | -11% | +8% |
| **defensiv** | +14% | -8% |

Weiterhin beeinflusst die Führungsqualität des Trainers, wie gut man die Effekte von Spiel des Jahres und Kraft sparen nutzen kann. Die Führungsqualität des Trainers hat aber keinen direkten Einfluss während des Spiels, sondern wirkt auf die Teamstimmung zwischen zwei Spielen (siehe "Trainer").

# Selbstvertrauen

Das Selbstvertrauen hilft dir, deine Chancen zu verwandeln - es schlägt sich in den Angriffsbewertungen nieder und ist im Wesentlichen von den vorherigen Spielen abhängig. Hohes Selbstvertrauen ist normalerweise eine gute Sache, aber bei hohem Selbstvertrauen kann es passieren, dass deine Spieler einen schwächeren Gegner unterschätzen (siehe "Unterschätzung").

Psychologen können das Selbstvertrauen hochhalten. Das Selbstvertrauen wird 2-3x pro Woche angepasst: Einmal nach jedem Pflichtspiel (steigt oder fällt je nach Spielergebnis) und einmal zum Finanzupdate (tendiert zum Ausgangswert zurück, Psychologen helfen das Selbstvertrauen hoch zu halten, ähnlich wie der Trainer auf die Teamstimmung wirkt).

#### Zuwachs des Selbstvertrauens während dem Finanzupdate:

SV Samstag = SV Freitag + 0.5 \* (4.5 + 0.72 \* Wurzel (Anzahl Psychologen) - SV Freitag)

Der Ausgangswert für das Selbstvertrauen ist *bescheiden*, Psychologen können diesen Ausgangswert, zu dem das Selbstvertrauen wieder tendiert, jedoch auf *stark* anheben.

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Links** |
| [(http://fptsj.brinkster.net/confianca.aspx)](http://fptsj.brinkster.net/confianca.aspx) | Tool zur Berechnung, wie viele Psychologen gebraucht werden |
| [(http://httools.ht.funpic.de/selbstvertrauen](http://httools.ht.funpic.de/selbstvertrauen.htm)  [.htm)](http://httools.ht.funpic.de/selbstvertrauen.htm) | Tool zur Selbstvertrauenberechnung |

# Teamstimmung

Die Teamstimmung hat Auswirkungen auf die Leistung der Mannschaft. Der Ausgangszustand, auf den die Teamstimmung zu Saisonbeginn gesetzt wird, ist ruhig (4,5). Die Teamstimmung beeinflusst die Spielaufbau-Leistung aller Spieler, die zum Mittelfeld beitragen, und je besser die Teamstimmung, umso besser wird die Leistung im Mittelfeld sein. Man kann grob sagen, jede Stufe Teamstimmung über ruhig gibt +7% Bonus auf die Mittelfeldratings, jede Stufe unter ruhig etwas mehr als -7% Abzug auf die Mittelfeldratings.

Die Teamstimmung kann durch viele Dinge beeinflusst werden, vornehmlich durch die Führungsqualitäten deines Trainers (positive Wirkung, höhere Führungsqualität hält die Teamstimmung hoch - siehe "Trainer"), die von dir für jedes Spiel ausgewählte Einstellung des Teams (Kraft sparen erhöht die Teamstimmung um 33%, Spiel des Jahres senkt sie um 50%), Transfers und Psychologen.

Die Wahrscheinlichkeit, dass die Teamstimmung bei einem Transfer leidet, hängt von der Beliebtheit des Spielers ab:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Charakter** | **Kauf** | **Verkauf** |
| **beliebt** | 0% | 27% |
| **sympathisch** | 0% | 22% |
| **angenehm** | 31% | 12% |
| **umstritten** | 46% | 0% |
| **Ekel** | 69% | 0% |

Eigene Jugendspieler sind von dieser Bestimmung ausgenommen, wenn sie innerhalb von 6 Tagen nach der Beförderung in die A-Mannschaft verkauft werden. Wenn die Teamstimmung durch einen Transfer fällt, bekommst du eine Benachrichtigung in den Mannschaftsereignissen. Wie stark die Teamstimmung fällt, ist umstritten, es gibt verschiedene Theorien, die schätzen, dass im Falle einer Meldung ca. 5-9% der aktuellen Teamstimmung verloren gehen.

Eine andere Schätzung geht davon aus, dass auch die Höhe des Teamstimmungsverlustes vom Charakter der Spieler abhängt, je extremer der Charakter, desto höher der Abzug:

|  |  |
| --- | --- |
| **Charakter** | **TS-Verlust** |
| **beliebt** | bis 10% |
| **sympathisch** | ca. 1-6% |
| **angenehm** | ca. 3-5% |
| **umstritten** | ? |
| **Ekel** | ca. 13-14% |

Die Zahlen sind jedoch nur als sehr grobe Erfahrungswerte zu betrachten, es gab keine umfassende Untersuchung, die diese Werte belegt.

#### TI-Schraube

Eine Möglichkeit, die Teamstimmung kurzfristig anzuheben, ist es, die Trainingsintensität zu senken. Je niedriger die Trainingsintensität, desto höher die Teamstimmung - wenn man die Trainingsintensität wieder hoch stellt, geht aber natürlich die Teamstimmung wieder runter.

Die Maßnahme eignet sich also vor allem für wichtig Spiele, wie z.B. Relegationsspiele zum Saisonende. Nachteil ist vor allem, dass die Gefahr recht hoch ist, dass dadurch die Form der Spieler einbricht, nicht nur die sichtbare, sondern die langfristige Hintergrundform. Man verliert also nicht nur Teile des Trainings, sondern riskiert auch Folgeprobleme in der Mannschaft - diese taktische Variante sollte also nur in absoluten Notfällen eingesetzt werden.

Wenn man die TI-Schraube ansetzen will, muss die Trainingsintensität vor dem letzten täglichen Update vor dem Trainingsupdate gesenkt werden. Um nicht zu viel Training zu verlieren und die Form halbwegs zu halten, sollte die Trainingsintensität direkt nach dem Spiel wieder hochgesetzt werden.

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Links** |
| [(http://www.ht-](http://www.ht-links.de/TISchrauber.php) [links.de/TISchrauber.php)](http://www.ht-links.de/TISchrauber.php) | TI-Schrauber auf HT-Links, zur Berechnung, wie weit gesenkt werden sollte |

# Einstellung des Teams

Vor jedem Pflichtspiel teilst du deinen Spielern mit, wie wichtig das Spiel ist. Die ausgewählte Einstellung des Teams beeinflusst, wie hoch dein Ballbesitz sein wird. Du hast drei Möglichkeiten:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Kraft sparen** | **Normal** | **Spiel des Jahres** |
| **Mittelfeldleistung** | 83.945% | 100% | 111.49% |

Spiel des Jahres: *(=mots, von Engl. match of the season)*

Deine Spieler werden alles versuchen, um dieses Spiel zu gewinnen. Allerdings wird die Teamstimmung direkt nach dem Spiel fallen, was bedeutet, dass deine Spieler in den folgenden Spielen nicht mehr das Beste aus sich herausholen werden.

Konkreter: Du bekommst für dieses eine Spiel ca. +15% Mittelfeldleistung. Dafür halbiert sich deine Teamstimmung nach dem Spiel. Damit kann man also in einem wichtigen Spiel mehr Leistung rausholen, auf Kosten einer Schwächung in den folgenden Spielen. Im letzten Spiel der Saison sollte man immer mots spielen, da ja kein Spiel danach mehr kommt und die Teamstimmung in der Saisonpause zurückgesetzt wird.

Normal: *(=pin, von Engl. play it normal, gelegentlich gebrauchte Abkürzung)*

Deine Spieler spielen wie gewohnt.

Kraft sparen: *(=pic, von Engl. play it cool)*

Deine Spieler werden angewiesen, das Spiel locker anzugehen, da es andere wichtigere Spiele gibt, auf die es sich später zu konzentrieren gilt. Direkt nach dem Spiel wird die Teamstimmung angehoben und deine Spieler werden in den nächsten Spielen besser auftreten.

Konkreter: Du wirst in diesem einen Spiel ca. -15% Mittelfeldleistung haben, dafür steigert sich die Teamstimmung nach dem Spiel um 33%. Sollte also genutzt werden, wenn man sich sicher ist, dass man das aktuelle Spiel auch mit niedrigerem Mittelfeld gewinnen kann, oder ohnehin nicht gewinnen kann und das Spiel aufgibt, um sich einen Vorteil für die folgenden Spiele zu verschaffen.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Teamstimmung** | **PIC** | **Normal** | **MOTS** |
| **paradiesisch** | 122% | 142% | **162%** |
| **auf Wolke sieben** | 116% | 135% | **154%** |
| **euphorisch** | 110% | 128% | **146%** |
| **ausgezeichnet** | **104%** | 121% | **138%** |
| **gut** | 98% | 114% | **130%** |
| **zufrieden** | 92% | 107% | **122%** |
| **ruhig** | 87% | **100%** | **113%** |
| **irritiert** | 81% | 93% | **105%** |
| **wütend** | 75% | 86% | **97%** |
| **blutrünstig** | 63% | 72% | **81%** |

*(Tabelle ist bei niedriger TS eher ungenau.)*

#### Dauerpic

Ein beliebter Trick, den man anwenden kann, wenn man einen Trainer mit hoher Führungsqualität hat, ist das Dauerpic. Bei einem Dauerpic spielt man jedes Spiel mit Kraft sparen eingestellt. Wie man schön in der Tabelle oben sieht, ist der Bonus durch die hohe Teamstimmung ab ausgezeichnet höher als der Abzug durch Kraft sparen.

Diesen Wert kann man schon nach etwa drei Spielen erreichen, bei Kraft sparen in konsekutiven Pokal- und Ligaspielen und guter Führungsqualität des Trainers.

Damit spielt man also die ersten drei Spiele etwas schwächer, dafür aber den Rest der Saison mit einem kleinen Bonus auf das Mittelfeldrating. Dauerpic kann man nur mit Trainern spielen, deren Führungsqualität durchschnittlich oder besser ist, da ansonsten die Teamstimmung zu schnell wieder nachlässt und der Bonus nicht hoch genug würde, um den Abzug des Kraft sparens auszugleichen.

# Grenzen der Teamstimmung

Für normale Mannschaften ist die Teamstimmung auf einen Maximalwert von paradiesisch begrenzt. Nur Nationalmannschaften können über diesen Wert hinaus gehen.

Die Teamstimmung kann durch Kraft sparen bei sehr hoher Teamstimmung kurzzeitig über paradiesisch ansteigen - in dem Fall wird die Teamstimmung aber zum nächsten täglichen Update auf paradiesisch (TS10,0) zurückgesetzt, egal wie hoch sie angestiegen war. Man kann diesen minimalen Zeitrahmen, den man über Teamstimmung paradiesisch hinaus ist, aber nutzen, um in dem Zeitraum zwischen Spiel und Update Spieler mit schlechtem Charakter zu kaufen/verkaufen. Eine eventuelle negative Auswirkung auf die Teamstimmung kann so abgefangen werden.

#### Mit niedriger Führungsqualität motsen

Ein anderer Bezug, der sich für Trainer ohne Führungsqualität zu wissen lohnt: Wenn man von ruhiger Teamstimmung ausgehend einmal Spiel des Jahres spielt, und danach zweimal Kraft sparen spielt, kommt man wieder in etwa auf den Ausgangswert raus.

Wenn man also ein wichtiges Spiel hat, und danach zwei Spiele, die man leicht gewinnt (oder sowieso aufgibt), kann es sich lohnen, das erste Spiel zu motsen (Spiel des Jahres), danach zwei Spiele zu picen (Kraft sparen).

#### Pic-Mots-Strategie

Vor der Saison sollte man sich einen groben Plan erstellen, welche Spiele wichtig sind, welche schwer und welche einfach. Damit kann man dann bestimmen, welche Spiele man beruhigt Kraft sparen einstellen kann, und in welchen Spielen man die Mehrleistung durch normales Spiel oder sogar Spiel des Jahres benötigt. Diesen Plan sollte man wenn nötig natürlich während der Saison weiter anpassen. Mit einem geschickten Management der Teamstimmung kann man auch mit einem eher schwachen Team Erfolg haben.

Das letzte Spiel der Saison (also das letzte Ligaspiel oder das Relegationsspiel) kann problemlos Spiel des Jahres eingestellt werden, da in der Saisonpause die Teamstimmung zurückgesetzt wird.

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Links** |
| [(http://www.mpn.de.tl/TS\_Zerfall.htm)](http://www.mpn.de.tl/TS_Zerfall.htm) | Übersicht, wie schnell die Teamstimmung zum Ausgangswert zurückkehrt |
| [(http://ht4u.altervista.org/TSpredictor/tea](http://ht4u.altervista.org/TSpredictor/team_spirit_predictor.php) [m\_s...r.php)](http://ht4u.altervista.org/TSpredictor/team_spirit_predictor.php) | Tool zur Berechnung des Verlaufs der Teamstimmung |

# Heimvorteil

Die Heimmannschaft wird von ihren Fans unterstützt. Für gewöhnlich hast du so in einem Heimspiel einen höheren Anteil am Ballbesitz als bei einem Auswärtsspiel. In Zahlen: Die Heimmannschaft bekommt ca. +20% Bonus auf die Mittelfeldratings.

In einem Derby (einem Spiel, bei dem beide Mannschaften aus der gleichen Region kommen) erhält die Heimmannschaft auch diesen Vorteil (ca. +20% MF), während das Auswärtsteam einen Bonus bekommt, der etwa der Hälfte des Heimvorteils entspricht (ca. +10% MF). Findet das Spiel auf neutralem Boden statt, erhält keine Mannschaft einen Vorteil.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Heimspiel** | **Auswärts-Derby** | **Auswärts** |
| **Mittelfeldleistung** | 119,892% | 111,493% | 100% |

# Unterschätzung

Wenn du gegen ein Team antrittst, das schlechter platziert ist als deines, und wenn zudem das Selbstvertrauen deiner Mannschaft "stark" oder größer ist, dann kann es passieren, dass deine Spieler den Gegner unterschätzen und unter ihren Möglichkeiten bleiben. Das Risiko einer Unterschätzung hängt von der Punkt- und Rangdifferenz zwischen beiden Teams, der Höhe des Selbstvertrauens und der Einstellung der Mannschaft im Hinblick auf das Spiel ab. Ab einer Punktdifferenz von 8 Punkten ist bereits Unterschätzung in Spielen gesehen worden.

Für den Fall dass du einen Gegner unterschätzt, bestimmen Punktdifferenz, Höhe des Selbstvertrauens, Einstellung der Spieler und ob du zu Hause oder auswärts spielst, wie sehr du den Gegner unterschätzt. Man kann in etwa davon ausgehen, dass jeder Punkt Unterschied zu einem Malus von -1% der Mittelfeldleistung führt.

Abhängig vom Halbzeitstand kannst du dich von einer Unterschätzung erholen: Bei Rückstand verschwindet die Unterschätzung; bei Gleichstand reduziert sie sich um zwei Drittel und bei knapper Führung (ein Tor) um ein Drittel.

Die einzige Möglichkeit, eine Unterschätzung sicher zu vermeiden, ist den Spielern als Einstellung "Spiel des Jahres" zu verordnen. Wenn Spiel des Jahres eingestellt ist, wird garantiert keine Unterschätzung auftreten.

Beachte, dass Unterschätzung nur in Ligaspielen auftritt, aber nie an den ersten drei Spieltagen.

# Rückzugs-Event

Wenn deine Mannschaft weit in Führung liegt, kann es zu einem Rückzugs-Event kommen. Die Wahrscheinlichkeit auf ein Rückzugs-Event steigt, je mehr Tore du Vorsprung hast.

|  |  |
| --- | --- |
| **Vorsprung** | **Rückzugswahrscheinlichkeit** |
| **1 Tor** | 0% |
| **2 Tore** | 20% |
| **3 Tore** | 40% |
| **4 Tore** | 60% |

|  |  |
| --- | --- |
| **5 Tore** | 80% |
| **6 Tore** | 100% |

Dieses Event kannst du nicht steuern, und es wird bewirken, dass die Mannschaft versucht, die Führung zu verteidigen. Was heißt, die Verteidigungsratings werden ab dem Zeitpunkt steigen, die Angriffsratings sinken.

Wenn das Rückzugs-Event einmal aufgetreten ist, bleibt es bis zum Ende des Spiels, auch wenn sich das Ergebnis ändert, selbst wenn die eigene Mannschaft in Rückstand gerät.

#### Änderung der Mannschaftsleistung nach Rückzug:



|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Minute** | **#Drawbacks** | **%Verteidigung** | **%Angriff** |
| 1-5 | 6 | 112,87% | 72,77% |
| 6-10 | 30 | 112,58% | 76,01% |
| 11-15 | 70 | 112,34% | 78,28% |
| 16-20 | 87 | 111,13% | 78,95% |
| 21-25 | 145 | 109,48% | 80,79% |
| 26-30 | 177 | 108,06% | 82,93% |
| 31-35 | 224 | 107,95% | 84,35% |
| 36-40 | 231 | 106,74% | 85,93% |
| 41-45 | 129 | 105,57% | 86,93% |
| 46-50 | 119 | 106,92% | 89,58% |
| 51-55 | 185 | 104,53% | 90,67% |
| 56-60 | 162 | 104,09% | 92,00% |
| 61-65 | 141 | 102,89% | 93,63% |
| 66-70 | 208 | 102,14% | 94,13% |
| 71-75 | 192 | 101,83% | 95,60% |
| 76-80 | 218 | 101,07% | 96,89% |
| 81-85 | 219 | 100,63% | 98,41% |
| 86-90 | 116 | 100,46% | 99,69% |

*(#Drawbacks bezeichnet dabei die Anzahl der Rückzüge in der Untersuchung)*

# XP-Event

In manchen wichtigen Spielen, wie z.B. Spielen der Nationalmannschaft oder Pokalspielen, kann es in den letzten Minuten des Spiels (ca. den letzten 20 Minuten, meist in den letzten 5-10 Minuten) bei der weniger erfahrenen Mannschaft zu einem Einbruch der Leistung kommen. Auch bei Turnierspielen kann dieses XP-Event auftreten.

Nach Eintreten des Events kommen noch maximal 3 Chancen.

Dieser Einbruch tritt jedoch nur bei engen Spielen auf, in denen die weniger erfahrene Mannschaft mit einem oder zwei Toren führt oder es Unentschieden steht.

Wenn der Einbruch auftritt, wird die Mannschaft ab diesem Zeitpunkt in allen Mannschaftsteilen geschwächt (wie bei Verwirrung). Der Unterschied in der Höhe der Mannschaftserfahrungen entscheidet in solch einem Fall über die Stärke der Auswirkungen.

Falls das Spiel in die Verlängerung geht, wird das XP-Event zu Beginn der Verlängerung größtenteils aufgehoben. Ein minimaler Malus wird aber wohl für die gesamte restliche Spieldauer bestehen bleiben.

Trat es während der ersten 90 Minuten nicht auf, kann es nun übrigens auch noch in der Verlängerung auftreten, wiederum zum "gleichen" Zeitpunkt.

## *Aufstellungen*

Als Manager deines Teams entscheidest du, wie deine Mannschaft spielen wird und in welcher Formation sie aufläuft.

Vor jedem Spiel übermittelst du deine Entscheidung - deine Spielanweisungen - über die Aufstellungsseite, die du im Spielplan findest. Deine Anweisungen müssen wenigstens 20 Minuten vor Beginn der Partien übermittelt worden sein. Es ist aber sinnvoll, die Aufstellung schon etwas früher zu machen, für den Fall eines technischen Versagens, es kann immer mal passieren, dass die Server vorübergehend unerreichbar sind oder deine Internetverbindung ausfällt.

Es ist auch empfehlenswert, eine Standardaufstellung einzugeben und diese aktuell zu halten (z.B. nach Spielerverkäufen), damit für den Fall der Fälle immer eine Aufstellung vorhanden ist.

Eine frühzeitig eingegebene Aufstellung kann natürlich später noch wieder verändert werden, wenn du deine Taktik neu planst.

Es ist auch sehr sinnvoll, nicht jede Woche die selbe Aufstellung zu spielen. Ein cleverer Manager wird sich die Aufstellungen seines Gegners ansehen und dadurch raten, wie dieser im nächsten Spiel aufstellen könnte. Wenn man jede Woche gleich aufstellt, ist man leicht ausrechenbar, und der Gegner kann sich leicht einen Plan überlegen, um die Schwachstellen der Aufstellung auszunutzen.

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Links** |
| [(http://hem.passagen.se/hammervald/abc\_](http://hem.passagen.se/hammervald/abc_of_tactics/abc_of_tactics_ger.htm) [of\_tact...r.htm)](http://hem.passagen.se/hammervald/abc_of_tactics/abc_of_tactics_ger.htm) | Das ABC der Taktiken - veraltet, aber immer noch gut für ein Grundverständnis |

#### Aufstellungshilfen

Für Neuanfänger gibt es die Möglichkeit, sich Aufstellungen vorschlagen zu lassen, in denen die Spieler automatisch ihren Stärken entsprechend auf die richtigen Positionen gesetzt werden. Diese Aufstellungen sind für Anfänger gut, mit der Zeit wirst du lernen, wie du die Spieler noch optimaler aufstellst und ausrichtest.

Außerdem wird dir im Aufstellungsbildschirm die für den Spieler beste Position hell unterlegt, sobald dein Mauszeiger auf einem Spieler in der Spielerliste steht. Du musst den Spieler nicht zwingend auf der hervorgehobenen Position aufstellen, er wird auf dieser Position aber gute

Leistung bringen.

#### Startaufstellung und Standardaufstellung

Für jedes Spiel wählst du deine Startelf aus, deine Ersatzspieler, deinen Standardschützen und deinen Spielführer. Auf der Aufstellungsseite ziehst du die einzelnen Spieler auf die gewünschten Positionen.

Du gibst Auswechselspieler an, welche bei Verletzungen übernehmen, oder die gezielt nach bestimmten Bedingungen eingewechselt werden, z.B. zu einer bestimmten Zeit oder wenn du in Führung bist. Genaueres zu Auswechslungen steht unter "Auswechslungen" [(15398908.79).](http://www75.hattrick.org/Forum/Read.aspx?t=15398908&n=79&v=0&mr=0)

Denk daran, dass du mit mindestens neun Spielern ein Spiel beginnen musst, um eine kampflose Niederlage ("Walkover") zu vermeiden, was gleichzeitig auch den Verlust des Trainingseffekts für die ganze Woche bedeuten würde.

Sobald du eine Aufstellung erstellt hast, ist es sinnvoll, diese als Standardaufstellung zu speichern. Standardaufstellung bedeutet, dass diese Aufstellung gespielt wird, wenn du keine andere Aufstellung eingibst. Dies ist sehr sinnvoll, damit du auch eine passende Aufstellung hast, wenn du mal vergisst, eine Aufstellung einzustellen.

Denk aber auch daran, nach Spielerverkäufen oder bei längeren Verletzungen deine Standardaufstellung zu aktualisieren, indem du eine neue Standardaufstellung mit ausreichend spielberechtigten Spielern eingibst.

# Auswahl der Mannschaftsformation

Du kannst mit jeder Formation spielen, die du auf der Aufstellungsseite erzeugen kannst. Dabei ist wissenswert, dass mehrere Spieler in einer zentralen Position (Innenverteidiger, Mittelfeldspieler, Stürmer) sich gegenseitig behindern. Je mehr Spieler auf einer zentralen Position, desto höher der Abzug, den alle bekommen (Overcrowding).

Ein einzelner Spieler in zentraler Position trägt zu 100% zur Mannschaftsleistung bei. Zwei Spieler in einer zentralen Position einzusetzen bringt einen Abzug mit sich (der beide betrifft), und drei Spieler einen noch größeren Abzug (die alle drei betrifft). Die Einbuße belangt alle Spielerfähigkeiten.

Der Umfang des Abzugs fällt zudem für Mittelfeldspieler größer aus als für Stürmer, und für Stürmer größer als für Verteidiger. Genauer gesagt ist der Abzug bei Mittelfeldspielern doppelt so groß wie bei Innenverteidigern; derjenige für Stürmer liegt etwa in der Mitte von beiden.

* 2 Innenverteidiger: -3.6%
* 3 Innenverteidiger: -10%
* 2 Zentrale Mittelfeldspieler: -6.5%
* 3 Zentrale Mittelfeldspieler: -17.5%
* 2 Stürmer: -5.5%

- 3 Stürmer: -13.5%

Die genaue Positionierung der zentralen Spieler spielt nur bei Verteidigern und Mittelfeldspielern eine Rolle, diese wirken jeweils stärker auf "ihre" Seite, bzw. gleich stark auf beide Seiten, wenn sie

auf der zentralen Position stehen. Bei Stürmern (ausgenommen natürlich nach außen ausgerichtete Stürmer) ist es egal, auf welcher Seite sie stehen, alle Stürmer wirken gleich stark zu allen Seiten.

# Ausrichtung

Du kannst all deinen Feldspielern auf dem Platz individuelle Anweisungen geben. Es gibt vier individuelle Anweisungen, welche jeweils den Einfluss des Spielers in eine andere Richtung verlagern.

Du kannst etwa einen zentralen Mittelfeldspieler anweisen, "defensiv" zu spielen. Das bedeutet, dass er immer noch ein zentraler Mittelfeldspieler ist, er sich aber mehr auf die Verteidigung als sonst konzentriert, und den Angriff etwas vernachlässigt.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Positionen** | | | | |
|  |  | TW |  |  |
| oAV↓ AV  AVzM→ dAV↑ | oIV↓ IV  IVnA← | oIV↓ IV | oIV↓ IV  IVnA→ | oAV↓ AV  AVzM← dAV↑ |
| oFL↓ FL  FLzM→ dFL↑ | oZM↓ ZM  ZMnA← dZM↑ | oZM↓ ZM  dZM↑ | oZM↓ ZM  ZMnA→ dZM↑ | oFL↓ FL  FLzM← dFL↑ |
|  | ST  dST↑ STnA← | ST  dST↑ | ST  dST↑ STnA→ |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Position** | **Anweisung** | **Effekt** |
| **Außenverteidiger** | Offensiv | Trägt mehr zu Flügelangriff und Mittelfeld bei, weniger zur Verteidigung |
|  | Defensiv | Trägt mehr zur Verteidigung bei, weniger zu Flügelangriff und Mittelfeld |
|  | zur Mitte hin | Mehr Verteidigung im Abwehrzentrum, weniger Verteidigung außen, weniger Flügelangriff |
| **Innenverteidiger** | Offensiv | Trägt etwas mehr zum Mittelfeld bei, weniger zur Verteidigung |
|  | nach außen | Mehr Verteidigung außen, weniger Verteidigung im Abwehrzentrum, etwas mehr Flügelangriff, etwas weniger Mittelfeld |
| **Zentraler Mittelfeldspieler** | Offensiv | Mehr Angriff, weniger Verteidigung, etwas weniger Mittelfeld |
|  | Defensiv | Mehr Verteidigung, weniger Angriff, etwas weniger Mittelfeld |
|  | nach außen | Mehr Flügelangriff, etwas weniger Mittelfeld, mehr Angriff und Verteidigung am Flügel und weniger Angriff und Verteidigung im Zentrum |
| **Flügelspieler** | Offensiv | Mehr Flügelangriff, weniger Verteidigung, etwas weniger |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | Mittelfeld |
|  | Defensiv | Viel mehr Verteidigung, weniger Flügelangriff, etwas weniger Mittelfeld |
|  | zur Mitte hin | Mehr Mittelfeld, weniger Flügelangriff, mehr Verteidigung im Abwehrzentrum, weniger Verteidigung außen |
| **Stürmer** | Defensiv | Mehr Mittelfeld, Angriffsratings mehr durch Passspiel, weniger durch Torschuss |
|  | nach außen | Mehr Flügelangriff, weniger Angriffszentrum |

# Eingespieltheit einer Formation

Deine Mannschaft kann jede von dir gewünschte Formation spielen, aber deine Spieler könnten verwirrt sein und unter ihren eigentlichen Möglichkeiten spielen, falls du eine Formation nutzt, mit der sie keine Erfahrungen haben. Um die Eingespieltheit zu erhöhen und Verwirrung zu vermeiden braucht dein Team einfach ein wenig Übung. Du gewinnst jedes Mal etwas Erfahrung für eine Formation hinzu, wenn du sie spielen lässt (Freundschaftsspiele und Pflichtspiele zählen gleich viel).

|  |
| --- |
| **Eingespieltheit** |
| Steigerung Eingespieltheit: 36 Minuten gespielt = 1 Stufe Eingespieltheit |
| Halten Eingespieltheit: 10 Minuten gespielt/Woche verhindert Sinken |

Der Umfang der Erfahrung, die du für jede genutzte Formation hinzugewinnst, ist wie auch das Training minutenabhängig (maximal 90 Minuten pro Spiel). Falls du eine bestimmte Formation nicht nutzt, wird die Eingespieltheit mit der Zeit abnehmen. Auch riskierst du bei jedem Spielerverkauf eine Abnahme der Eingespieltheit.

Die Eingespieltheit wird immer nur nach den Spielen (oder nach dem Verkauf von Spielern) fallen, nicht zu den täglichen Updates.

Beachte, dass die Stufen Eingespieltheit über sehr gut Doppelstufen sind - also, es dauert doppelt so lange, um die Eingespieltheit eine Stufe zu steigern, aber sie hält auch doppelt so lange, ehe sie wieder fällt.

# Verwirrung

Falls die Eingespieltheit für die gewählte Formation zu niedrig ist, leidet deine Mannschaftsleistung darunter. Bei einer Eingespieltheit ab sehr gut kann keine Verwirrung auftreten. Unter sehr gut wird das Risiko auf Verwirrung höher, je niedriger die Eingespieltheit ist. Deine Mannschaftserfahrung kann dieses Risiko jedoch begrenzt ausgleichen - Mannschaften mit hoher Erfahrung werden nicht so leicht unter Verwirrung leiden.

Je niedriger die Eingespieltheit, desto stärkere Verwirrung kann auftreten. Wenn Verwirrung auftritt, wird diese im Spielbericht erwähnt. Erst ab diesem Zeitpunkt wird die Leistung deiner Mannschaft schlechter, wie schlecht, hängt davon ab, welches Organisationsniveau im Spielbericht genannt wird.

Die Verwirrung wird im Laufe des Spiels (z.B. nach der Halbzeit) gelegentlich neu berechnet, wodurch die negativen Effekte weitgehend aufgehoben oder zumindest abgeschwächt werden können.

Wichtig zu wissen ist auch, dass die Verwirrung bei einem Wechsel der Formation nicht direkt neu berechnet wird - wenn deine Mannschaft eine Verwirrungsmeldung bekommen hat und danach auf ein sehr gut eingespieltes System wechselt, bleibt der Verwirrungsabzug trotzdem bestehen, bis die Organisationsstufe das nächste Mal neu berechnet wird.

**Mannschaftleistung nach Verwirrungsmeldung im Spielbericht**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Im Spielbericht angegebene Organisation der Mannschaft | gut | 95 - 99 % |
| passabel | 90 - 94 % |
| durchschnittlich | 83 - 89 % |
| schwach | 76 - 82 % |
| armselig | 66 - 75 % |
| erbärmlich | 56 - 65 % |
| katastrophal | 47 - 55 % |

### *Spielführer*

Du kannst für jedes Spiel einen Mannschaftskapitän bestimmen. Erfahrung und Führungsqualitäten sind für den Mannschaftskapitän von Bedeutung, da die Stärke des Kapitäns in diesen Fähigkeiten einen Bonus erhält, wenn die Gesamterfahrung deiner Mannschaft berechnet wird.

|  |
| --- |
| **Einfluss des Mannschaftskapitäns auf die Mannschaftserfahrung:** |
| Team-XP = ( [Summe der XP aller 11 Spieler] + [XP Kapitän] ) / 12 \* (100% - (7 - [FQ Kapitän]) \* 5%) |
| In Worten: Die Erfahrung des Mannschaftskapitäns fließt doppelt stark in die Berechnung der Mannschaftserfahrung ein, und für jede Stufe Führungsqualität, die der Mannschaftskapitän weniger als "gut" hat, werden 5% von der gesamten Mannschaftserfahrung abgezogen. |

### *Mannschaftserfahrung*

Die Gesamterfahrung der Mannschaft ist für zwei Situationen wichtig:

* wenn du eine schlecht eingespielte Formation spielst, kann die Mannschaftserfahrung die negativen Effekte abmildern. Eine Mannschaft mit sehr hoher Durchschnittserfahrung wird zwar höchstwahrscheinlich immer noch Verwirrungsmeldungen bekommen, wenn sie eine schlecht eingespielte Formation spielt, aber die Verwirrung wird nicht so stark ausfallen.
* bei engen Pokal- und Relegationsspielen kann die Mannschaft mit der niedrigeren Mannschaftserfahrung in den letzten Minuten nervös werden. Wenn eine Mannschaft nervös wird, entscheidet der Erfahrungsunterschied zwischen beiden Teams über das Ausmaß der Nervosität. (siehe auch "XP-Event").

Der Spielführer muss sich in deiner Startaufstellung befinden. Wenn dein Kapitän das Feld verlässt (aufgrund einer Verletzung oder Auswechslung), wird die Kapitänsbinde an den Spieler auf dem Feld weitergegeben, der am Besten als Kapitän geeignet ist.

Die Mannschaftserfahrung kann sich im Laufe des Spiels natürlich durch Auswechslungen oder rote Karten ändern. Berechnet wird immer mit der aktuellen Mannschaftserfahrung, die nach Spielende angezeigte Mannschaftserfahrung entspricht aber dem, was bei Spielende auf dem Platz stand.

# Spezialtaktiken

Vor jedem Spiel kannst du dein Team anweisen, eine bestimmte Taktik zu nutzen. Jede Taktik hat ihre Vorteile, aber auch Nachteile - wähle daher mit Bedacht. Neben der normalen Spielweise stehen sechs Spezialtaktiken zur Verfügung. Falls du keine Taktik festlegst, wirst du "normal" spielen.

#### Das taktische Können

Wie gut du eine Taktik ausführen kannst, hängt von der Taktikfähigkeit bei dieser speziellen Taktik ab. Die Fähigkeit berechnet sich aus den verschiedenen Spielerfähigkeiten zusammen mit einem Erfahrungsbonus für jeden einbezogenen Spieler. Anders als bei der Eingespieltheit von Formationen kann (und muss) man Taktiken nicht einspielen, die taktische Fähigkeit ist die selbe, egal, ob man die Taktik zum ersten Mal nutzt oder jede Woche einsetzt.

Zweitens hängt die Effektivität deiner taktischen Fähigkeit auch von den Hauptfähigkeiten deiner und der gegnerischen Spieler ab. Die Hauptfähigkeit ist die wichtigste Fähigkeit für eine bestimmte Position auf dem Feld, für weitere Informationen schlage im Kapitel "Spieler: Fähigkeiten" nach.

Das bedeutet, eine "gute" Taktikbewertung wird beispielsweise effektiver sein, falls die durchschnittliche Hauptfähigkeit deiner (und auch der gegnerischen) Spieler "gut" ist, weniger effektiv ist sie, wenn die durchschnittliche Hauptfähigkeit bei "gigantisch" liegt.

Die unter dem Spielbericht angezeigte Taktikstärke entspricht dem, was in der ersten Minute berechnet wurde. Wenn durch Auswechslungen oder andere Änderungen am Spielsystem die taktische Stärke besser oder schlechter würde, wirkt dies im Spiel normal, wird aber unter dem Spielbericht nicht so angezeigt.

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Pressing** |
| Bei der Spezialtaktik Pressing versuchen deine Spieler, Druck auf den Gegner auszuüben. Dabei legen sie mehr Gewicht auf das Stoppen der gegnerischen Angriffe, denn darauf, eigene Angriffe zu kreieren. Pressing könnte eine gute Option sein, falls du dich unterlegen fühlst und die Zahl an Toren gering halten willst. | |
| *Vorteil:* | Du kannst die Anzahl an möglichen Chancen (für beide Mannschaften) in einem Spiel verringern. |
| *Nachteil:* | Die Kondition deiner Spieler wird schneller als gewohnt nachlassen. |

|  |  |
| --- | --- |
| *Relevante Fähigkeiten:* | Die gesamten Verteidigungsfähigkeiten und die gesamte Kondition aller deiner Feldspieler bestimmen deine Pressing-Fähigkeiten. Falls ein Spieler "durchsetzungsstark" ist, zählt seine Verteidigungsfähigkeit doppelt. Je müder deine Spieler werden, desto weniger werden sie in der Lage sein, Druck auf ihre Gegner auszuüben. |
| Wann immer von einem Team, das die Pressing-Taktik nutzt, eine mögliche Chance zunichte gemacht wird, erfolgt eine Mitteilung im Spielbericht. Du wirst nie herausfinden, welches Team diese Chance bekommen hätte. Spielen beide Mannschaften Pressing, wird sich der Effekt im Durchschnitt verdoppeln.  Erfolgreiches Pressing reduziert auch das mögliche Auftreten von Sonderereignissen. | |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Kontertaktik** |
| Kontertaktik bedeutet, dass du deinem Gegner willentlich die Ballkontrolle überlässt und sofort nach einem von ihm vergebenen Angriff versuchst, einen schnellen Konterangriff zu setzen. Das Spielen der Kontertaktik ist dann eine Option, wenn du eine sehr gute Abwehr und einen sehr guten Sturm (aber ein schlechtes Mittelfeld) hast, insbesondere in Kombination mit einem erfolglosen Angriff bei deinem Gegner. | |
| *Vorteil:* | Du kannst zusätzliche Angriffe erhalten (du erhältst eine Chance auf einen Konterangriff, wenn deine Abwehr es geschafft hat, einen Angriff des Gegners aufzuhalten). |
| *Nachteil:* | Du verlierst 7% deiner Mittelfeldleistung. |
| *Relevante Fähigkeiten:* | Die Gesamtsumme der Passspiel- und Verteidigungsfähigkeiten deiner Verteidiger bestimmen deine taktische Fähigkeit bei der Konter-Taktik. Das Passspiel ist dabei doppelt so wichtig wie die Verteidigungsfähigkeit. |
| Nur das Team, welches zum Zeitpunkt eines vergebenen Angriffs nicht im Mittelfeld überlegen ist, kann aus dem Vorteil dieser Taktik einen Nutzen ziehen. Falls du im Mittelfeld überlegen bist, wirst du nur unter dem Nachteil zu leiden haben. Alle Konterangriffe werden im Spielbericht erwähnt. | |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Angriff durch die Mitte** |
| Angriff durch die Mitte ("Attack in the middle" - abgekürzt AIM) bedeutet, dass sich dein Team auf Attacken im Angriffszentrum konzentriert, auf Kosten der Flügelangriffe. Mit anderen Worten, du tauschst Flügelangriffe gegen Angriffe in der Mitte aus. | |
| *Vorteil:* | 15-30% deiner Angriffe über die Flügel werden in Angriffe durch die Mitte umgewandelt. |
| *Nachteil:* | Deine Verteidigung wird auf beiden Flügelseiten etwas schlechter sein. |
| *Relevante Fähigkeiten:* | Die gesamten Passspiel-Fähigkeiten aller deiner Feldspieler bestimmen deine taktische Fähigkeit bei der Taktik Angriff durch die Mitte. |
| Immer wenn ein Angriff von den Flügeln in die Mitte umgeleitet worden ist, wird dies im Spielbericht erwähnt. | |

|  |
| --- |
| **Angriff über die Flügel** |
| "Angriff über die Flügel" funktioniert genau wie "Angriff durch die Mitte", nur umgekehrt. Das bedeutet, dass du Torchancen durch die Mitte gegen Flügelangriffe eintauschst. Da du im |

|  |  |
| --- | --- |
| Normalfall die meisten deiner Angriffe über die Flügel zugesprochen bekommst, wandelst du prozentmäßig ein paar mehr dieser Angriffe um. | |
| *Vorteil:* | Etwa 20-40% deiner Angriffe durch die Mitte werden in Angriffe über die Flügel umgewandelt. |
| *Nachteil:* | Deine zentrale Abwehr wird ca. 7% schlechter. |
| *Relevante Fähigkeiten:* | Die gesamten Passspiel-Fähigkeiten aller deiner Feldspieler bestimmen deine Fähigkeit in der Taktik Angriff über die Flügel. |
| Immer wenn ein Angriff von der Mitte zu den Flügeln umgeleitet worden ist, wird dies im Spielbericht erwähnt. | |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Kreativ spielen** |
| Kreativ spielen bedeutet, dass deine Spieler versuchen, ihre Spezialfähigkeiten und andere Eigenschaften vermehrt zu nutzen. | |
| *Vorteil:* | Du erhöhst die Chance auf im Spiel auftretende Sonderereignisse (sowohl positiv als auch negativ). |
| *Nachteil:* | Deine Verteidigungsbewertung wird ca. 10% schlechter sein. |
| *Relevante Fähigkeiten:* | Beim "Kreativ spielen" werden weder bestimmte Fähigkeiten benötigt, noch wird eine taktische Fähigkeitsstufe angezeigt. |
| Um Nutzen aus der Taktik zu ziehen, solltest du möglichst viele Spieler mit für Tor-SE relevanten Spezialfähigkeiten haben. Da die Sonderereignisse nicht nur bei dir vermehrt auftreten, sondern auch auf Seiten des Gegners, sollte dein Gegner möglichst keine Spieler mit für Tor-SE relevanten Spezialfähigkeiten haben.  Für Tor-SE relevant sind kopfballstarke Spieler auf allen Positionen, sowie vor allem schnelle, unberechenbare und kopfballstarke Flügel und Stürmer, sowie auch ballzaubernde Flügel und Stürmer, wenn der Gegner kopfballstarke Verteidiger und Mittelfeldspieler hat. | |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Weitschüsse** |
| Wenn du die Taktik "Weitschüsse" auswählst, werden deine Spieler angewiesen, die Angriffe mit einem Weitschuss abzuschließen, anstatt den Angriffszug auszuspielen. Mit anderen Worten, du tauschst Angriffe durch die Mitte und über die Flügel gegen Weitschüsse ein. Bei einem Weitschuss tritt der Schütze gegen den Torwart an. Dies kann nützlich sein, falls es dir schwer fällt, Treffer aus Angriffen durch die Mitte oder über die Flügel zu erzielen, und du gute Schützen hast. | |
| *Vorteil:* | Bei der Weitschusstaktik werden bis zu 30% der Flügelangriffe und Angriffe durch die Mitte in Weitschüsse umgewandelt. |
| *Nachteil:* | Verschlechterung in Außen- und Zentralangriff (-2,7%) und Mittelfeld (-5%). |
| *Relevante Fähigkeiten:* | Die Torschuss- und Standards-Fähigkeiten deiner Feldspieler bestimmen deine taktische Fähigkeit bei der Weitschuss-Taktik. Die Torschuss-Fähigkeit ist dabei um das Dreifache wichtiger als die Standards-Fähigkeit. |
| Wenn ein Angriff in einen Weitschuss umgewandelt wird, hat jede verteidigende Mannschaft, die die Pressing-Taktik gewählt hat, eine Möglichkeit, die Schusschance abzuwehren. Falls ein Schuss nicht abgeblockt wird, kommt ein Feldspieler zum Abschluss (zentrale Mittelfeldspieler und Flügelspieler mit doppelter Wahrscheinlichkeit). Die Qualität des Schusses hängt von der | |

Torschuss- und Standards-Fähigkeit des ausgewählten Schützen ab. Der Torwart kann den Schuss abwehren, indem er seine Torwart- und Standards-Fähigkeit nutzt. Sowohl für den Schützen als auch den Torwart gilt: Ein wenig von beiden Fähigkeiten wird benötigt. Es ist besser, in beiden Fähigkeiten gut zu sein, als nur besonders gut in einer von beiden.

Alle Weitschüsse werden im Spielbericht erwähnt, eingeschlossen die abgeblockten Möglichkeiten.

# Auswechslungen

Falls sich einer deiner Spieler verletzt, kommt der Ersatzspieler für diese Position ins Spiel (es gibt nur einen gemeinsamen Ersatz für Außen- und Innenverteidiger). Falls du keinen Ersatzspieler für eine bestimmte Position zugewiesen hast, oder falls sich auch der Ersatzspieler verletzt, wird automatisch ein anderer Ersatzspieler ins Spiel gebracht, entsprechend der folgenden Reihenfolge:

Verletzung Torwart: Verteidiger, *(restliche Reihenfolge unbekannt)* Verletzung Verteidiger: Mittelfeld, Flügelspieler, Stürmer, Torwart Verletzung Mittelfeld: Verteidiger, Flügelspieler, Stürmer, Torwart Verletzung Flügelspieler: Stürmer, Mittelfeld, Verteidiger, Torwart Verletzung Stürmer: Flügelspieler, Mittelfeld, Verteidiger, Torwart

Falls du keine einsatzfähigen Ersatzspieler hast, wirst du bei einer Verletzung das Spiel mit einem Spieler weniger fortsetzen müssen. Hast du keinen Ersatz auf der Bank und es verletzt sich dein Torwart, so übernimmt ein Feldspieler die Aufgaben des Torwarts. Dazu wird immer der Spieler mit der niedrigsten PlayerID ausgewählt.

Neben automatischen Auswechslungen, welche auf Verletzungen reagieren, kannst du auch vorbestimmte Auswechslungen im Voraus arrangieren. Denk aber dran, dass du maximal drei Auswechslungen pro Spiel vornehmen kannst (auch in Freundschaftsspielen).

Wenn du also z.B. drei taktische Auswechslungen vornimmst, um drei alte, konditionsschwache Spieler gegen frisch Spieler auszutauschen, um mehr Leistung zu erhalten, und sich danach ein Spieler verletzt, wirst du mit einem Spieler weniger weiterspielen müssen, weil die drei Auswechslungen schon vorgenommen wurden.

# Geplante Auswechslungen

Du kannst im Voraus Auswechslungen für ein Spiel festlegen, um entweder einen genialen taktischen Schachzug zu tätigen oder einfach nur einen müden Spieler gegen einen frischen auszutauschen. Du kannst etwa für einen Stürmer einen Verteidiger ins Spiel bringen, um die Führung in einem Spiel abzusichern, oder einen Verteidiger gegen einen Stürmer austauschen, falls du hinten liegst. Ebenfalls besteht für dich die Möglichkeit, die individuelle Spielerausrichtung zu ändern.

# Eine geplante Auswechslung hinzufügen

Um eine Auswechslung hinzuzufügen, gehe in der Aufstellungsseite auf den Karteireiter "Auswechslungen / Anweisungen". Wähle den Spieler aus, der das Spielfeld verlassen soll, und den Ersatzspieler, der eingewechselt werden soll. Bestimme dann die Bedingungen der Auswechslung. Indem du "Erweiterte Bedingungen" einblendest, kannst du festlegen, ob die Auswechslung in einer bestimmten Minute und/oder abhängig vom Spielstand erfolgen soll. Zudem kannst du dort eine Aktion für den Fall festlegen, dass einer deiner (oder ein gegnerischer) Spieler einen Platzverweis erhält, und die Position eines Spielers ändern.

# Eine Änderung des Spielerverhaltens hinzufügen

Auch Änderungen des Spielerverhaltens kannst du über den Karteireiter "Auswechslungen / Anweisungen" hinzufügen. Ähnlich wie bei der Festlegung einer Auswechslung wählst du den gewünschten Spieler aus und ergänzt dann die Bedingungen, unter denen der Spieler sein Verhalten ändern soll.

# Fünf Spieleranweisungen können vorgegeben werden

Du kannst bis zu fünf verschiedene Spieleranweisungen eingeben (Auswechslungen und Verhaltensänderungen). Bedenke aber: Der Schiedsrichter wird es dir nicht erlauben, mehr als drei Auswechslungen pro Spiel durchzuführen.

Die zusätzlichen Anordnungen sind dafür da, dass du neben den Auswechslungen auch Spieler repositionieren kannst, z.B. indem du einen Spieler vom Mittelfeld auf den Flügel verschiebst, oder zwei Spieler den Platz tauschen lässt. Oder du kannst einfach mehrere Auswechslungen mit bestimmten Bedingungen einstellen. Sobald jedoch dreimal gewechselt wurde, sind keine Wechsel mehr möglich - wenn sich dann z.B. ein Spieler verletzt, musst du mit einem Spieler weniger weiter spielen.

# Standardschützen auswechseln

Wenn du deinen Standardschützen auswechseln willst, solltest du vorgeben, wer sein Ersatz wird. Das machst du über die Liste der Elfmeterschützen. Wenn dein Standardschütze den Platz verlässt, übernimmt automatisch der Spieler, der als nächster in der Liste der Elfmeterschützen steht.

Wenn keine Spieler in der Liste der Elfmeterschützen angegeben sind, übernimmt automatisch der Spieler mit der höchsten PlayerID.

# Mannschaftskapitän auswechseln

Es gibt keine Möglichkeit zu bestimmen, wer die Spielführerbinde übernimmt, wenn der Kapitän den Platz verlässt.

Wenn dein Kapitän das Feld verlässt (aufgrund einer Verletzung oder Auswechslung), wird die Kapitänsbinde an den Spieler auf dem Feld weitergegeben, der am Besten als Kapitän geeignet ist.

# Anweisungen werden ausgeführt, wenn die Bedingungen erfüllt sind

All deine Spieleranweisungen werden im Spiel ausgeführt, sobald alle Bedingungen erfüllt sind, die vor dem Spiel vorgegeben wurden. Treten diese Bedingungen nicht ein, wird die Anweisung nicht ausgeführt. Falls du eine Auswechslung in die 65. Minute bei beliebigem Spielstand vorgibst, wird die Auswechslung in der 65. Minute durchgeführt. Wenn eine Auswechslung in der 70. Minute bei eigener Führung erfolgen soll, erfolgt die Auswechslung zu jedem Zeitpunkt ab der 70. Minute,

wenn/sobald diese Bedingung eintrifft. Gehst du etwa erst in der 80. Minute in Führung, wird deine Auswechslung auch erst dann realisiert.

Falls du zwei Anweisungen für die 70. Minute ausgibst - eine für den Fall der eigenen Führung, eine für die Bedingung "mehr als ein Tor Vorsprung" - und du führst 3:0 zu diesem Zeitpunkt, so werden beide Anweisungen ausgeführt.

Nach dem Spiel kannst du (aber nicht dein Gegner) über einen Link auf der Sternebewertungs-Seite eine Liste mit all deinen Spieleranweisungen sehen, zusammen mit den Informationen, wann deine Anweisungen ausgeführt wurden oder warum sie nicht umgesetzt wurden.

#### Du kannst auf Verletzungen nicht reagieren

Es ist nicht möglich, irgendwelche Bedingungen für Verletzungen festzulegen. Falls sich einer deiner Spieler während eines Spiels verletzt, greift das automatische System ein. Das bedeutet auch, dass eine Verletzung deine Wechselüberlegungen vermasseln kann, genau wie im realen Fußballgeschehen. Um dich davor zu bewahren, am Ende mit einer sonderbaren Aufstellung dazustehen (falls du etwa einen Formationswechsel mittels zweier Auswechslungen anstrebst, und eine aufgrund einer Verletzung nicht ausgeführt werden kann), werden alle Anweisungen für einen Formationswechsel gestrichen, die auf den gleichen Bedingungen basieren (Spielminute, Spielstand, etc.), falls eine der Anweisungen nicht umgesetzt werden kann.

### *Elfmeterschützen*

Pokal- und Relegationsspiele können in einem Elfmeterschießen enden, falls es auch nach Verlängerung unentschieden steht. Jedes Team wird zumindest fünf Elfmeter schießen. Du kannst deine Elfmeterschützen über einen Unterpunkt auf der Aufstellungsseite auswählen. Bei der Auswahl denke bitte daran, dass nichts nervenaufreibender ist als ein Elfmeterschießen, und bei jedem Elfmeter (allerdings nicht während der regulären Spielzeit) wird die Erfahrung des Schützen getestet. Abgesehen von der Erfahrung werden auch die Torschuss- und die Standards-Fähigkeit (sowie die Spezialfähigkeit "Ballzauberer") berücksichtigt. Für einen Torhüter ist allein die Torwart- Fähigkeit von Bedeutung.

# Standardsituationen

Etwa 15% der normalen Chancen werden sich zu Standardsituationen entwickeln. Wie im realen Fußball kannst du dir durch gut ausgeführte Standardsituationen viele Punkte verdienen. Es gibt zwei Arten von Standardsituationen, direkte und indirekte. Da Standardsituationen zu den normalen Torchancen gehören, ist auch die Verteilung der Standardsituationen vom Ballbesitz abhängig, also, die Mannschaft mit mehr Ballbesitz wird in der Regel auch mehr Chancen durch Standardsituationen erhalten.

#### Direkte Standardsituationen

Direkte Standardsituationen sind Elfmeter und direkte Freistöße. Dabei wird dein Standardschütze direkt mit dem gegnerischen Torwart verglichen, ohne auf den Rest der Mannschaftsratings zu

achten. Der Torwart selbst kann nicht als Standardschütze aufgestellt werden.

Du nutzt:

* **offensiv:** Standardsfähigkeit des Standardschützen
* **defensiv:** Standardsfähigkeit und Torwartfähigkeit des Torwarts

Bei direkten Standardsituationen zählt nur die Erfahrung als Modifikator, Form und Kondition sind hier egal.

Standardsituationen können spielentscheidend sein, weil diese z.B. Abwehrbollwerke knacken können, da die starke Verteidigung durch den Direktvergleich zwischen Torwart und Standardschützen nicht helfen kann. Es ist daher wichtig, einen guten Standardschützen in der Mannschaft zu haben (sinnvoll wäre Standards gigantisch oder besser), und zumindest etwas Standards-Fähigkeit beim Torwart zu haben (besser etwas weniger Torwartrating, und dafür auch etwas Standards-Fähigkeit, ideal wäre eine Standards-Fähigkeit, die nahezu so gut ist wie die Torwartfähigkeit).

#### Indirekte Freistöße

Etwa ein Drittel deiner Standardchancen werden indirekt ausgeführt werden. In diesem Fall werden die Mannschaftsratings für indirekte Freistöße miteinander verglichen.

* **offensiv** (in der Reihenfolge der Gewichtung): die durchschnittlichen Fähigkeiten deiner Feldspieler in Torschuss, in Standards und die Standards-Fähigkeit deines Standardschützen

= 0,5\*ØTS+0,3\*ØST+0,09\*ST(Standardschütze)

* **defensiv** (in der Reihenfolge der Gewichtung): die durchschnittlichen Fähigkeiten der Feldspieler in Verteidigung, ihre durchschnittliche Standards-Fähigkeit, die Torwart-Fähigkeit deines Torhüters und seine Standards-Fähigkeit.

= 0,4\*ØVT+0,3\*ØST+0,1\*ST(Torwart)+0,08\*TW(Torwart)

Bei indirekten Standardsituationen fließen Erfahrung, Form und Kondition als Modifikatoren ein, genau wie bei allen anderen Mannschaftsratings.

# Sonderereignisse

Zusätzlich zu den normalen Angriffen kann es auch zu "Sonderereignissen" kommen. Sonderereignisse sind Spielsituationen, die von Eigenschaften der Spieler abhängen, insbesondere von ihren Spezialfähigkeiten. Da Sonderereignisse ein enges Spiel entscheiden können (z.B. da sie die Abwehr umgehen können), ist es sinnvoll, eine Mannschaft mit optimierten Spezialfähigkeiten aufzustellen.

Wenn ein Sonderereignis auftritt, entspricht die Wahrscheinlichkeit es zu erhalten exakt deinem Ballbesitz (sprich, 55% Ballbesitz bedeuten eine 55%ige Chance). Bedenke aber, dass du zudem Spieler mit der richtigen Spezialfähigkeit benötigst, um das Ereignis tatsächlich nutzen zu können.

|  |
| --- |
| **Der Ablauf von Sonderereignissen ist wie folgt:** |
| - Bestimmung, ob ein Sonderereignis eintritt |
| - Bestimmung, welches Team es zugesprochen bekommt (nach Ballbesitz) |
| - Bestimmung der Art des Ereignisses (z.B. schnell, unberechenbar) |
| - Bestimmung des Ausgangs des Ereignisses (wenn keine passenden Spieler vorhanden sind, also wenn z.B. keine schnellen Spieler da sind und ein schnell-SE ausgelost wurde, verfällt das |

|  |
| --- |
| Ereignis) |
| - Ereignis erscheint im Spielbericht |

Es gibt zwei Arten von Sonderereignissen: Tor-Sonderereignisse (häufiger) können dir zusätzliche Chancen verschaffen, Wetter-Ereignisse (weniger häufig) beeinflussen die Leistung eines einzelnen Spielers für den Rest des Spiels. Mit jedem Sonderereignis, das auftritt, sinkt die Wahrscheinlichkeit für ein weiteres Sonderereignis in diesem Spiel.

# Wetter-Ereignisse

Bestimmte Spezialfähigkeiten sind besser geeignet für bestimmte Wetterbedingungen. Wenn ein Wetter-Ereignis eintritt, verändert dies die Leistung des betroffenen Spielers bis zum Ende des Spiels.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Spezialität** | **Wetter** | **Verbesserung** | **Verschlechterung** |
| **Ballzauberer** | Sonne | +TS, SA |  |
| Regen |  | -TS, SA |
| **Durchsetzungsstark** | Sonne |  | -TS und Ermüdung |
| Regen | +TS, SA, VT |  |
| **Schnell** | Sonne |  | -VT |
| Regen |  | -TS, VT |

*Ballzauberer* gewinnen bei Sonne an Torschuss und Spielaufbau hinzu, bei Regen verlieren sie Leistung in diesen Fähigkeiten.

*Durchsetzungsstarke* Spieler steigern ihre Leistungsfähigkeit in Torschuss, Verteidigung und Spielaufbau, wenn es regnet. In Torschuss verlieren sie, wenn die Sonne scheint. Bei sonnigem Wetter werden sie zudem schneller müde. Das negative Wetter-SE bei Sonnenschein wird aber nur in der zweiten Spielhälfte auftreten, zumindest ist bisher kein Spiel mit negativem Wetter-SE bei Sonnenschein in der ersten Hälfte bekannt.

*Schnelle* Spieler verlieren im Regen einen Teil ihrer Torschuss- und Verteidigungsfähigkeit, bei Sonnenschein verlieren sie an Leistung in der Fähigkeit Verteidigung. Das negative Wetter-SE bei Sonnenschein wird aber nur in der zweiten Spielhälfte auftreten, zumindest ist bisher kein Spiel mit negativem Wetter-SE bei Sonnenschein in der ersten Hälfte bekannt.

* *Wahrscheinlichkeit, dass ein Spieler ein Wetter-SE bekommt:*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Spezialität** | **Wetter** | **Wahrscheinlichkeit** | **SE/Spiel** |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Ballzauberer** | Sonne | 16,40% | 42,99% | 7,38% |
| Regen | 14,80% | 35,05% | 5,19% |
| **Durchsetzungsstark** | Sonne | 16,40% | 19,27% | 3,16% |
| Regen | 14,80% | 37,52% | 5,55% |
| **Schnell** | Sonne | 16,40% | 20,57% | 3,37% |
| Regen | 14,80% | 37,80% | 5,59% |

Bemerkenswert ist, dass zwei Spieler mit der gleichen Spezialfähigkeit die Wahrscheinlichkeit für das entsprechende Wetter-SE fast verdoppeln. Jedes Wetter-SE kann nur einmal pro Spiel auftreten, aber die Chance, dass es überhaupt auftritt, steigt proportional an mit der Anzahl der Spieler, die das SE bekommen könnten.

Über Sonderereignisse wirst du im Spielbericht informiert, und die Sternebewertung des Spielers wird seine Leistung entsprechend wiedergeben.

### *Tor-Sonderereignisse*

Spezialfähigkeiten (und andere Eigenschaften von Spielern) können zu zusätzlichen Chancen führen. Zusätzlich zu den unten stehenden Angaben braucht der Spieler, der die Chance vollstreckt (oft, aber nicht immer der Spieler, der sie generiert hat), auch etwas Torschuss-Fähigkeit, um die Chance zu verwerten.

*Kopfballstarke* Feldspieler können bei Eckbällen ein Tor erzielen. Je höher die Anzahl der kopfballstarken Feldspieler (ohne den Standardschützen) in der angreifenden Mannschaft und je kleiner die Anzahl derselben beim Gegner, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass ein Tor fällt. Hat deine Mannschaft also überhaupt keinen Kopfballspezialisten, bist du bei Eckbällen in der Verteidigung sehr anfällig und bei eigenen Ecken wenig torgefährlich.

*Schnelle* Stürmer oder Flügelspieler können mit einem schnellen Antritt eine Torchance für die eigene Mannschaft herausholen. Dem kann vom gegnerischen Manager entgegengewirkt werden, indem er einen Defensivspieler (Verteidiger oder zentraler Mittelfeldspieler) aufbietet, der ebenfalls schnell ist oder über einen ausreichend hohen Verteidigungswert verfügt.

*Unberechenbare* Spieler können ihre Passspiel-Fähigkeit für überraschende Steilpässe einsetzen und ihre Torschuss-Fähigkeit, um den Ball abzufangen. Ihre Unberechenbarkeit kann zudem zu einer Torgelegenheit aus eigentlich aussichtsloser Position führen. Wenn ein unberechenbarer Verteidiger oder zentraler Mittelfeldspieler nur über eine recht niedrige Verteidigungs-Fähigkeit verfügt, kann es passieren, dass ein unvorsichtiger Pass von ihnen beim Gegner landet – und sich diesem eine gute Einschussmöglichkeit eröffnet.

*Ballzauberer* können als Flügelspieler oder Stürmer zusätzliche Torchancen bewirken, wenn ihr Gegenspieler (zentraler Mittelfeldspieler oder Verteidiger) Kopfballspezialist ist.

*Flügelspieler* mit ausreichend gutem Flügelspielwert ermöglichen manchmal eine zusätzliche Torgelegenheit, die durch einen Mannschaftskameraden (Stürmer oder Flügelspieler) vollendet wird. Wenn dieser zweite Spieler ein Kopfballspezialist ist oder über eine genügend gute Torschuss- Fähigkeit verfügt, wird er die Chance mit höherer Wahrscheinlichkeit verwerten.

*Eckbälle:* Um bei Eckbällen ein Tor zu erzielen, muss der Eckball-Schütze eine genügend hohe Standards-Fähigkeit und der Spieler, der an den Ball kommt, eine genügend hohe Torschuss- Fähigkeit aufweisen.

*Erfahrung:* Flügelspieler und Stürmer können aufgrund ihrer Erfahrung zu zusätzlichen Torgelegenheiten kommen. Auf der anderen Seite riskiert man bei unerfahrenen Verteidigern und zentralen Mittelfeldspielern, dass die gegnerische Mannschaft zusätzliche Chancen erhält. Um vor diesem XP-SE sicher zu sein, sollten die eigenen Spieler Erfahrung schwach oder besser haben.

*Kondition:* Erschöpfte Defensivspieler (Verteidiger und zentrale Mittelfeldspieler) können Fehler machen. Sofern der gegnerische Angreifer nicht ebenfalls erschöpft ist, kann dies zu Chancen für die gegnerische Mannschaft führen.

Wichtig zu wissen ist auch, dass mehrere Spieler mit der selben Spezialität die Chance (fast proportional) erhöhen, dass das entsprechene Sonderereignis auftritt, egal ob Tor-SE oder Wetter- SE. Es kann jedoch jedes SE nur einmal pro Spiel auftreten. Dabei wiederum muss man bedenken, dass z.B. unberechenbar drei verschiedene SEs produzieren kann: Torschuss, Pass und Torversuch, der von anderem Spieler aufgefangen wird - damit kann man also theoretisch 6 verschiedene unberechenbar-SE bekommen, drei erfolgreiche und drei nicht erfolgreiche.

# Übersicht über die Eintrittswahrscheinlichkeiten:





|  |  |
| --- | --- |
| **SE** | **Wahrscheinlichkeit** |
| **Schnell: Total** | **16,66%** |
| Schnell: Schuss | 8,97% |
| Schnell: Pass | 7,69% |
| Ecke-Kopf | 7,47% |
| **Unber.: Total** | **6,11%** |
| Unber.: Schuss | 2,83% |
| Unber.: Pass | 1,47% |
| Unber.: Chance | 1,81% |
| Unber.: Fehlpass | 2,84% |
| **BZ: Austanzen** | **4,73%** |
| **Kopf: Flügelpass** | **2,97%** |

#### Wahrscheinlichkeiten nach Positionen:

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **TW** | **IV** | **AV** | **ZM** | **FL** | **ST** |
| **unberechenbar** | | | | | | |
| **Pass+Tor** | 0,1% | 0,6% | 0,5% | 0,9% | 1,0% | 0,8% |
| **Pass+verg.** | 0,0% | 0,4% | 0,4% | 0,7% | 0,5% | 0,8% |
| **Schuss+Tor** | - | - | - | - | 0,3% | 2,6% |
| **Schuss+verg.** | - | - | - | - | 2,1% | 0,6% |
| **Chance+Tor** | - | 1,0% | 0,9% | 1,0% | 1,2% | 0,8% |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Chance+verg.** | - | 0,9% | 0,7% | 0,8% | 0,6% | 0,9% |
| **Fehlpass+Tor** | - | 1,1% | 1,1% | 2,5% | - | - |
| **Fehlpass+verg.** | - | 0,7% | 0,9% | 2,1% | - | - |
| **schnell** | | | | | | |
| **Pass+Tor** | - | - | - | - | 6,6% | 6,2% |
| **Pass+verg.** | - | - | - | - | 1,5% | 1,4% |
| **Schuss+Tor** | - | - | - | - | 2,7% | 7,1% |
| **Schuss+verg.** | - | - | - | - | 4,5% | 1,6% |
| **Ballzauberer** | | | | | | |
| **Austanzen** | - | - | - | - | 4,73% | |
| **Kopfballstark** | | | | | | |
| **Flügel+Kopf** | - | - | - | - | 2,97% | |

* *Übersicht, wer SEs starten und wer sie abschließen kann:*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **SE** | **eingeleitet von** | **abgeschlossen von** |
| **Schnell: Schuss** |  | FL, ST |
| **Schnell: Pass** | FL, ST | ST |
| **Unber.: Schuss** |  | FL, ST |
| **Unber.: Pass** | alle | FL, ST |
| **Unber.: Chance** | IV, AV, ZM, FL, ST | FL, ST |
| **Unber.: Fehlpass** | IV, AV, ZM | Gegner |
| **BZ: Austanzen** |  | FL, ST |
| **Ecke-Schuss** | Standardschütze | alle |
| **Ecke-Kopf** | Standardschütze | kopfballstarke |
| **Flügel-Schuss** | FL | FL, ST |
| **Flügel-Kopf** | FL | FL, ST |
| **XP-SE** | IV, AV, ZM (XP<4) | FL, ST |
| **Kondi-SE** | alle | Gegner |
| **Konter-SE** | alle | alle |
| **Weitschuss-SE** | alle | alle |

#### Andere zusätzliche Spielereignisse

Es gibt noch einige weitere Ereignisse, die du in einem Spiel erhalten kannst. Die Chance, diese Ereignisse zugesprochen zu bekommen, hängt nicht von der Stärke des Mittelfelds ab. Die Chance auf ein solches Ereignis nimmt somit nicht zu, wenn du das Mittelfeld dominierst.

*Konterangriffe:* Auch wenn du nicht die Kontertaktik ausgewählt hast, gibt es eine geringfügige Möglichkeit, dass dein Team eine Konterchance erhält. Diese "taktikunabhängigen" Konterangriffe erfordern nicht eine Mittelfeldunterlegenheit bei deinem Team (was andernfalls bei eingestellter

Kontertaktik nötig wäre). Weitere Informationen zu Konterangriffen findest du im Abschnitt Taktiken.

*Weitschüsse:* Auch wenn du nicht die Taktik Weitschüsse eingestellt hast, besteht die geringfügige Möglichkeit, dass dein Team eine Weitschusschance erhält. Im Abschnitt Taktiken findest du mehr zum Thema Weitschüsse.

## *Spielberichte*

Die Spielberichte lesen lernen ist entscheidend, um zu verstehen, warum man gewonnen oder verloren hat, und was man besser machen könnte.

Jeder Spielbericht besteht aus dem Haupttext, plus den Ratings unter dem Text ("Bewertungsdetails"), plus der Zusammenfassung rechts.

#### Haupttext

Die erste Information im Haupttext sind Wetter und Zuschauerzahl. Das Wetter ist hierbei interessant, weil es bei Spielern mit Spezialfähigkeiten zu positiven oder negativen Effekten führen kann. Und da du erst nach Spielende die Einnahmen bekommst, kannst du durch die Zuschauerzahl schon mal die Einnahmen schätzen.

Danach folgt die Startformationen beider Mannschaften. Hier kannst du sehen, wo der Gegner seinen Schwerpunkt legt, und schon nach Anstoß kannst du durch Vergleich der Namen und Aufstellung mit älteren vergleichen, welche Ratings wohl zu erwarten sind, und ob deine Wahl der Aufstellung gut war.

Die ersten zwei Sätze des dann folgenden Spielberichts zeigt an, welche Spezialtaktik gespielt wird, falls Spezialtaktiken gespielt werden.

Der Rest des Spielberichts ist relativ schwer lesbar, wenn er nicht in HT-Live nach Minutenabsätzen getrennt ist - trotzdem sind die Angaben hier wichtig, nicht nur Ausschmückung. Man kann bei jedem Angriff erkennen, über welche Seite dieser gekommen ist (rechts, links, mitte), oder ob es sich um eine Chance durch ein Sonderereignis handelt. Durch solche Angaben kann man sehen, ob die Verteilung (rechts, links, mitte) gut gewählt war, ob ein Tor Pech war, oder ob man das nächste Mal passender aufstellen kann. Bei Toren durch Sonderereignisse kann man erkennen, ob die eigene SE-Optimierung gut genug ist.

Die letzte Zeile jeder Halbzeit gibt den Ballbesitz an - diese Angabe ist eine Momentaufnahme der jeweiligen Minute, anders als die Ratings unter dem Spielbericht, welche den Durchschnitt über die ganze Spielzeit angeben. Es kann also gut sein, dass bei extremen Konditionsunterschieden eine Mannschaft das bessere Mittelfeldrating hat, die andere mehr Ballbesitz - in dem Fall ist das Rating aber entscheidender, der Ballbesitz zeigt nur an, wie die Verteilung in der letzten Minute war.

Die Angabe der besten Spieler unter dem Spielbericht ist eher nur eine Spielerei ohne große Aussagekraft. Offensive Innenverteidiger z.B. kriegen meist schlechte Bewertungen, obwohl sie spielentscheidend sein können.

#### Ratings

Nach Abschluss eines Spiels kannst du dir unter dem Spielbericht die Mannschaftsratings ansehen. Diese sind in die sieben Mannschaftsteile aufgeteilt (Mittelfeld, drei Verteidigungsseiten und drei Angriffsseiten). Diese Bewertungen sagen dir, wie gut die verschiedenen Teile deiner Mannschaft im Spiel gearbeitet haben.

Über diese Bewertungen wird das Spiel berechnet, wenn dein rechter Flügel ein Tor macht, wird also nicht der Flügelspieler gegen den Außenverteidiger berechnet, sondern die Mannschaftsratings für den rechten Außenangriff gegen die linke Außenverteidigung.

Schlüssel zum Sieg ist es, zu analysieren, welche Ratings der Gegner voraussichtlich bekommen wird, und wie man die eigenen Spieler am geschicktesten aufstellt, um so selbst an Ratings zu kommen, welche die Schwachstellen des Gegners ausnutzen.

#### Zusammenfassung

In der Zusammenfassung werden erst die Torschützen chronologisch aufgeführt, dann die Karten, dann die Verletzungen, dann Auswechslungen und taktische Änderungen.

Die Zusammenfasung ist gut für einen schnellen Überblick, und für die Chronologie, weil die Ereignisse im Spielbericht leider oft nicht mit Zeitangaben versehen sind (nur während der Live- Wiedergabe).

Besonders wichtig ist die Zusammenfassung, um die taktischen Änderungen zu sehen, die im Haupttext nur angedeutet werden. Hier in der Zusammenfassung sieht man, was wirklich passiert ist, also, welche Spieler wie umgeordnet wurden.

# Das Ligensystem

Eine Hattrick-Saison ist 16 Wochen lang: 14 Ligaspieltage (8 Vereine pro Liga, die je zweimal aufeinandertreffen), eine Woche für Relegationsspiele und eine Woche ohne Ligenaktivität.

#### Der Liga-Baum

Die Zahl der Ligastufen kann von Land zu Land variieren, aber die Grundstruktur ist immer die gleiche. Das deutsche Ligensystem sieht wie folgt aus:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Spielklasse** | **Mannschaften** | **Ligen** | **Bezeichnung** |
| I | 8 | 1 | Bundesliga |
| II | 32 | 4 | II.1, II.2, II.3, II.4 |
| III | 128 | 16 | III.1 bis III.16 |
| IV | 512 | 64 | IV.1 bis IV.64 |
| V | 2048 | 256 | V.1 bis V.256 |
| VI | 8192 | 1024 | VI.1 bis VI.1024 |
| VII | 8192 | 1024 | VII.1 bis VII.1024 |
| VIII | 16384 | 2048 | VIII.1 bis VIII.2048 |
| IX | 16384 | 2048 | IX.1 bis IX.2048 |
| X | 32768 | 4096 | X.1 bis X.4096 |

Ab Ligastufe VI wird die Ligenanzahl auf jeder zweiten Stufe verdoppelt.

# Saisonablauf

Jede Saison dauert 16 Wochen (112 Tage). Eine Saison zählt als ein Hattrick-Jahr, also werden auch die Spieler nach 112 Tagen ein Jahr älter.

Die Saison beginnt mit dem Pokalspiel in der ersten Woche - in der Woche gibt es nur das Pokalspiel am Dienstag (bzw. Mittwoch für Schweiz und Österreich), kein Ligaspiel. Am folgenden Samstag (bzw. Sonntag für Österreich) findet das erste von 14 Ligaspielen statt. Die ersten 7 Spiele sind die Hinrunde, die zweiten 7 Spiele die Rückrunde.

In Woche 15 ist also der letzte Spieltag, in Woche 16 finden am Samstag die Relegationssspiele statt. Alle, die keine Relegation spielen müssen, haben in dieser Woche nur das Freundschaftsspiel in der Wochenmitte. Am darauf folgenden Wochenende beginnt die neue Saison.

### *Relegationsspiele*

Nur Mannschaften ab Liga VI müssen Relegationsspiele bestreiten.

Ein Relegationsspiel bedeutet, dass man auf einem Aufstiegsplatz steht (bzw. Abstiegsplatz), aber nicht direkt aufsteigt, sondern erst gegen den Abstiegskandidaten gewinnen muss, um seinen Platz zu übernehmen.

Dabei wird immer das potentiell aufsteigende Team mit den meisten Punkten gegen das potentiell absteigende Team mit den wenigsten Punkten spielen. Der Abstiegskandidat hat dabei immer das Heimrecht.

#### Spielplan

Der Spielplan für jede Saison wird immer nach dem selben Schema erstellt, nach dem Entwickler jimrtex-Schema genannt:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Spielplan** | | | | |
| Woche 1 | 1 - 2 | 3 - 4 | 5 - 6 | 7 - 8 |
| Woche 2 | 4 - 1 | 2 - 7 | 6 - 3 | 8 - 5 |
| Woche 3 | 1 - 8 | 3 - 5 | 4 - 2 | 7 - 6 |
| Woche 4 | 6 - 1 | 2 - 3 | 5 - 7 | 8 - 4 |
| Woche 5 | 1 - 7 | 4 - 5 | 3 - 8 | 2 - 6 |
| Woche 6 | 5 - 1 | 7 - 3 | 6 - 4 | 8 - 2 |
| Woche 7 | 1 - 3 | 2 - 5 | 4 - 7 | 6 - 8 |
| Woche 8 | 3 - 1 | 5 - 2 | 7 - 4 | 8 - 6 |
| Woche 9 | 1 - 5 | 3 - 7 | 4 - 6 | 2 - 8 |
| Woche 10 | 7 - 1 | 5 - 4 | 8 - 3 | 6 - 2 |
| Woche 11 | 1 - 6 | 3 - 2 | 7 - 5 | 4 - 8 |
| Woche 12 | 8 - 1 | 5 - 3 | 2 - 4 | 6 - 7 |
| Woche 13 | 1 - 4 | 7 - 2 | 3 - 6 | 5 - 8 |
| Woche 14 | 2 - 1 | 4 - 3 | 6 - 5 | 8 - 7 |

1 - 2 bedeutet dabei, dass der Verein, der vor Beginn der Saison auf Platz 1 steht, ein Heimspiel gegen den Verein hat, der vor Beginn der Saison auf Platz 2 steht.

In der Rückrunde geht es genau umgedreht wieder zurück nach oben, so dass die Mannschaft, gegen die man am ersten Spieltag gespielt hat, am Ende auch die ist, gegen die man am letzten Spieltag spielt.

# Ligaposition und Rankings

Welche Ligaposition du einnimmst, wird festgelegt durch die Punktzahl, die Tordifferenz und die erzielten Tore (in der Reihenfolge der Wichtigkeit). Die Ligaposition wiederum entscheidet über deine Rankingposition, die genutzt wird um zu bestimmen, wer auf wen in Pokal- und Relegationsspielen trifft. Das jeweilige Ranking basiert auf folgenden Kriterien, die wichtigsten zuerst: Die Ligastufe, die Platzierung in der Liga, Punkte, Tordifferenz und erzielte Tore. Für das Ranking als auch die Ligaposition gilt: Gibt es bei all diesen Kriterien keinen Unterschied, entscheidet das Los.

|  |
| --- |
| **Ligaposition** |
| - Punkte |
| - Tordifferenz |
| - Geschossene Tore |
| - Münzwurf |

# Ligawechsel

In der zweiten Woche der Saisonpause ist es Vereinen, die in der untersten Liga ihres Landes spielen, gestattet, die Liga zu wechseln (innerhalb der selben Spielklasse in eine andere Liga, z.B. um mit Freunden zusammen zu spielen oder in eine lebhaftere Liga zu kommen).

Der Ligatausch ist nur für Mannschaften aus der untersten Spielklasse ihres Landes gestattet, und auch nur, wenn diese Liga VII. oder niedriger ist. In Österreich ist z.B. die Liga VI. die unterste Spielklasse, daher ist hier kein Ligentausch möglich.

Um die Liga zu tauschen, suchst du die Liga, in die du möchtest, und klickst dort den Link neben einem Bot-Verein an. Es ist nur möglich, mit einem Bot-Verein die Liga zu tauschen, nicht mit einem normal gemanagten Verein.

# Aufstieg, Abstieg und Relegation

Falls du Meister in deiner Liga wirst, steigst du entweder direkt in eine höhere Liga auf oder du musst ein Relegationsspiel bestreiten, um aufzusteigen.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Aufstieg** | **Abstieg** |
| **I.** | kein Aufstieg möglich | Platz 5 und 6: Relegationsspiel  Platz 7 und 8: direkter Abstieg |
| **II.** | Platz 1: 50% direkter Aufstieg  Platz 1: 50% Relegationsspiel | Platz 5 und 6: Relegationsspiel  Platz 7 und 8: direkter Abstieg |
| **III.** | Platz 1: 50% direkter Aufstieg  Platz 1: 50% Relegationsspiel | Platz 5 und 6: Relegationsspiel  Platz 7 und 8: direkter Abstieg |
| **IV.** | Platz 1: 50% direkter Aufstieg  Platz 1: 50% Relegationsspiel | Platz 5 und 6: Relegationsspiel  Platz 7 und 8: direkter Abstieg |
| **V.** | Platz 1: 50% direkter Aufstieg  Platz 1: 50% Relegationsspiel | Platz 5 und 6: Relegationsspiel  Platz 7 und 8: direkter Abstieg |
| **VI.** | Platz 1: 50% direkter Aufstieg | Platz 7 und 8: direkter Abstieg |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Platz 1: 50% Relegationsspiel |  |
| **VII.** | Platz 1 und 2: direkter Aufstieg | Platz 7 und 8: direkter Abstieg |
| **VIII.** | Platz 1: direkter Aufstieg | Platz 7 und 8: direkter Abstieg |
| **IX.** | Platz 1 und 2: direkter Aufstieg | Platz 7 und 8: direkter Abstieg |
| **X.** | Platz 1: direkter Aufstieg | kein Abstieg möglich |

In der obersten Liga ist natürlich kein Aufstieg möglich, in der untersten kein Abstieg.

Ob Direktaufstieg oder Relegationsspiel wird durch die Bilanz entschieden - die besten 50% (nach Punkten und Tordifferenz bestimmt) steigen direkt auf, die 50% mit der schlechteren Bilanz müssen ein Relegationsspiel gegen eine Mannschaft bestreiten, die die Saison in der nächsthöheren Ligastufe auf Platz 5 oder 6 abgeschlossen hat. Bei Relegationsspielen spielt der Meister mit der besten Bilanz gegen den potentiellen Absteiger mit der schlechtesten Bilanz. Heimspiel hat immer die Mannschaft aus der höheren Liga.

Sobald alle Berechnungen nach Ende der Saison abgeschlossen sind, wird die neue Liga auf der Seite "Mein Verein" angezeigt. Der offizielle Wechsel, zu dem der Verein dann mit dem neuen Spielplan in der neuen Liga angezeigt wird, wird erst in der Folgewoche, während der Saisonpause, vorgenommen.

#### Erste Schritte nach dem Auf- oder Abstieg

Schau dir die Teams in deiner neuen Liga an. Schon aus den letzten Spielen jedes Teams kannst du deine Gegner gut einschätzen:

* Welche **Ratings** erzielen sie?
* Welche **Formationen** spielen sie?
* Wie **flexibel** sind sie? Ändern sie ihre Taktik oder Formation?
* Stellen sie sich mit ihrer Aufstellung auf den jeweiligen Gegner ein oder **stellen sie einfach immer gleich auf**?

Auch interessant ist:

* Wie oft loggt er sich ein?
* Hat er einen guten Trainer? Hat sein Trainer eine hohe Führungsqualität (für "Kraft sparen" und "Spiel des Jahres")?
* Was trainiert er?

Diese Punkte kannst du mit deinem Team vergleichen und so einschätzen, in welchen Bereichen du besser oder schlechter bist und so auch wo du am sinnvollsten nachbessern musst. Dabei muss man natürlich auf einen Mittelweg achten, meist kann man sich nicht auf alle Teams gleich gut einstellen, deshalb achte besonders auf die Mannschaften, die etwa auf deinem Niveau liegen bzw. mit dir um den Klassenerhalt spielen werden - oder wenn es ganz gut läuft, auf die Teams, die mit Dir im Meisterschaftsrennen sind.

# Bot-Vereine

Wenn ein Manager mit Hattrick aufhört, wird sein Verein zu einem Bot-Verein. Um mit Hatrick aufzuhören muss man sich einfach nur 7 Wochen nicht mehr einloggen. In dieser Zeit läuft der Verein normal mit der Standardaufstellung weiter, sofern der Manager nicht schon Aufstellungen im Voraus gemacht hat. Nach diesen 7 Wochen (auf die Minute genau), wir der Verein managerlos.

Das bedeutet, dass der Verein noch bis zum Ende der aktuellen Hin- oder Rückrunde mit den alten Spielern und der gespeicherten Standardaufstellung spielt. Damit soll Wettbewerbsverzerrung vermieden werden, also, es soll verhindert werden, dass ein paar Mannschaften gegen die eventuell starke Standardaufstellung spielen, und ein paar gegen eine Botmannschaft.

Nach dem 7., nach dem 14. und vor dem 1. Spieltag (vor dem Pokalspiel) werden dann diese Vereine verbottet. Die starken Spieler bleiben zwar im Verein, werden aber nicht mehr spielen, sondern nur eine Gruppe zufällig zusammengesuchter Dorfkicker läuft auf.

Eine Besonderheit bei den Spielern in Botmannschaften ist jedoch, dass sich deren Werte nie verändern, also, Spieler in Botmannschaften haben immer den gleichen TSI, die gleiche Kondition, auch Verletzungen und Gelbe und Rote Karten zählen nur während dem Spiel selbst und werden direkt nach dem Spiel zurückgesetzt. Damit soll verhindert werden, dass eine Botmannschaft durch Verletzungen und Karten nicht genügend Spieler aufstellen kann - Bots können schließlich keinen Ersatz nachkaufen.

Ein weiterer Sonderfall sind Mannschaften, die bankrott gehen. Wenn ein Verein bankrott ist, werden alle seine Spieler gefeuert - mit Ausnahme des Trainers und Spielern, die zum Zeitpunkt des Bankrotts in einer Nationalmannschaft oder auf der Transferliste sind. Der Verein wird in so einem Fall dann alle weiteren Spiele als 0:5 Walkover verlieren, weil er ja nicht mehr genug Spieler aufstellen kann. Zum nächsten Verbottungstermin (7., 14., 1. Spieltag) wird er dann zum Bot.

Wenn der verbottete Verein in Liga VI. oder niedriger spielt, wird er nach Ende der Saison in die niedrigste Ligastufe verschoben.

#### Abstieg und Aufstieg von Bots

Bot-Vereine werden niemals in eine höhere Ligastufe aufsteigen, selbst wenn sie den ersten Platz in ihrer Liga belegen. Am Ende jeder Saison werden managerlose Vereine ("Bots") aus Spielklasse VI und darunter in die unterste Ligastufe zwangsversetzt. Hiervon gibt es eine Ausnahme: In Spielklasse VI werden erstplatzierte Bots aufsteigen bzw. die Relegation bestreiten.

Wenn also ein Bot auf dem ersten Platz seiner Liga steht, wird er nicht aufsteigen, sondern seinen Platz für einen menschlichen Manager freigeben. Das bedeutet aber nicht, dass der nächstbeste aus der selben Liga aufsteigt, die von Bots freigegebenen Plätze werden an die besten Mannschaften der gesamten Spielklasse vergeben.

Der Zwangsabstieg von Bots, plus der Nichtaufstieg von erstplatzierten Bots, bedeutet, dass zusätzliche Aufstiegsplätze frei werden. Diese Plätze werden der Reihenfolge nach an die besten Vereine der nächsten Spielklasse verteilt. Also, wenn z.B. ein Bot aus Liga VII. zwangsabgestiegen wird, bekommt dadurch der beste (nicht regulär aufgestiegene) Verein aus Liga VIII. diesen freiwerdenden Platz. Da der Bot-Verein weiter runter geschoben wird bis in die unterste Spielklasse, wird dadurch dann auch in den folgenden Ligen jeweils ein zusätzlicher Aufstiegsplatz dazukommen.

Der "beste" Verein bedeutet in diesem Zusammenhang: Der Verein, der die meisten Punkte hat

(oder beste Tordifferenz bei Punktgleichheit).

#### (Fortsetzung Auf- und Abstieg von Botvereinen)

Um zu bestimmen, ob du einen zusätzlichen Aufstiegsplatz bekommen wirst, musst du also alle Bot-Vereine in den Ligen über dir, die zwangsabgestiegen werden, zusammenzählen, abzüglich den Bots, die regulär in deine Liga absteigen (da deren Position ja schon von den Aufsteigern übernommen wird), plus die Bots, die in deiner Ligastufe auf Aufstiegsplätzen stehen. Damit weißt du dann, wie viele Aufstiegsplätze frei werden. Danach musst du nur noch Anhand deines Vereinsrankings bestimmen, an welcher Stelle in deiner Spielklasse du stehst (aktuelles Ranking minus alle Vereine in höheren Ligen minus alle Vereine in deiner Spielklasse, die regulär aufsteigen).

Definitiv weißt du, dass du einen zusätzlichen Aufstiegsplatz bekommen hast, sobald dies in deiner Vereinschronik vermerkt ist.

# Preisgeld

Schließt du die Liga auf einem der ersten vier Plätze ab, bekommst du ein Preisgeld. Wie viel du erhältst, hängt davon ab, auf welchem Platz du landest und in welcher Ligastufe du spielst:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Ligastufe** | **Platz 1** | **Platz 2** | **Platz 3** | **Platz 4** |
| **Liga I** | 1 275 000 € | 495 000 € | 375 000 € | 188 000 € |
| **Liga II** | 550 000 € | 360 000 € | 270 000 € | 135 000 € |
| **Liga III** | 375 000 € | 240 000 € | 180 000 € | 90 000 € |
| **Liga IV** | 240 000 € | 150 000 € | 120 000 € | 60 000 € |
| **Liga V** | 150 000 € | 90 000 € | 75 000 € | 38 000 € |
| **Liga VI** | 90 000 € | 60 000 € | 45 000 € | 23 000 € |
| **alle weiteren** | 60 000 € | 45 000 € | 30 000 € | 15 000 € |

Zudem wird ein Preisgeld von 10 000 € für den besten Torschützen einer Liga ausbezahlt. Das Geld wird nach dem letzten Ligaspiel einer Saison ausgeschüttet. Falls sich zwei Spieler diese Auszeichnung teilen, erhalten die beiden aktuellen Besitzer der Spieler das Preisgeld. Teilen sich allerdings zwei deiner Spieler den Titel, erhältst du das Preisgeld nur einmal.

# Aufstiegsbonus

Wenn du in eine höhere Liga aufsteigst, erhältst du zusätzlich zum Preisgeld eine Aufstiegsprämie. Zudem wird ein Aufstieg deinen Fanklub vergrößern, du bekommst 10% mehr Mitglieder (ebenso wirst du bei einem Abstieg 10% deiner Fans verlieren). Wenn du "für lau" aufsteigst, bekommst du keine Aufstiegsprämie, nur der Fanklub vergrößert sich.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Ligastufe** | **Direktaufstieg als Meister** | **Direktaufstieg als Zweiter** | **Aufstieg über Relegation** |
| **Liga I** | - | - | - |
| **Liga II** | 380 000 € | - | 120 000 € |
| **Liga III** | 260 000 € | - | 80 000 € |
| **Liga IV** | 170 000 € | - | 50 000 € |
| **Liga V** | 100 000 € | - | 30 000 € |
| **Liga VI** | 60 000 € | - | 20 000 € |
| **Liga VII** | 40 000 € | 10 000 € | - |
| **Liga VIII** | 40 000 € | - | - |
| **Liga IX** | 40 000 € | 10 000 € | - |
| **Liga X** | 40 000 € | - | - |
| **Liga XI** | 40 000 € | 10 000 € | - |

# Training: Einführung

Das Training ist der vielleicht wichtigste Abschnitt, um als Manager erfolgreich zu sein. Es erfüllt zwei Funktionen: Du verbesserst deine Spieler, und du kannst Spieler trainieren, um diese zu verkaufen und so Geld für Verstärkungen in anderen Mannschaftsbereichen zu erwirtschaften.

Wenn du in erster Linie trainieren willst, um Geld zu verdienen, lohnt es sich, darauf zu achten, was die anderen Manager so trainieren (findet man in den Supporter-Statistiken). Wenn zu viele die gleiche Fähigkeit trainieren, könnte das zu einem Überangebot und damit schlechten Preisen führen.

Jede Woche kannst du dich entscheiden, was deine Spieler trainieren sollen. Du kannst in einer Woche nur eine Trainingsart einstellen, alle Spieler die in einem der Liga-, Pokal- oder Freundschaftsspiele in dieser Woche auf einer Trainingsposition gespielt haben, erhalten für die Minuten, diese sie gespielt haben, Training.

Die Effekte des wöchentlichen Trainings kommen beim wöchentlichen Trainingsupdate zum Tragen (das Trainingsupdate findet je nach Land donnerstags oder freitags statt). Die Trainingsart, die zu Beginn des Updates eingestellt ist, bestimmt, was in dieser Woche trainiert wird, wobei diese Woche mit dem Ligaspiel am Wochenende anfängt und mit dem Trainingsupdate endet.

Veränderungen in der aktuellen Form und der Hintergrundform des Spielers finden ebenfalls während des Trainingsupdates statt.

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Links** |
| [(http://ht-box.ru/training.php)](http://ht-box.ru/training.php) | Trainingsgeschwindigkeitsrechner (ungenau bei weniger als 10 Co-Trainern) |
| [(http://www.htspain.es/index.php?pa](http://www.htspain.es/index.php?pag=train_calc) [g=train\_calc)](http://www.htspain.es/index.php?pag=train_calc) | Trainingsgeschwindigkeitsrechner mit (experimentellem) Konditionsrechner |
| [(http://www.thphys.de/TrainMaster.ht](http://www.thphys.de/TrainMaster.html) [ml)](http://www.thphys.de/TrainMaster.html) | Trainingsgeschwindigkeitsrechner als Befehlszeilentool |

#### Grundlagen

Wie viel Training ein Spieler erhält, hängt in erster Linie davon ab, wie viele Minuten er in der Woche für deine Mannschaft auf einer Trainingsposition gespielt hat.

Spiele, die der Spieler für andere Mannschaften absolviert hat, zählen nur für das Formupdate, anderweitig wird kein Training vergeben. Wenn ein Spieler während der Woche nicht gespielt hat, wird er auch überhaupt nicht trainieren.

Ein Spieler kann pro Woche maximal 90 Minuten Training erhalten. Spielt er mehr als 90 Minuten auf einer Trainingsposition, so zieht er daraus keinen zusätzlichen Nutzen. Spielt er weniger, etwa nur 50 Minuten, bekommt er auch weniger Training - in diesem Fall 50 von 90 möglichen Minuten (50 von 90 Minuten = 50/90 = ca. 55% des vollen Trainings dieser Woche).

Wenn ein Spieler auf verschieden gewichteten Trainingspositionen spielt (z.B. bei Spielaufbau- Training ein Spieler, der im Ligaspiel 90 Minuten auf einer 50% Trainingsposition auf dem Flügel und im Freundschaftsspiel 90 Minuten auf einer 100% Trainingsposition im Mittelfeld gespielt hat), erhält er nur die besten 90 Minuten (in diesem Fall also die 90 Minuten auf der 100% Trainingsposition).

Es spielt keine Rolle, ob der Spieler in einem Freundschafts-, Pokal- oder Ligaspiel aufläuft –

hinsichtlich des Trainingseffekts haben alle dieselbe Wirkung. Falls du zu Spielbeginn nicht genügend Spieler aufgestellt hast, wirst du das Spiel kampflos verlieren und den Trainingseffekt der gesamten Woche verlieren (also für beide Spiele). Wenn du zu einem Spiel antrittst, dein Gegner aber nicht, gewinnst du die Partie via "Walkover", also kampflos. Die Spieler deiner ersten Elf erhalten in diesem Fall den vollen Trainingseffekt, wie in einem normalen Spiel, jedoch keine Erfahrung.

#### Walkover:

Wenn eine Mannschaft nicht mit genügend spielberechtigten Spielern antritt, kommt es zu einer kampflosen Niederlage, auch Walkover genannt (automatisch mit 5:0 gewertet). Zu solchen Situationen kommt es, wenn z.B. Spieler, die in der gespeicherten Aufstellung standen, verkauft oder gefeuert wurden, verletzt oder durch eine Rote Karte gesperrt sind. Man muss mit mindestens 9 Spielern antreten (Torwart + acht Feldspieler), um ein Walkover zu verhindern.

Wenn du selbst ein Walkoverspiel verursachst, verlierst du das Spiel und das gesamte Training der Woche, also, auch das Training des zweiten Spiels (Beispiel: Ligaspiel korrekt gespielt, im Freundschaftsspiel zu wenig Spieler aufgestellt, kampflos verloren, Training für die ganze Woche verloren).

Wenn dein Gegner ein Walkover verursacht, bekommst du trotzdem (fast) alle normalen Vorteile, sogar ohne die Gefahr von Verletzungen, da das Spiel ja nicht stattfindet. Du bekommst ganz normal:

* Zuschauereinnahmen
* Training (auch Form und Kondition)
* Teamstimmung (durch Kraft sparen)
* Eingespieltheit (90 Minuten für die Anfangsformation)

Deine Spieler bekommen jedoch keine Erfahrung, und eventuell eingestellte Einwechslungen werden natürlich nicht vorgenommen.

Falls du sicher weißt, dass das nächste Spiel ein Walkover sein wird (z.B. wenn dein Ligagegner nicht mehr genug Spieler im Kader hat), solltest du immer Kraft sparen spielen, da du damit ohne Nachteile die Teamstimmung anhebst.

### *Trainingsarten*

Es gibt 11 Trainingsarten. Jede davon verbessert deine Spieler irgendwo. Es ist jedoch nicht möglich, in der selben Woche mehrere Fähigkeiten zu verbessern, und die meisten Trainingsarten wirken nur auf eine bestimmte Gruppe von Spielern - bei Verteidigungstraining erhalten zum Beispiel nur die Verteidiger volles Training.

Verschiedene Trainingsarten trainieren die selbe Fähigkeit, aber unterschiedliche Spielergruppen. So verbessert sich bei Verteidigungstraining die Verteidigungsfähigkeit für alle Verteidiger, während sich bei Abwehrverhalten die Verteidigungsfähigkeit für alle Spieler verbessert. Je mehr Spieler jedoch gleichzeitig trainiert werden, desto langsamer ist das Training.

Torwarttraining, bei dem nur zwei Spieler trainiert werden (der Torwart im Ligaspiel und der Torwart im Freundschafts- oder Pokalspiel), ist damit das schnellste Training, also die Fähigkeit wird sich am schnellsten verbessern. Abwehrverhalten, bei dem alle Spieler trainiert werden, ist hingegen die langsamste Trainingsart. Die einzige Ausnahme ist Standardstraining, welches schnell geht, obwohl alle Spieler trainiert werden.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Trainingsart** | **Verbessert** | **... für ...** | **Geschwindigkeit** |
| **Torwart** | Torwart | Torhüter |  |
| **Verteidigung** | Verteidigung | Verteidiger (100%) Torwart, Zentrale Mittelfeldspieler, Flügelspieler, Stürmer (15%) |  |
| **Abwehrverhalten** | Verteidigung | Torhüter, Verteidiger, zentrale Mittelfeldspieler und Flügelspieler (100%)  Stürmer (15%) | Geschwindigkeit etwa 50% in Relation zu Verteidigung |
| **Spielaufbau** | Spielaufbau | Zentrale Mittelfeldspieler (100%)  Flügelspieler (50%) Torwart, Verteidiger, Stürmer (15%) |  |
| **Flankenläufe** | Flügelspiel | Flügelspieler (100%)  Außenverteidiger (50%) Torwart, Innenverteidiger, Zentrale Mittelfeldspieler, Stürmer (15%) |  |
| **Flügelangriff** | Flügelspiel | Stürmer und Flügelspieler (100%) Torwart, Verteidiger, Zentrale Mittelfeldspieler (15%) | Geschwindigkeit etwa 60% in Relation zu Flankenläufe |
| **Passspiel** | Passspiel | Zentrale Mittelfeldspieler, Flügelspieler und Stürmer (100%) Torwart, Verteidiger (15%) |  |
| **Steilpässe** | Passspiel | Verteidiger, zentrale Mittelfeldspieler und Flügelspieler (100%)  Torwart, Stürmer (15%) | Geschwindigkeit etwa 90% in Relation zu Passspiel |
| **Chancen-verwertung** | Torschuss | Stürmer (100%) Torwart, Verteidiger, Zentrale Mittelfeldspieler, Flügelspieler (15%) |  |
| **Schusstraining** | Torschuss  (+ Standards) | Alle zum Einsatz gekommenen Spieler | Geschwindigkeit Torschuss etwa 50% in Relation zu Chancenverwertung Geschwindigkeit Standards etwa 15% in Relation zu Standardsituationen |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Standard-situationen** | Standards | Alle zum Einsatz gekommenen Spieler, 25% Bonus für Standardschützen und Torhüter |  |
| **Einzeltraining** (nur im Jugendinternat) | wertvolle Fähigkeit(en) für die jeweilige Position des Spielers im Spiel | Alle Spieler, die zum Einsatz kommen | Geschwindigkeit ist langsamer als bei normalem Training (siehe "Jugend") |

Die individuelle Ausrichtung (z.B. offensiv, defensiv, zur Mitte) des Spielers während des Spiels hat keine Auswirkungen auf das Training, nur die Position, auf der er gespielt hat, zählt.

# Beispiel Training:

Die Mannschaft trainiert in dieser Woche "Flankenläufe" (verbessert Flügelspiel). "Freundschaftsspiel" in diesem Beispiel kann gegen "Pokalspiel" ausgetauscht werden, solange der Verein noch nicht aus dem Pokal ausgeschieden ist.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Johannes Sanchez* | spielt 90 Minuten als Flügelspieler im Ligaspiel und spielt im Freundschaftsspiel nicht. | Er erhält 90 Minuten volles Flügelspiel- Training. |
| *Alfons Bader* | spielt 90 Minuten als Flügelspieler im Ligaspiel und 90 Minuten als Stürmer im Freundschaftsspiel. | Auch er erhält 90 Minuten volles Flügelspiel- Training. |
| *Tomas von Itzenplitz* | spielt im Ligaspiel 50 Minuten als Flügelspieler und im Freundschaftsspiel 90 Minuten als Außenverteidiger. | Er erhält dafür 50 Minuten volles Flügelspiel-Training sowie 40 Minuten Flügelspiel-Training mit halber Geschwindigkeit. |
| *Raimund Hackenberg* | spielt 40 Minuten als Flügelspieler im Ligaspiel und 90 Minuten als Stürmer im Freundschaftsspiel. | Er erhält 40 Minuten volles Flügelspiel- Training und 50 Minuten Flügelspiel- Training mit nur sehr geringem Effekt ("Osmose-Training"). |
| *Eric Insch* | spielt sowohl im Ligaspiel als auch im Freundschaftsspiel jeweils 90 Minuten lang als Außenverteidiger. | Er bekommt 90 Minuten Flügelspiel-Training mit halbem Effekt. |
| *Pius Noser* | spielt weder im Liga- noch im Freundschaftsspiel. | Er wird seine Fähigkeiten überhaupt nicht verbessern. |

# Spieleralter und Fähigkeitsstufe

Jüngere Spieler lernen generell schneller als ältere, aber wie viel dein Spieler im Training dazulernt, hängt auch von seiner gegenwärtigen Fähigkeitsstufe ab – je niedriger die Fähigkeit, desto schneller das Training. Das Training ist bei sehr niedrigen Fähigkeitsstufen um ein Vielfaches schneller als bei einem mittleren Niveau, und das Training auf einer hohen Fähigkeitsstufe ist langsamer als auf einer mittleren Stufe.

Für das Alter zählen dabei übrigens nur die Jahre - ein Spieler, der 18 Jahre und 90 Tage alt ist, trainiert genauso schnell wie ein Spieler, der 18 Jahre und 5 Tage alt ist.

Es gibt keine Maximalgrenze für Fähigkeiten - theoretisch kann man auch weit über die Fähigkeitsstufe göttlich hinaus trainieren. Da jedoch das Training mit jeder weiteren Stufe ein bisschen länger dauert, und die Fähigkeitsverlusste für Fähigkeiten über Stufe 15 mit jeder Stufe höher werden, wird man irgendwann an einer Grenze ankommen, an der der wöchentliche Fähigkeitsverlusst durch die hohe Fähigkeitsstufe genauso hoch ist wie der Zuwachs durch das Training.

Wenn ein Spieler trainiert, steigert sich seine Fähigkeit, aber die Steigerung ist nicht zwingend genug, um wirklich die Fähigkeit eine Stufe sichtbar ansteigen zu lassen. Er bekommt sogenannten Subskill dazu. Sichtbar wird das Training erst, wenn er auf 100% Subskill für die aktuelle Fähigkeitsstufe kommt und die angezeigte Fähigkeitsstufe steigt. Aber auch mehr Subskill bringt mehr Leistung - ein Spieler, der eine Trainingswoche vor der nächsten Fähigkeitsstufe steht, spielt fast genauso gut wie ein Spieler, der grade auf diese Stufe gestiegen ist.

Der Subskill bleibt auch erhalten, wenn man das Training wechselt oder der Spieler verkauft wird. Man kann also einen Teil einer Stufe jetzt trainieren, und den Rest später.

Eine Fähigkeit kann pro Woche maximal um eine Stufe ansteigen. Selbst Standardtraining in niedrigem Stufenbereich, mit minimalem Konditionsanteil und sehr gutem Trainer wird nicht mehr als eine Stufe Fähigkeitssteigerung pro Woche geben, mit maximalem Sub zum nächsten Stufenanstieg - aber alles, was darüber hinaus geht, verfällt. (Wobei diese Situation auch nur bei Standardsituationen-Training vorkommen kann.)

Neben Alter und Fähigkeitsstufe gibt es vier Faktoren, die über den Effekt des Trainings entscheiden: die Trainingsintensität, die Trainingsart, der Anteil des Konditionstrainings und der Trainerstab (Cheftrainer und Assistenten).

# Fähigkeitsverluste

Spieler verlieren ab einem Alter von 28 Jahren jede Woche ein wenig ihrer Fähigkeiten. Wie groß die Verschlechterung ist, hängt vom Alter des Spielers und seinem Fähigkeitsniveau ab, je höher die Fähigkeit und das Alter des Spielers, desto größer die Verschlechterung. Dabei sinken alle Fähigkeiten gleichzeitig, es kann also theoretisch in einer Woche zu Fähigkeitsverlusten in mehreren Fähigkeiten kommen.

Spieler in den höchsten Fähigkeitsstufen (im Bereich von "gigantisch" und höher, man geht von der Fähigkeitshöhe 15,2 als Grenze aus) können einen Fähigkeitsverlust schon in jüngeren Jahren erleiden, was es weniger reizvoll macht, diese Fähigkeit noch weiter zu trainieren. Je höher die Stufe, umso schneller erfolgt der Verlust.

Die Formel für den wöchentlichen Fähigkeitsverlust durch hohe Fähigkeitsstufen, unabhängig vom Alter, lautet:

#### [(Skill-14,85)^2]/1000

*(Quelle:* [(http://acandio.blogspot.com/2011/01/hattrick html)](http://acandio.blogspot.com/2011/01/hattrick-cali-di-skill-parte-1-cali-da.html)*)*

Fähigkeitsverluste werden während des Montags-Updates bekannt gegeben.

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Links** |
| [(http://ht4u.altervista.org/index.php)](http://ht4u.altervista.org/index.php) | Tool zur Berechnung altersbedingter Fähigkeitsverluste |

# Trainingsintensität

Du kannst die Trainingsintensität auf einen Wert zwischen 0 und 100 festlegen. Je höher die Trainingsintensität, desto mehr Trainingseffekt und desto besser die durchschnittliche Form der Spieler, aber desto höher auch die Verletzungsgefahr. Es lohnt sich in der Regel jedoch nicht, die Trainingsintensität zu senken, um Verletzungen vorzubeugen, der Effekt ist nicht sehr groß, und der Verlust von Training und Form wirkt viel stärker. Daher ist es empfehlenswert, die Trainingsintensität immer auf 100% zu lassen.

Eine deutliche Absenkung der Trainingsintensität führt zu einer einmaligen Erhöhung der Teamstimmung. Bei einer späteren Erhöhung der Trainingsintensität wird die Teamstimmung selbstverständlich wieder fallen. Diese Option ist also z.B. für Relegationsspiele interessant, für die besonders hohe Leistung benötigt wird. Falls du die Trainingsintensität ändern willst, muss der neue Wert bis spätestens zum Update vor dem Trainingsupdate eingestellt sein (zu genaueren Angaben, wie und wann man die Trainingsintensität anpasst, um die Teamstimmung zu ändern, siehe "TI- Schraube").

# Konditionstraining

Kondition muss jede Woche trainiert werden, als Anteil am gesamten Training, das dein Team absolviert. Je höher der Konditionsanteil, desto weniger Fähigkeitstraining bleibt also übrig.

Die Effizienz nimmt bei höherer Intensität ab - es ist also besser, konstant einen ausreichend hohen Konditionsanteil eingestellt zu haben, als nur gelegentlich starke Konditionseinheiten einzubauen.

Je älter der Spieler, desto mehr Konditionsanteil braucht er, um seine Kondition zu halten. Daher sollte der Konditionsanteil so eingestellt sein, dass deine ältesten Leistungsträger noch ausreichend Kondition haben.

Konditionstraining ist wie auch das normale Training minutenbasiert, Spieler, die 90 Minuten gespielt haben, bekommen 100% des regulären Konditionstrainings für diese Woche. Spieler, die weniger als 90 Minuten gespielt haben, bekommen 75% plus einen minutengetreuen Anteil an den restlichen 25% (25/90=0,28% pro Minute). Spieler, die nicht gespielt haben, aber gesund genug sind (+1 oder weniger), bekommen 50%. Stark verletzte Spieler (ab +2) bekommen kein Konditionstraining.

|  |  |
| --- | --- |
| **Einsatzzeit** | **Konditionstraining** |
| verletzt | 0% |
| 0 Min. | 50% |
| 1 Min. | 75% |
| 45 Min. | 87,5% |
| 90 Min. | 100% |

Konditionstraining beeinflusst die Form deiner Mannschaft insgesamt negativ; je mehr Kondition du trainierst, desto schlechter ist das für die Form. Ein Prozent mehr Konditionsanteil entspricht ca. 0,02 weniger Formpunkten. Es ist anzumerken, dass nur die aktuelle Form, nicht die langfristige Form, vom Konditionstraining beeinflusst wird.

|  |  |
| --- | --- |
| **Links** |  |
| [(http://www.nrgjack.altervista.org/wordpress/2...tuale)](http://www.nrgjack.altervista.org/wordpress/2008/07/31/percentuale-resistenza/#tabellapercentuale) | Tabelle idealer Konditionsanteil nach Alter |
| [(http://httools.ht.funpic.de/kondition.htm)](http://httools.ht.funpic.de/kondition.htm) | Tools zur Konditionsberechnung |

#### Wie schnell steigt die Kondition?

Kondition steigt eher langsam. Während die Form jede Woche um eine oder zwei Stufen steigen oder fallen kann, dauert es bei der Kondition oft mehrere Wochen, ehe eine Anhebung des Konditionsanteils sich bemerkbar macht.

Eine Faustregel besagt, je höher die Differenz zwischen der aktuellen Kondition des Spielers und der Zielkondition, die der Spieler mit dem aktuell eingestellten Konditionssatz erreichen könnte, desto schneller wächst die Kondition.

Eine Formel zur Berechnung des Konditionszuwachses wäre dementsprechend: Kondition[neu]=Kondition[alt]+0,15\*(Kondition[Ziel]-

Kondition[alt])

Also, die Kondition steigt jede Woche um 15% der Differenz zwischen der Zielkondition und der aktuellen Kondition. Diese Formel ist aber sehr grob und nur als grobe Richtlinie zu verwenden, bis jemand eine genauere Formel findet...

Desweiteren gibt es einen kleinen Zufallsfaktor in der Kondition, daher kann keine Formel oder Tabelle zu 100% die exakte Zielkondition oder die exakte Zuwachsgeschwindigkeit bestimmen.

### *Der Trainer*

Dein Trainer ist eine wichtige Persönlichkeit, die für das Training verantwortlich zeichnet und deine Spieler begeistern soll. Er hat drei Eigenschaften: Die Trainerfähigkeit, welche für die Geschwindigkeit des Trainings da ist, die Führungsqualität, welche für die Verbesserung bzw.

Erhaltung der Teamstimmung zwischen den Spielen da ist, und seine taktische Ausrichtung, welche auf die Spielratings wirkt.

# Trainerfähigkeit:

Die Trainerfähigkeit bestimmt, wie effektiv das Training ist, also, wie schnell sich die trainierten Spielerfähigkeiten verbessern. Neben Faktoren wie dem Alter und der Fähigkeitshöhe ist die Trainerfähigkeit der wichtigste Faktor bei der Bestimmung, wie schnell das Training geht, und der am leichtesten zu beeinflussende Faktor.

Darüber hinaus sorgt eine höhere Trainerfähigkeit auch für eine höhere Durchschnittsform. Man kann im Durchschnitt von ca. 1 Stufe besserer Form pro Trainerstufe ausgehen. Ausnahme ist der sehr gute, der nur ca. 1/2 Stufe besser ist als der gute Trainer.

Jede Mannschaft fängt mit einem passablen Trainer an, es ist empfohlen sich so schnell wie möglich einen guten Trainer zu holen. Für den Anfang ist die Trainerfähigkeit wichtig, die Führungsqualität ist noch vernachlässigbar, also sollte eine der ersten Anschaffungen ein Trainer mit guter Trainerfähigkeit und armseliger Führungsqualität sein.

Wenn man den guten Trainer als Standard annimmt, so ist die Mehrleistung, die ein sehr guter Trainer bringt, nur halb so hoch wie der Unterschied zwischen dem guten und dem passablen Trainer.

|  |  |
| --- | --- |
| **Trainerfähigkeit** | **Effizienz** |
| **sehr gut** | 105,30% |
| **gut** | 100% |
| **passabel** | 90,90% |
| **durchschnittlich** | 83,30% |
| **schwach** | 76,90% |
| **armselig** | 71,40% |

Die Trainerfähigkeit deines Trainers ist ein fester Wert, du kannst sie nicht mehr steigern.

# Führungsqualität:

Nebst dem Planen der Trainingseinheiten ist dein Trainer auch eine Quelle der Inspiration für deine Spieler. Konkret bedeutet das, dass ein Trainer mit hoher Führungsqualität die Teamstimmung besser hochhalten kann. Die Teamstimmung tendiert immer zu ihrem Ausgangswert (4,5).

Wenn die Teamstimmung unter dem Ausgangswert liegt (schlecht für die Mannschaftswerte, kommt durch Spielerverkäufe oder Einstellen von "Spiel des Jahres"), kann ein Trainer mit hoher Führungsqualität diese schneller wieder steigern, wenn sie über dem Ausgangswert liegt (durch

"Kraft sparen"), kann er sie länger auf diesem hohen Wert halten (siehe auch "Spiele: Teamstimmung").

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Links** |
| [(http://www.mpn.de.tl/TS\_Zerfall.htm)](http://www.mpn.de.tl/TS_Zerfall.htm) | Übersicht, wie schnell die Teamstimmung zum Ausgangswert zurückkehrt |
| [(http://ht4u.altervista.org/TSpredictor/tea](http://ht4u.altervista.org/TSpredictor/team_spirit_predictor.php) [m\_s...r.php)](http://ht4u.altervista.org/TSpredictor/team_spirit_predictor.php) | Tool zur Berechnung des Verlaufs der Teamstimmung |

Die Führungsqualität deines Trainers ist ein fixer Wert - man kann die Führungsqualitäten eines Spielers nicht verbessern. Solange er nur Spieler ist, wird sie sich nie verändern. Sobald ein Spieler zum Trainer wird, wird seine Führungsqualität jedoch allmählich fallen (siehe unten, "Verschlechterung der Trainerqualitäten").

Wenn man einen externen Trainer verpflichtet, wird er nur sehr niedrigen Sub in der Führungsqualität haben, wenn man eigene Spieler umwandelt ist es Zufall, wie hoch der Sub in der Führungsqualität ist.

# Taktische Vorliebe:

Dein Trainer kann offensiv, defensiv oder ausgewogen eingestellt sein, was (nur) einen Einfluss auf die Leistung der Mannschaft bei Spielen hat. Ein offensiver Trainer stärkt den Angriff zulasten der Verteidigung, ein defensiver stärkt die Verteidigung zulasten des Angriffs. Ein defensiver Trainer stärkt die Verteidigung etwas mehr, als ein offensiver dies beim Angriff tut, er beeinträchtigt die Offensive aber nicht stärker. Ein ausgewogener Trainer ist weder offensiv noch defensiv, hilft und schadet also keinem Teil der Mannschaft.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Ausrichtung** | **Bonus Abwehr** | **Bonus Angriff** |
| **ausgewogen** | +0% | +0% |
| **offensiv** | -11% | +8% |
| **defensiv** | +14% | -8% |

#### Sonstige Eigenschaften

Charakter, Psyche und Beliebtheit, Gesundheitszustand, Form, Alter, Erfahrung, A-/B-Skills sowie die Spezialfähigkeit des Trainers haben keinen Einfluß auf seine Fähigkeiten als Trainer.

Ausschließlich die Trainerfähigkeit ist für das Training wichtig, Führungsqualität für die Teamstimmung, und die Ausrichtung für die Spielratings. Alle anderen Eigenschaften sind unwichtig. Verletzungen des Trainers wirken nur auf seine Eigenschaft als Spieler, nicht auf seine Eigenschaft als Trainer.

# Verschlechterung der Trainerqualitäten

Ein Trainer, der seit einer Saison in deiner Mannschaft ist, wird langsam an Führungsqualität zu verlieren beginnen. Die erste Saison ist der Trainer gegen Verschlechterungen der Führungsqualität geschützt, danach ist es Zufall, wie schnell diese fällt. Man kann aber grob mit einer Stufe Führungsqualität alle 1,5 Saisons rechnen. Ist diese bis auf katastrophal gesunken, tritt die Verschlechterung stattdessen bei der Trainerfähigkeit ein.

Ob in so einem Fall das Training sofort langsamer geht (also, der Subskill in der Trainerfähigkeit Einfluss auf die Trainingsgeschwindigkeit hat), oder erst, sobald der erste Skilldown auf die nächstniedrigere angezeigte Stufe der Trainerfähigkeit erfolgt (also, der Subskill in der Trainerfähigkeit nur zur Bestimmung der Skilldowns genutzt wird, aber keinen Einfluss auf die Trainingsgeschwindigkeit hat), ist unklar.

Da jedoch die Trainingsgeschwindigkeit des sehr guten Trainers nur um eine halbe Stufe besser ist als die eines guten Trainers, begründet damit, dass der sehr gute Trainer nur minimalen Sub in der Trainerfähigkeit hat, während der gute und alle niedrigeren Trainer jeweils mittigen Sub in der Trainerfähigkeit haben, liegt es nahe, dass der Sub der Trainerfähigkeit einen Einfluss auf die Trainingsgeschwindigkeit hat.

Verschlechterungen der Führungsqualität (und der Trainerfähigkeit) werden genau wie Fähigkeitsverluste immer Montags angezeigt.

# Trainerwechsel

Wenn du einen Trainer mit besserer Trainerfähigkeit oder Führungsqualität verpflichten willst, kannst du auf der Seite "Training" einen externen Trainer verpflichten oder einen deiner Spieler zum Trainer ausbilden.

Denk dran: Alle neuen Trainer einer bestimmten Trainerfähigkeit sind exakt gleich stark. Das heißt, wenn du einen Trainer mit passabler Trainerfähigkeit kaufst, wird es immer ein "mittlerer" passabler Trainer sein. Ein sehr guter Trainer ist jedoch lediglich eine halbe Stufe besser als ein guter Trainer (also, der gute Trainer ist ein "mittlerer" guter Trainer, der sehr gute nur ein "minimal" sehr guter Trainer).

Wenn du einen neuen Trainer einstellst, bleibt sein Vorgänger in deinem Kader, als gewöhnlicher Spieler. Er kann jedoch nie wieder Trainer werden, und du kannst ihn auch nicht verkaufen. Wenn du ihn nicht behalten willst, kannst du ihn also feuern.

# Trainer außerhalb des Vereins verpflichten

Bei der Auswahl eines neuen Trainers musst du dich als erstes entscheiden, was für eine taktische Vorliebe du bei ihm gerne hättest, und dann festlegen, wie gut er sein soll. Jede Kombination von Trainerfähigkeit und Führungsqualität hat einen fixen Preis – je besser der Trainer, desto teurer ist er.

Man sollte in der Regel nur Trainer mit armseliger Führungsqualität extern verpflichten, für Spieler mit höherer Führungsqualität ist die Umwandlung eines eigenen Spielers eindeutig kostengünstiger, selbst wenn man den passenden Spieler dazu erst kaufen muss.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **FQ** | **Trainerfähigkeit** | | | | |
| **\_schwach\_** | **\_durchsch.\_** | **\_passabel\_** | **gut** | **\_sehr gut\_** |
| **3** | 10.000 | 10.000 | 79.600 | 268.700 | 4.000.000 |
| **4** | 10.000 | 22.800 | 182.800 | 617.100 | 4.388.400 |
| **5** | 10.000 | 41.200 | 392.700 | 1.112.900 | 7.914.600 |
| **6** | 10.000 | 65.100 | 521.000 | 1.758.500 | 12.505.200 |
| **7** | 10.000 | 94.600 | 757.100 | 2.555.500 | 18.172.500 |

Für den Anfang ist es sinnvoll, sich einen passablen oder guten Trainer mit armseliger Führungsqualität zu besorgen. Sobald man dann etwas Geld hat, um sich einen Trainer mit Führungsqualität anzuschaffen, kauft man einen Spieler mit guter Führungsqualität und mindestens guter Erfahrung, den man dann 16 Wochen später umwandeln kann (siehe unten).

|  |
| --- |
| **Beispiel Trainerverpflichtung:** |
| Ein Trainer mit Trainerfähigkeit und Führungsqualität gut kostet, extern verpflichtet, 2.555.500 €. Wenn man einen Spieler mit guter Erfahrung und guter Führungsqualität kauft, bezahlt man 500.000-600.000 € für den Spieler und ca. 700.000 € für die Umwandlung, also insgesamt nur etwa die Hälfte des Preises, den ein externer Trainer mit gleichen Werten kostet. |

# Eigenen Spieler zum Trainer machen

Ein Spieler aus deiner Mannschaft behält bei der Ausbildung zum Trainer seine bisherige Führungsqualität. Zusätzlich bestimmt seine Erfahrung, wie hoch seine Trainerfähigkeit sein kann und wie viel die Ausbildung kostet. Ein sehr erfahrener Spieler mit hoher Führungsqualität kann ein Schnäppchen sein. Der Spieler muss aber mindestens eine Saison (16 Wochen) in deinem Team gewesen sein, bevor du ihn zum Trainer machen kannst.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **XP** | **Trainerfähigkeit** | | | | |
| **\_schwach\_** | **\_durchsch.\_** | **\_passabel\_** | **gut** | **\_sehr\_gut\_** |
| 4 | 10.000 |  |  |  |  |
| 5 | 10.000 | 35.200 - 43.800 |  |  |  |
| 6 | 10.000 | 29.400 - 35.200 | 235.200 - 281.600 |  |  |
| 7 | 10.000 | 25.200 - 29.400 | 202.000 - 235.200 | 681.800 - 794.100 |  |
| 8 | 10.000 | 21.900 - 25.000 | 175.400 - 200.000 | 592.100 - 675.000 | 4.210.500 - 4.800.000 |
| 9 | 10.000 | 19.500 - 21.900 | 156.200 - 175.400 | 527.000 - 592.100 | 3.750.400 - 4.210.000 |
| 10 | 10.000 | 17.600 - 19.500 | 140.800 - 156.200 | 475.300 - 527.300 | 3.380.100 - 3.750.000 |
| 11 | 10.000 | 16.100 - 17.200 | 129.000 - 139.800 | 432.600 - 472.000 | 3.096.600 - 3.356.400 |
| 12 | 10.000 | 14.600 - 16.000 | 116.900 - 127.300 | 394.700 - 430.000 | 2.806.800 - 3.096.600 |
| 13 | 10.000 | 13.500 - 14.600 | 108.100 - 116.900 | 364.800 - 394.700 | 2.594.000 - 2.806.800 |
| 14 | 10.000 | 12.500 - 13.100 | 101.000 - 105.000 | 340.000 - 364.400 | 2.412.000 - 2.593.000 |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 15 | 10.000 | 11.700 - 12.500 | 94.300 - 100.000 | 318.300 - 337.500 | 2.242.800 - 2.400.000 |
| 16 | 10.000 | 11.100 - 11.400 | 88.800 - 91.700 | 300.000 - 309.600 | 2.001.600 - 2.191.500 |
| 17 | 10.000 | 10.400 - 10.900 | 87.300 - 87.700 | 281.200 - 296.000 | 1.999.800 - 2.105.100 |
| 18 | 10.000 | 10.000 - 10.200 | 78.400 - 82.300 | 264.700 - 277.700 | 1.882.200 - 1.975.200 |
| 19 | 10.000 | 10.000 | 76.900 - 77.800 | 259.600 - 262.600 | 1.845.900 - 1.867.500 |

In der Regel sollte man nur Spieler, die Führungsqualität passabel oder gut haben, zum Trainer umwandeln.

Wenn der Spieler gute Führungsqualität hat, dauert es länger, bis er wieder ausgetauscht werden muss, weil es mindestens eine Saison länger dauert, bis seine Führungsqualität auf ein inakzeptables Niveau gefallen ist. Für den Trainer mit passabler Führungsqualität spricht hingegen, dass solche Spieler auf dem Markt meist deutlich billiger sind.

Spieler mit guter Erfahrung und guter Führungsqualität bekommt man für 500.000-600.000 Euro, falls sie keine nennenswerten Spielerfähigkeiten mehr haben. Solche Spieler mit passabler Führungsqualität bekommt man schon für ca. 10% dieses Werts.

Es kann sich auch immer lohnen, wenn man einen Spieler als zukünftigen Trainer kauft, der von den Spielerfähigkeiten her noch in den Ligaspielen mitspielen kann - damit sammelt der Spieler während der 16 Wochen Wartezeit noch Erfahrung, und die Umwandlung wird dementsprechend billiger.

Es gibt übrigens keine obere Grenze für die Erfahrung, die ein Spieler sammeln kann - selbst wenn der Spieler bereits göttliche Erfahrung hat, werden die Umwandlungskosten mit jedem Erfahrungspunkt, den er sammelt, immer noch ein winziges bisschen günstiger.

# Freundschaftsspiele

Wenn du nicht mehr im Pokal spielst, solltest du jede Woche ein Freundschaftsspiel spielen, damit möglichst viele Spieler Training bekommen (für das Training zählen Liga-, Pokal- und Freundschaftsspiele gleich, ein volles Spiel bedeutet volles Training, also kann man im Freundschaftsspiel andere Spieler trainieren als im Ligaspiel).

Außerdem sind Freundschaftsspiele wichtig, um den Spielern, die im Ligaspiel nicht spielen konnten, Spielpraxis zu geben (Spieler, die in einer Woche gar nicht spielen, haben eine höhere Wahrscheinlichkeit, außer Form zu kommen).

Weiterhin sind Freundschaftsspiele nützlich, um neue Formationen einzuspielen und taktische Optionen zu testen.

Und zu guter Letzt sind Freundschaftsspiele eine spassige Möglichkeit, um sich mit Freunden im Spiel zu messen oder neue Freunde zu finden. Dazu mehr unten in den Abschnitten zu Freundschaftsspiel-Pokalen und Flaggensammeln.

# Ein Freundschaftsspiel vereinbaren

Pokalspiele und Freundschaftsspiele finden am selben Tag statt, wenn du also noch im Pokal vertreten bist, kannst du kein Freundschaftsspiel ausmachen.

Wenn du nicht mehr im Pokal bist, kannst du Gegner zu Freundschaftsspielen fordern, entweder manuell über die Vereinsseite des Gegners, oder automatisch über den Pool für Freundschaftsspiele. Manuelles Fordern geht jedoch erst, wenn der Verein Aufgabe 15 der Manager-Lizenz abgeschlossen hat, davor können nur Freundschaftsspiele über den Pool vereinbart werden.

Wenn du dich in den Pool einträgst, kannst du verschiedene Optionen angeben, z.B. aus welchem Land dein Gegner kommen soll, welche Ligastufe er maximal haben darf, ob du ein Heim- oder Auswärtsspiel suchst und ob du nach Pokal- oder normalen Regeln spielen willst. Je genauer du deine Angaben einschränkst, desto geringer die Chance, dass ein passender Verein gefunden wird (z.B. wenn du angibst, dass du ein Heimspiel im Pokalmodus gegen einen Gegner aus der englischen Premier League haben willst, ist die Chance hoch, dass du kein Spiel bekommst), aber desto höher die Priorität, die dir zugemessen wird (also, wenn in dem Fall wirklich eine Mannschaft aus der englischen Premier League ein Auswärtsspiel im Pokalmodus sucht, wirst du das Spiel bekommen, nicht jemand, der alle Einstellungen auf "beliebig" gelassen hat). Bei gleichen Suchkriterien und gleicher Priorität bekommt die Mannschaft das Spiel, die sich zuerst in den Pool eingetragen hatte.

Wenn du Gegner per Hand über ihre Vereinsseite forderst, kannst du auch angeben, dass du auf neutralem Grund spielen willst (siehe unten). Wenn ein Gegner schon ein Spiel vereinbart hat, wirst du ihn nicht fordern können. Weiterhin kann man "Forderungen zulassen" deaktivieren, wenn man nicht von zufälligen Gegnern gefordert werden will. Wenn du jemanden gefordert hast oder du gefordert wurdest, werden diese offenen Forderungen auf der Seite "Forderungen" aufgeführt.

Sobald ein Freundschaftsspiel vereinbart worden ist, wird es im Spielplan erscheinen, und du kannst auf dem üblichen Weg deine Mannschaft auswählen.

# Freundschaftsspiel-Typen

Es gibt zwei Typen von Freundschaftsspielen: *Normale Freundschaftsspiele* und **Freundschaftsspiele mit Pokalregeln**. Bei Pokalregeln wird das Spiel in der Verlängerung (oder gar im Elfmeterschießen) entschieden, wenn es nach regulärer Spielzeit unentschieden steht.

# Internationale Freundschaftsspiele

Du kannst auswählen, ob du auswärts spielen oder einen Verein aus einem anderen Land in dein Stadion einladen möchtest. Falls du auswärts spielst, wird das Spiel zur lokalen Spielzeit ausgetragen. Ein Beispiel: Wenn du in Portugal spielst, wird das Spiel zur für Portugal üblichen Zeit am Mittwoch Abend angepfiffen (hier um 21.45 Uhr MEZ). Egal wohin die Reise geht, deine Mannschaft wird um 18:00 Uhr am Dienstag aufbrechen und am Donnerstag um 8:00 Uhr zurückkehren. Internationale Freundschaftsspiele müssen daher bis spätestens Dienstag, 18:00 Uhr, vereinbart werden, und du kannst erst ein neues Freundschaftsspiel buchen, wenn deine Mannschaft am Donnerstag zurück daheim ist. Wenn deine Mannschaft kein internationales Freundschaftsspiel gespielt hat, kannst du ein solches Spiel für die kommende Woche ab Donnerstag, 6:00 Uhr verabreden.

Jede Auslandsreise wird dich 6.000€ kosten, aber andererseits haben internationale Freundschaftsspiele tendenziell eine höhere Anziehungskraft auf die Zuschauer.

|  |  |
| --- | --- |
| **Links** |  |
| [(http://www.tulospalvelu.biz/calendar/)](http://www.tulospalvelu.biz/calendar/) | Terminplan der Freundschaftsspiele aller Länder |
| [(http://www.angelfire.com/theforce2/helghallen...e.h](http://www.angelfire.com/theforce2/helghallen/HT-Woche.htm) [tm)](http://www.angelfire.com/theforce2/helghallen/HT-Woche.htm) | Terminplan für alle Länder |

# Flaggen sammeln

Du kannst durch internationale Freundschaftsspiele Flaggen aus aller Welt sammeln. Das gibt keinen Bonus im Spiel, ist nur eine lustige Spielerei, um Manager aus aller Welt kennen zu lernen und als kleiner Wettstreit am Rande.

Supporter können ihre Flaggensammlung direkt auf ihrer Teamseite ansehen, für nicht-Supporter werden die Angaben aber auch gespeichert und können auf externen Seiten, z.B. [(www.maptrick.org),](http://www.maptrick.org/) eingesehen werden.

Es gibt Heim- und Auswärtsflaggen, am Anfang ist es leichter, Auswärtsflaggen zu bekommen, dafür bezahlt man dann aber die 6.000€ Reisekosten.

# Freundschaftsspiel-Pokale

Um mehr Spass mit Freundschaftsspielen zu haben, werden oft Freundschaftsspiel-Pokale organisiert. Dabei handelt es sich um keine Funktion von Hattrick, sondern um eine Bemühung der Community. Meist sind diese Pokale Föderations-Pokale, in denen ausgespielt wird, welche Mannschaft den Föderations-Pokal gewinnt. Dabei geht es in der Regel um die Ehre, manchmal auch um Gewinne, die von den Pokalorganisatoren gespendet werden. Gelegentlich gibt es auch Freundschaftsspiel-Pokale, die frei für alle Teilnehmer sind, solche findet man im Forum Global (deutsch).

Ein Freundschaftsspiel-Pokal ist eigentlich nichts weiter als eine Reihe normaler Freundschaftsspiele, wobei aber ein Organisator einen Spielplan erstellt, nach dem man seine Freundschaftsspiele ausmacht. Es gibt verschiedene Tools, die bei der Organisation helfen.

|  |  |
| --- | --- |
| **Links** | |
| [(http://www.databased.at/hattrick/cupmanager/)](http://www.databased.at/hattrick/cupmanager/) | Cupmanager-Tool zur Pokal-Organisation |
| [(http://hattrick.cupmanager.org/)](http://hattrick.cupmanager.org/) | Cupmanager-Tool zur Pokal-Organisation |

# Spiele auf neutralem Boden

Falls du ein Freundschaftsspiel austragen möchtest, bei dem keine Mannschaft einen Heimvorteil erhält, kannst du die Auswahl treffen, auf neutralem Boden zu spielen. Spielst du aber in einem Stadion in deiner Region, wirst du immer noch den Heimvorteil erhalten, selbst wenn du als Auswärtsmannschaft geführt wirst. Die Stadionbesitzer verdienen an diesen Freundschaftsspielen kein Geld.

Solange in einem Stadion noch kein Freundschaftsspiel ausgemacht wurde, können beliebig viele Forderungen in dem Stadion ausgesprochen werden. Sobald das erste Spiel angenommen wurde, können keine weiteren Forderungen für dieses Stadion mehr ausgesprochen werden (mit Ausnahme des Stadionbesitzers, der darf trotzdem noch ein Spiel in seinem Stadion vereinbaren) - bereits ausgesprochene können aber noch angenommen werden, so dass theoretisch eine ganze Reihe Spiele zeitgleich im gleichen Stadion stattfinden können.

Ganz egal, welchen Spielort du auswählst, jedes Spiel gegen ein ausländisches Team wird als ein internationales Freundschaftsspiel angesehen. Bitte beachte, dass bei Spielen auf neutralem Boden beide teilnehmenden Mannschaften keine Flagge erhalten, außer das Spiel wird im Heimatland des Gastgebers in einem anderen Stadion ausgetragen. In diesem Fall bekommt die Auswärtsmannschaft eine Flagge für ihre Sammlung zugesprochen.

# Diverses

Das Zuschaueraufkommen bei einem Freundschaftsspiel ist beträchtlich kleiner als bei einem Pflichtspiel. Freundschaftsspiele mit Pokalregeln sind attraktiver als normale Freundschaftsspiele, internationale Freundschaftsspiele haben eine noch größere Anziehungskraft. Selbstvertrauen und Teamstimmung werden nicht beeinflusst, auch nicht die Fans und deren Stimmung. Außerdem nimmt das Verletzungsrisiko nicht ab, nur weil es sich um ein Freundschaftsspiel handelt.

# Der Pokal

Es bringt eine Menge Prestige ein, den Pokal zu gewinnen, und für deine Fans ist der Pokal genauso wichtig wie die Liga. Der Pokal bietet auch eine gute Möglichkeit, zusätzliches Geld einzunehmen. Das große Geld wird über Zuschauereinnahmen gemacht, daher kann das Überstehen nur weniger Runden ein echtes Geschäft sein, wenn du in einer tieferen Liga spielst. Es können allerdings nicht alle Mannschaften am Pokal teilnehmen. Die Anzahl in den Pokal integrierter Mannschaften reicht von den 128 bestplatzierten Mannschaften bis hin zu den 32.768 bestplatzierten Mannschaften, in Abhängigkeit von der Größe des Landes.

In Deutschland spielen die besten 32.768 Mannschaften im Pokal mit, in der Schweiz auch die besten 32.768, in Österreich die besten 16.384. Ob du dabei bist oder nicht, wird durch die unten beschriebene Setzliste bestimmt. In Deutschland sind so z.B. alle Mannschaften der Liga I. bis VII. dabei, dazu alle Mannschaften, die in Liga VIII. mindestens den Klassenerhalt geschafft haben, dazu ein Teil der Aufsteiger aus der IX. Liga.

#### Spielpaarungen im Pokal

Pokalspiele werden immer unter der Woche ausgetragen. Der Terminplan deines Landes verrät dir den genauen Zeitpunkt. Die erste Runde findet immer in der Woche vor dem ersten Ligaspiel einer Saison statt. Dein Gegner wird eine Woche im Voraus bekanntgegeben, in den nächsten Runden wird dein Gegner verraten, kurz nachdem alle Spiele der aktuellen Pokalrunde beendet sind. Die höchstgesetzten Vereine werden immer gegen die niedrigstgesetzten Mannschaften gesetzt, das höher platzierte Team spielt immer auswärts (im Halbfinale und Finale wird auf neutralem Boden gespielt).

Die Vereine werden zunächst nach der Spielklasse aufgereiht, in der sie in dieser Saison spielen werden, und dann innerhalb jeder Spielklasse wie folgt sortiert:

1. Aktive abgestiegene Vereine
2. Aktive Vereine, die weder ab- noch aufgestiegen sind
3. Vereine, die aus eigener Kraft aufgestiegen sind
4. Vereine, die "für lau" aufgestiegen sind (und so einen Bot ersetzen)
5. Bots, falls noch Plätze frei sind

Vereine werden innerhalb dieser Gruppen nach der Rangfolge am Ende der vorhergehenden Saison sortiert. Die Setzliste bleibt während des gesamten Pokalwettbewerbs unverändert.

Alle Pokalspiele, die nicht in der regulären Spielzeit entschieden werden, gehen in die Verlängerung, wo sie durch ein Golden Goal (wer das erste Tor schießt, gewinnt) entschieden werden können. Falls hier kein Sieger gefunden wird, entscheidet ein Elfmeterschießen. Weitere Informationen zur Auswahl deiner Elfmeterschützen findest du im Kapitel "Aufstellung: Erfahrung und Verwirrung".

#### Pokaleinnahmen

Die Heimmannschaft erhält zwei Drittel der Zuschauereinnahmen, der Gastverein ein Drittel. Im Halbfinale und Finale werden die Einnahmen unter den teilnehmenden Mannschaften zur Hälfte geteilt. Allgemein sind die Fans an den ersten Pokalrunden nicht sehr interessiert, aber ihr Interesse steigt mit jeder Runde. Es trifft auch zu, dass die Fans eines unterklassigen Vereins Spiele gegen höher beheimatete Mannschaften sehen wollen, umgekehrt ist dem nicht so.

Die besten Mannschaften im Pokal erhalten auch ein Preisgeld. Der Pokalsieger erhält 800.000€, der unterlegene Finalist 400.000€, die beiden Vereine, die im Halbfinale ausscheiden, bekommen

200.000€. Die unterlegenen Viertelfinalisten kassieren 100.000€, wer im Achtelfinale ausscheidet, noch 50.000€. Es gibt keinen Preis für den besten Torjäger im Pokal.

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Preisgeld** |
| **Pokalsieger** | 800 000 € |
| **Zweiter** | 400 000 € |
| **Halbfinale** | 200 000 € |
| **Viertelfinale** | 100 000 € |
| **Achtelfinale** | 50 000 € |

# Hattrick Masters

Das Hattrick Masters ist das internationale Turnier für alle Pokalsieger und Landesmeister. Es wird über eine Dauer von vier Wochen ausgetragen, der Beginn ist in jeder Saison nach dem vierten Spieltag. Die Spiele finden montags und donnerstags um 20 Uhr HT-Zeit statt.

#### Ansetzungen

Maximal 256 Vereine können am Masters teilnehmen. Wenn in einem Land der Landesmeister und Pokalsieger der selbe Verein sind, wird dieses Land nur einen Vertreter stellen. Wenn ein Landesmeister oder Pokalsieger managerlos geworden ist, wird er nicht am Masters teilnehmen.

Daher kann es also vorkommen, dass weniger als 256 Mannschaften vertreten sind. Aus diesem Grund werden einige zufällig ausgeloste Mannschaften in der ersten Runde ein Freilos bekommen.

Es wird über acht Runden im KO-Modus gespielt. Die Auslosung jeder Runde (einschließlich der Auslosung von Heim- und Auswärtsmannschaft) ist komplett zufällig, die Halbfinalspiele und das Finale werden auf neutralem Boden ausgetragen.

#### Besondere Turnierregeln

Es gibt einige spezielle Regeln, die beim Master gelten:

Karten und Verletzungen:

Karten zählen nicht (ausgenommen natürlich der Roten Karte im Spiel selbst), aber Verletzungen werden wie gehabt erfasst.

Einstellung des Teams:

Spielt man das "Spiel des Jahres" (Match Of The Season", MOTS) oder "Kraft sparen" ("Play It Cool", PIC), wird die Teamstimmung nicht so sehr wie bei normalen Spielen verringert bzw. erhöht. Der Effekt während des Spiels fällt aber genauso aus wie bei einem normalen Spiel.

Training:

Spiele im Masters-Turnier werden nicht für das Spielertraining berücksichtigt.

#### Einnahmen beim Masters

Heim- und Auswärtsmannschaft erhalten jeweils 50 Prozent der Zuschauereinnahmen. Die besten Mannschaften erhalten zudem etwas Preisgeld. Die Summen entsprechen exakt denen der nationalen Pokalwettbewerbe und werden an die letzten 16 Vereine ausgeschüttet.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Sieger | Zweiter | Halbfinale | Viertelfinale | Achtelfinale |
| Preisgeld: | 800.000 € | 400.000 € | 200.000 € | 100.000 € | 50.000 € |

# Nachwuchsförderung

Du kannst mit deinem Verein auf verschiedene Arten und zu verschiedenen Zwecken die Jugend fördern. Spieler aus der eigenen Jugend können gut als Trainees für die erste Mannschaft verwendet werden, oder, wenn sie nicht in das Training passen, für hoffentlich viel Geld verkauft werden.

Nachwuchsförderung, um Spieler für die eigene Mannschaft zu bekommen, ist sehr sinnvoll, da Spieler aus der eigenen Jugend direkt mit maximaler Vereinstreue und Heimvereinbonus anfangen, und daher besser spielen werden, als hinzugekaufte Spieler mit den gleichen Eigenschaften.

Nachwuchsförderung zum Geld verdienen hingegen ist eine nachhaltige Art, zusätzliches Einkommen zu generieren. Man verdient einmal beim Verkauf des Jugendspielers, und erhält später bei jedem weiteren Verkauf des Spielers 2% der Verkaufssumme.

Es gibt zwei Arten, Jugendspieler zu fördern: den Spielervermittler und das Jugendinternat.

Beide Systeme bieten prinzipiell Spieler der gleichen Qualität, so dass es keinen direkten Vorteil des einen oder anderen Systems gibt. Während der Spielervermittler jedoch kompletter Zufall ist (man nennt ihn auch die Jugend-Lotterie), kann man im Internat die Entwicklung der Jugendspieler steuern.

Das Jugendinternat ist also zeitintensiver, weil man Training und Aufstellung bestimmen muss, dafür ist hier aber auch die Wahrscheinlichkeit höher, sehr junge Spieler mit passenden Fähigkeiten zu bekommen. Und nicht zuletzt hat man durch das Internat Planungssicherheit, weil man schon Wochen im Voraus weiß, wann welcher Spieler in die erste Mannschaft befördert werden kann.

Als Vorteil am Rande kann man mit dem Jugendinternat auch eigene Jugendligen mit befreundeten Managern gründen, um so die Jugendspieler sich aneinander messen zu lassen. Das Jugendinternat ist also komplexer und zeitaufwändiger, macht dafür aber auch mehr Spass.

Du musst dich für Spielervermittler oder Jugendinternat entscheiden, du kannst nicht beide gleichzeitig haben. Wenn du aber ein Jugendinternat betreibst und irgendwann keine Lust mehr hast, zählen deine Invesitionen in das Internat auch schon als Investitionen für die Spielervermittlung, womit dir der Umstieg vom Internat auf den Spielervermittler erleichert wird (siehe unten).

Umgekehrt bringt es dir jedoch keinen Vorteil, wenn du erst einen sehr guten Spielervermittler hattest und dann ein Internat eröffnest.

### *Spielervermittlung*

Einmal pro Woche kannst du dir von der Spielervermittlung einen Nachwuchsspieler für deinen Profikader vorschlagen lassen.

Je besser dein Spielervermittler ist, desto höher die Chance, einen guten Spieler zu erhalten. Die Spielervermittlung fängt auf der Stufe armselig an und kann maximal bis auf sehr gut kommen. Es bringt nicht viel, sich schon bei armseliger Spielervermittlung Jugendspieler vermitteln zu lassen, die angebotenen Spieler werden zu 99% nutzlose Golfer und Wasserballer sein.

Es kostet dich 2.000€, einen Jugendspieler in den Kader aufzunehmen, bei armseliger Spielervermittlung ist das wahrscheinlich verschenktes Geld, aber andererseits kann man es für den Preis auch einfach mal versuchen, wenn man es sich leisten kann. Selbst mit der Spielervermittlung auf sehr gut werden immer noch viele der Spieler unbrauchbar sein, verkaufbare Spieler, oder Spieler, die in dein Trainingskonzept passen, werden nur gelegentlich dabei sein.

Um deine Spielervermittlung besser zu bekommen, musst du regelmäßig Geld investieren. Du kannst 5.000€, 10.000€ oder 20.000€ pro Woche investieren. Je besser deine Spielervermittlung schon ist, desto mehr Geld musst du investieren, um sie noch weiter zu steigern. Um die Spielervermittlung auf sehr gut zu bringen musst du 2 Saisons lang 20.000€ investieren (nach einer Saison wird sie auf gut sein, nach der zweiten auf sehr gut). Um sie auf sehr gut zu halten, musst du weiter 20.000€ pro Woche investieren, da das Niveau der Spielervermittlung auch wieder fallen kann.

Du kannst nur einen Nachwuchsspieler pro Woche in den Kader aufnehmen. Wenn du dir einen Jugendspieler vermitteln lässt, kannst du nur entscheiden, ob du einen Torwart oder einen Feldspieler haben möchtest, darüber hinaus hast du keinen Einfluss. Der Spieler wird zwischen 17 Jahre, 0 Tage, und 19 Jahre, 111 Tage, alt sein und zufällige Fähigkeiten haben.

Die Spielervermittlung ist also eine gute Möglichkeit, eine zusätzliche Einnahmequelle zu erschließen, ohne viel Arbeit zu haben. Man muss nur 20.000€ pro Woche übrig und ein bisschen Geduld haben.

### *Jugendinternat*

Ein Jugendinternat erfordert deine aktive Mitwirkung bei der Betreuung der Jugendmannschaft. Du stellst Scouts ein, gibst das Training vor und entscheidest über Aufstellung und Taktik.

Deine Jugendmannschaft kann sich in einer Jugendliga deiner Wahl mit anderen messen. So kannst du zum Beispiel mit Freunden oder Kollegen in einer Liga spielen. Alle drei Wochen kannst du für deine Jugendmannschaft auch Freundschaftsspiele mit anderen Jugendmannschaften aus aller Welt vereinbaren.

Das Jugendinternat braucht also schon ein bisschen Zeit, aber wenn man einmal alle Grundlagen verstanden hat und das Training läuft, reichen auch wenige Minuten pro Woche.

|  |  |
| --- | --- |
| **Links** |  |
| [(http://www.hattrick-youthclub.org/)](http://www.hattrick-youthclub.org/) | Tool für die Jugendinternat-Verwaltung |
| [(http://www.bogayman.ro/academie/en/regulimana ht](http://www.bogayman.ro/academie/en/regulimanagement.html)  [ml)](http://www.bogayman.ro/academie/en/regulimanagement.html) | Leitfaden für das Jugendinternat (englisch) |
| [(http://www.hattricks.de/)](http://www.hattricks.de/) | Wiki zum Jugendinternat |

# Jugendinternat eröffnen

Dein Jugendinternat kannst du im Vereinsmenü unter "Mein Verein" -> "Jugendkader" ->

"Übersicht" eröffnen. Bevor du das Internat eröffnen kannst, musst du zuerst die Jugendförderung durch den Spielervermittler auf Null setzen (falls eingestellt).

Die Eröffnung dauert nur wenige Minuten, dann hast du eine zweite Mannschaft - deine Jugendmannschaft. Die Mannschaft erhält dabei einen Trainer und einen Scout zugeteilt. Zu Beginn erhältst du auch ein paar Jugendspieler, damit du gleich schon Spiele bestreiten kannst. Diese Jungs werden allerdings zufällig aus einer örtlichen Schule ausgewählt und sind fußballerisch alles andere als begabt. Im besten Fall ist vielleicht mal ein Spieler mit A-Skill passabel dabei, aber in der Regel kannst du diese Startspieler als Füllmaterial verwenden und ignorieren.

#### Jugendinternat schließen

Um dein Jugendinternat scchließen zu können, musst du es mindestens 6 Wochen gehabt haben und darfst nicht mehr in einer aktiven Jugendliga sein (also ausgetreten oder Saisonpause).

Wenn du dein Jugendinternat schließt werden die Gelder, die du in das Internat investiert hast auf die Spielervermittlung angerechnet, so dass du nicht mit armselig starten musst (falls du auf diese Nachwuchsförderung umsteigen willst).

#### Kosten

Wenn du ein Jugendinternat eröffnest, kostet dich dies eine einmalige Gebühr von 5.000€, die bei deinen Finanzen unter "Sonstiges" verbucht werden. Der Betrieb eines Jugendinternats mit einem Scout kostet 10.000€ pro Woche, jeder zusätzliche Scout kostet 5.000€. Auch wird bei der

Anstellung eines neuen Scouts in der ersten Woche eine Antrittszahlung von 5.000€ fällig (dafür entstehen keine Kosten beim Feuern des Scouts).

Die wöchentlichen Kosten für das Internat werden in deinem wöchentlichen Finanzbericht unter "Nachwuchssichtung" aufgeführt. Für das Internat bedarf es keiner weiteren Spezialisten. Die Eltern kümmern sich zuverlässig um den Transport, um Prellungen oder Verletzungen und dergleichen – und zwar kostenlos. Auf der anderen Seite haben Jugendinternate aber auch keine Einnahmen. Die einzigen Zuschauer sind üblicherweise lediglich Eltern und Freunde der Nachwuchsspieler.

Einen Spieler aus dem Internat in die 1. Mannschaft aufzunehmen kostet 2.000€.

Weitere Kosten entstehen dir nur, wenn du deinem Scout die Anweisung erteilst, in einer anderen Region nach Talenten zu suchen. Dann musst du ihm möglicherweise ein Flugticket bezahlen. Ob Kosten entstehen und wie hoch diese sind hängt davon ab, von welcher Region du ihn in welche Region schicken willst.

# Spieler scouten

Nach der Eröffnung des Internats musst du also talentierte Spieler in das Internat bekommen, bei denen sich die Förderung lohnt. Dazu hast du Scouts, die den Spielerpool für dich durchsuchen und dir potentielle Jugendspieler anbieten. Jede Woche kannst du einen neuen Spieler aufnehmen. Die Woche beginnt dafür mit dem Finanzupdate. Wenn du also einen Spieler aufgenommen hast, musst du bis nach dem Finanzupdate warten, ehe du deine Scouts für den nächsten Spieler anrufen kannst.

#### Scouts

Wenn du dein Jugendinternat eröffnest, erhält die Mannschaft automatisch einen Scout zugeteilt. Du

kannst auswählen, in welcher Region er Talente erspähen soll, und du kannst ihn auch anweisen, nach einem bestimmten Spielertyp zu suchen.

Die Suche nach bestimmten Spielertypen hilft jedoch nicht viel weiter. Wenn du nach bestimmten Spielern suchst (z.B. Flügelspielern), wird deine Chance, Spieler dieses Typs zu finden, leicht höher sein, dafür werden die Spieler etwas schlechter sein als bei der allgemeinen Suche, wiederum andererseits besteht eine etwas höhere Chance, dass durch die gezielte Suche ein absolutes Ausnahmetalent gefunden wird.

Im Endeffekt ist es jedoch weitgehend Glückssache, ob gute Spieler angeboten werden. Alles, was man beeinflussen kann, ist, die Scoutkommentare richtig zu interpretieren und die passenden Spieler aufzunehmen.

Du kannst weitere Scouts einstellen, um eine höhere Chance zu haben, einen guten Spieler zu finden. Du kannst maximal drei Scouts haben, und jeder weitere eingestellte Scout kostet dich 5.000€ pro Woche.

Um einen Spieler zu scouten, rufst du deinen Scout an. Er wird dir einen Spieler vorschlagen, den du annehmen oder ablehnen kannst. Einmal abgelehnte Spieler wandern zurück in den Pool und können von anderen Managern angenommen werden - du kannst ihn dir aber nicht zurückholen, wenn du ihn einmal abgelehnt hast und die Entscheidung bereust.

Wenn du mehr als einen Scout hast, kannst du auch ein zweites Angebot einholen (und ein drittes bei drei Scouts), wenn du das erste abgelehnt hast. Aber denke daran: Wenn du auf ein Angebot nicht eingehst, kannst du deine Entscheidung später nicht rückgängig machen. Sobald du zu einer Offerte nein sagst, ist das endgültig. Manchmal werden deine Scouts gar keinen Spieler gefunden haben, häufig werden sie zu alte oder zu schlechte Spieler anbieten, aber gelegentlich sind auch versteckte Perlen dabei.

#### Regionen

Du kannst deine Scouts in unterschiedliche Regionen schicken. Es gibt dabei jedoch keine besseren oder schlechteren Regionen, die durchschnittliche Qualität der Spieler ist in allen Regionen gleich.

Größere Regionen (gemessen an der Anzahl der User, die in dieser Region ihren Verein haben) haben mehr Spieler im Spielerpool als kleinere Regionen, die Relationen sind jedoch gleich - also, prozentual gesehen genau so viel gute und schlechte Spieler wie in kleineren Regionen.

#### Spielerpool

Jede Region hat ihren eigenen Spielerpool. Die Scouts suchen in diesen Pools nach Spielertalenten und bieten sie an. Werden sie abgelehnt, wandern sie zurück in den Pool, um einem anderen Manager angeboten zu werden.

Der Pool wird mehrmals täglich mit neu generierten Spielern aufgefüllt. Der Zeitpunkt des Auffüllens ist jedoch unbekannt und hat nicht zwingend etwas mit den Updates der Senioren zu tun. Die Chance einen grade frisch generierten Spieler zu ziehen ist also jederzeit nur sehr gering.

Wie frisch generiert ein Spieler ist, lässt sich an der youthplayerid des gescouteten Spielers erkennen. Da jeder neue Spieler eine jeweils eins höhere SpielerID bekommt weiß man, je höher die ID, desto frischer der Spieler.

Spieler können mit einem Alter von 15,00 bis 17,111 Jahren gescoutet werden. Sie altern im Pool und werden, sofern nicht aufgenommen, zu ihrem 18. Geburtstag gelöscht.

*Scoutkommentare*

Wenn du einen Scout anrufst, gibt er dir einen Scoutkommentar, der dir verschiedene Informationen über den Spieler bietet. Aufgrund dieses Kommentars (dem gelegentlich wichtige Informationen fehlen können!) entscheidest du, ob du dem Spieler eine Chance geben willst.

Die angebotenen Informationen:

#### das Alter:

Du erfährst nur das Alter in Jahren, die genauen Tage erfährt man erst nachdem man den Spieler gezogen hat. Also kann man auch Pech haben und einen Spieler bekommen, der schon 16 Jahre und 111 Tage alt ist.

#### potentielle Fähigkeiten:

Der Scout nennt dir die Höhe einer potentiellen Fähigkeit. In der Jugend haben alle Spieler ein aktuelles Fähigkeitsniveau und ein Potential. Das Potential ist die Obergrenze, die ein Spieler in der Jugend erreichen kann. Das höchste Potential, dass ein Spieler in der Jugend erreichen kann, liegt bei 8,2 für Feldspielerfähigkeiten und bei 7,9 für die Torwartfähigkeit. Es gibt jedoch nur wenige Spieler, die dieses höchste Potential wirklich erreichen können, die meisten werden ihr persönliches Potential deutlich darunter haben.

Das Potential, dass der Scout mitteilt, gehört zu einer der drei Fähigkeiten, in der der Spieler das größte Potential hat.

#### aktuelle Fähigkeiten:

Der Scout nennt dir die aktuelle Höhe einer Fähigkeit des Spielers. Auch diese Fähigkeit ist eine der drei Fähigkeiten, in denen der Spieler das höchste Potential hat.

Theoretisch kann also, wenn durch Potential und aktuelle Fähigkeit zwei verschiedene Fähigkeiten genannt wurden, noch eine dritte Fähigkeit mit hohem Potential versteckt liegen. Diese Potentiale aufzudecken ist eine der Herausforderungen in der Jugendarbeit.

#### Allrounder-Fähigkeiten:

Wenn zu einem Spieler eine Allrounder-Fähigkeit genannt wird, beschreibt diese grob sein allgemeines Potential. Diese Meldung hat aber nichts direkt mit dem Fähigkeitspotential zu tun, also, ein passabler Allrounder hat nicht alle Fähigkeiten passabel.

Die Meldung beschreibt viel mehr, ob der Jugendspieler gut genug ist oder nicht. Ein passabler Allrounder ist fast immer sein Geld wert, ein schwacher Allrounder nur selten akzeptabel (Torwart ausgenommen).

Man kann von der Allrounder-Aussage grob darauf schließen, wie viele Fähigkeitspunkte der Spieler in seinen drei besten Potentialen zusammen hat:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Allrounderangabe** | **Skillpunkte** | |
| armselig | 9-12 |  |
| schwach | 12-15 |  |
| durchschnittlich | 15-18 |  |
| passabel | 18-21 |  |
| gut | 21-24 |  |

Die Angaben sind jedoch nur grob und treffen nicht auf alle Spieler zu.

#### Spezialfähigkeiten:

Gelegentlich gibt der Scout Angaben zu Spezialfähigkeiten. Wenn keine solche Angabe kommt, hat das aber nichts zu bedeuten. Jugendspieler können versteckte Spezialfähigkeiten haben, die erst im Laufe der Zeit aufgedeckt werden.

Spätestens, wenn der Spieler in die Erwachsenenmannschaft befördert wird, wird seine Spezialfähigkeit bekannt (falls vorhanden).

|  |  |
| --- | --- |
| **Links** |  |
| [(http://easyupdate.de/hattricks/index.php/Komm...co](http://easyupdate.de/hattricks/index.php/Kommentare_des_Scouts) [uts)](http://easyupdate.de/hattricks/index.php/Kommentare_des_Scouts) | Übersicht über die möglichen Scoutkommentare |

*Scouttipps*

#### Alter:

Versuche, junge Spieler zu bekommen, je jünger, desto besser. Deine Spieler müssen eine komplette Saison (112 Tage) in der Jugend gewesen sein, ehe sie befördert werden können. Wenn du also einen 15 Jahre alten Jugendspieler bekommst, kannst du diesen lange trainieren und mit Alter 17 Jahre, 0 Tage, aus der Jugend befördern und für viel Geld verkaufen. 17 Jahre, 0 Tage, gibt meistens einen deutlichen Preisaufschlag auf dem Markt (falls der Spieler akzeptable Fähigkeiten hat, natürlich). 16-jährige Spieler lohnen sich nur, wenn sie gute Fähigkeiten laut Scoutbericht haben, oder wenn es der letzte angebotene Spieler ist. 17-jährige Spieler lohnen sich in der Regel nur als Füllmaterial.

#### Aktuelle Fähigkeit:

Eine hohe aktuelle Fähigkeit (durchschnittlich oder höher) ist nett, aber die Potentiale sind entscheidender.

#### Potentielle Fähigkeit:

Spieler, die in einer Fähigkeit gutes oder sehr gutes Potential haben und noch nicht zu alt sind, sind immer ihr Geld wert.

#### Allrounder-Fähigkeit:

Passable oder gute Allrounder sind eigentlich immer wertvoll. Schwache Allrounder kann man ablehnen, außer, wenn es sich um Torhüter handelt. Da Standards eine der drei wichtigsten Fähigkeiten für Torhüter ist, diese jedoch in der Allrounder-Aussage nicht mit einbezogen wird, kann ein schwacher Allrounder vielleicht ein guter Torwart sein.

#### Torhüter:

Torhüter sind ohnehin ein Fall für sich. Wenn ein Spieler fast nur schlechte Fähigkeiten genannt hat, kann es sein, dass es sich um einen Torhüter handelt. Torhüter in der Jugend haben nie Feldspielerfähigkeiten über schwach (ausgenommen Verteidigung, hier ist passabel möglich) und niemals eine Spezialfähigkeit.

#### Risiko eingehen:

Da der Scout nur zwei der drei besten Potentiale erwähnt, kann der beste Skill komplett unerwähnt bleiben, also selbst der schlechteste Scoutspruch kann immer noch einen sehr guten Jugendspieler ergeben, daher sollte man auch immer spätestens das letzte Angebot annehmen (egal wie schlecht dieses ist).

# Spieler

Dein Jugendinternat bietet Platz für maximal 16 Spieler. Diese sind zum Zeitpunkt, zu dem sie aufgenommen werden, ein **Alter** von mindestens 15 Jahren, 0 Tagen, und höchstens 17 Jahren, 111 Tagen.

Die meisten ihrer **Fähigkeiten** müssen noch enthüllt werden, du bekommst nach jedem Spiel einen Bericht, in dem mehrere Fähigkeiten deiner Spieler aufgedeckt werden. Wie du dieses Aufdecken steuern kannst, ist eine der Herausforderungen des Jugendinternats. Um die Fähigkeiten deiner Spieler erforschen zu können, musst du sie auf verschiedenen Positionen aufstellen und schauen, wo sie am besten spielen. Dabei helfen dir die Sternebewertung, die Anmerkungen des Scouts sowie der Trainingsbericht. Durch das Training wirst du auch in der Lage sein, ihre Fähigkeiten zu enthüllen, weitere Infos dazu findest du im Trainingsbereich.

Du siehst bei deinen Jugendspielern keine Angaben über ihren **Charakter, Führungsqualitäten** oder andere Persönlichkeitsmerkmale, bekommst gelegentlich nach dem Spiel aber Hinweise auf diese. Begrenzt kann man als Supporter auch am Bild des Spielers erahnen, was für einen Charakter er haben wird.

**Spezialfähigkeiten** sind oft noch verborgen und können im Laufe der Zeit aufgedeckt werden. Dazu sind die Spielberichte sehr nützlich. Sonderereignisse im Spielbericht, wie z.B. Wetter-SE, können eine Spezialfähigkeit zeigen, ehe der Scout diese erkennt.

#### Zwillinge

Zwillinge (bzw. Klone) sind Spieler, die es in Hattrick zweimal gibt. Ihre Fähigkeiten zum Zeitpunkt der Aufnahme ins Internat und ihre Potentiale sind identisch. Es können auch Drillinge oder Vierlinge auftauchen.

Zwillinge haben zwingend eins der folgenden Erkennungsmerkmale:

* gleiches Spielergesicht und gleiches Tages-Alter
* gleicher Name und gleiches Tages-Alter

Das Jahr ist dabei unwichtig, die Tage sind entscheidend. Zwei Spieler von 15 Jahre und 04 Tage sowie 17 Jahre und 04 Tage könnten also Zwillinge/Klone sein. Zwillinge sind deshalb interessant, weil du damit eventuell weitere Fähigkeiten deines Spielers herausfinden kannst, wenn du seinen Zwilling findest du die Fähigkeiten der beiden vergleichst. Dabei hilft dir der Hattrick Youthclub [(www.hattrick-youthclub.org),](http://www.hattrick-youthclub.org/) ein externes Tool, welches deine Mannschaft auf Zwillinge untersucht und mit den Spielern in seiner Datenbank vergleicht.

Jedoch ist Vorsicht geboten, da nicht alle Spieler, die die Vorrausetzungen erfüllen, wirklich Zwillinge sind!

# Verletzungen

Im Jugendinternat werden die Kinder von ihren Eltern gepflegt, also ist die Heildauer unabhängig von der Anzahl der Ärzte, die für die Erwachsenenmannschaft eingestellt sind.

Die Heilung geht bei den Jugendspielern auch viel schneller als bei den Erwachsenen, man kann von 3 Updates ausgehen, um eine komplette Verletzungswoche zu heilen:

|  |  |
| --- | --- |
| **Alter** | **Updates/Verletzungswoche** |
| **15** | 2,80 |
| **16** | 2,95 |
| **17** | 3,13 |
| **18** | 3,27 |

#### Aufnahme in den A-Kader

Jede Woche kannst du einen Jugendspieler in die 1. Mannschaft befördern, und zwar nur einen. Die Woche zählt dabei von Finanzupdate zu Finanzupdate, nachdem du einen Spieler befördert hast, musst du bis nach dem nächsten Finanzupdate warten, ehe du den nächsten befördern kannst.

Dazu muss der Jugendspieler aber mindestens 17 Jahre alt sein und deinem Jugendinternat mindestens eine Saison (112 Tage) lang angehört haben. Die 112 Tage zählen dabei auf die Minute genau, wenn du den Spieler also um 16:30 Uhr in deine Jugendmannschaft aufgenommen hast, kannst du ihn frühestens genau 112 Tage später um 16:30 Uhr befördern. Wie gewohnt kann dein A- Kader nicht mehr als 50 Spieler umfassen, also muss ein Platz für ihn frei sein, um ihn befördern zu können.

Wenn ein Spieler 19 Jahre alt geworden ist, kann er nicht mehr für die Spiele deiner Jugendmannschaft aufgestellt werden. Es gibt kein Maximalalter, er muss also das Jugendinternat nicht verlassen, er darf aber nicht mehr in Jugendspielen aufgestellt werden.

Bei der Beförderung in die A-Mannschaft verfallen eventuell angesammelte Gelbe und Rote Karten, Verletzungen bleiben aber normal weiter bestehen.

#### Jugi-Boost

Bei der Beförderung in die A-Mannschaft bekommen Jugendspieler noch einmal einen kleinen Boost ihrer Fähigkeiten. Die Höhe des Boost hängt vom Alter der Spieler ab, je älter, desto höher der Boost. Durch diesen Boost können eine oder mehrere Fähigkeiten im Subskill gewinnen, gelegentlich sogar noch einen Skillup erreichen, wenn die Fähigkeit nahe genug an der nächsten Stufe war. Für den Boost gelten aber die gleichen Potentiale wie für das normale Jugendtraining - wenn ein Spieler schon sein Potential voll ausgeschöpft hat, kann ihm auch der Boost nichts mehr bringen.

# Liga

Die Ligen der Jugend sind, anders als bei den Erwachsenen, frei wählbar. Du kannst also einfach eine Liga mit deinen Freunden zusammen gründen. Ebenfalls anders als bei den Erwachsenen gibt es in der Jugend jedoch kein offizielles Ligensystem mit Auf- und Abstieg. Wer so etwas vermisst kann sich in Föderationen umsehen, manche Föderationen organisieren ihre eigene Jugendliga mit Auf- und Abstieg.

Es gibt Jugendligen in unterschiedlichen Größen, zu 4, 6, 8, 12 oder 16 Mannschaften. Jugendligen können international offen sein oder auf bestimmte Länder oder Regionen begrenzt sein.

Öffentlichen Ligen darf jeder beitreten, für private Ligen braucht man die Einladung des Gründers. Wer private Ligen und Ligen für 12 oder 16 Mannschaften gründen will, muss Supporter sein. Der Ligagründer legt auch fest, wann die Ligaspiele gespielt werden sollen. Sobald eine Liga komplett ist, wird automatisch der Spielbetrieb aufgenommen.

Wenn eine Spielzeit beendet ist, wird die Liga eine Pause machen, in der Mannschaften die Liga verlassen können und neue Mannschaften deren Platz einnehmen können. Die Liga während der Spielzeit zu verlassen ist nicht möglich. Die Pause dauert genau 7 Tage, also entsteht eigentlich keine Unterbrechung, genau eine Woche nach dem letzten Spiel geht es mit dem ersten Spiel der nächsten Saison weiter.

# Spiele

Jede Woche spielt deine Jugendmannschaft ein Ligaspiel, und jede dritte Woche hast du zusätzlich die Gelegenheit, ein Freundschaftsspiel auszutragen. In der Saisonpause der Erwachsenen (Woche 16) werden allerdings auch in der Jugendmannschaft keine Spiele ausgetragen.

Du bestimmst im Voraus die Aufstellung und die Taktik, die du spielen lassen möchtest, genau wie für die 1. Mannschaft. Falls keine Aufstellung festgelegt wurde oder zu wenig spielberechtigte Spieler aufgestellt wurden (man braucht mindestens 9 Spieler, damit das Spiel stattfinden kann), spielt statt dessen eine Schülermannschaft.

Diese Schülermannschaften sind sozusagen die Bot-Mannschaften der Jugend, sie spielen immer 4- 4-2 und sind aus Spielern zusammengesetzt, die aktuell noch im Pool stecken. Also kann es vorkommen, dass mal gute Spieler mit in der Mannschaft sind, aber, dass genug gute Spieler auf den richtigen Positionen landen, damit die Mannschaft auf gute Ratings kommt, ist unwahrscheinlich. Vielmehr geht es dabei darum, dass bei so einem Walkover der Gegner trotzdem seine Jungs spielen sieht, weil man aus dem Spielbericht und der Sternebewertung nach dem Spiel viel über die Jugendspieler erkennen kann.

## *Freundschaftsspiele*

Alle drei Wochen kannst du ein Freundschaftsspiel für deine Jugendmannschaft ausmachen. Das Ganze funktioniert genau wie bei den Freundschaftsspielen der Erwachsenen, auch hier gibt es einen Pool für Freundschaftsspiele.

Das Training in der Jugend wird aber, anders als bei den Erwachsenen, nicht pro Woche, sondern pro Spiel berechnet. Das bedeutet, durch das Freundschaftsspiel bekommt man alle drei Wochen eine zusätzliche Trainingseinheit. Die Trainingsgeschwindigkeit im Freundschaftsspiel ist jedoch leicht schwächer als bei den Ligaspielen und liegt bei etwa 75% Trainingsgeschwindigkeit.

# Extra-Training

Wie oben beschrieben, geht die nächste Saison einer Jugendliga genau 7 Tage nach dem letzten Spiel weiter. Diese 7 Tage kann man aber (teilweise) umgehen, um so noch mehr Training in der gleichen Zeit zu erhalten.

Dazu muss man einfach nach Ende der Liga diese verlassen und eine neue Liga gründen, oder einer neuen Liga beitreten, die möglichst bald ihr erstes Spiel bestreitet. Theoretisch könnte man damit sogar direkt am gleichen Tag noch ein zweites Spiel haben, wenn man das Glück hat, eine passende Liga zu finden.

Um diese Möglichkeit ideal auszunutzen sollte man immer in einer Liga mit 4 Mitgliedern spielen, da diese den kürzesten Spielplan haben und daher am schnellsten wieder die nächste Ligapause kommt. Daraus ergeben sich die Werte in der untenstehenden Tabelle.

|  |  |
| --- | --- |
| **Ligagröße** | **Trainingseffizienz** |
| 4er | 110,81% |
| 6er | 105,13% |
| 8er | 102,87% |
| 12er | 100,89% |
| 16er | 100,00% |

# Training

Jugendspieler können sich gleichzeitig auf zwei Trainingsarten konzentrieren, eine primäre und eine sekundäre. Das primäre Training hat größere Wirkung (100%) als das sekundäre (50%). Da das Training in der Jugend noch nach der alten Trainingsengine berechnet wird, ist das Training bei den Erwachsenen schneller (vorausgesetzt, man hat einen ordentlichen Trainer und angemessene Einstellungen bei Trainingsintensität und Konditionsanteil). In der Jugend hat man dafür den Vorteil, B-Skills mittrainieren zu können, und alle drei Wochen ein zusätzliches Training durch das Freundschaftsspiel.

Du kannst auch die selbe Fähigkeit primär und sekundär trainieren lassen. Wenn du aber das selbe Training primär und sekundär einstellst, ist der Trainingseffekt geringer als wenn du zwei verschiedene Trainingsarten wählst. Man kann davon ausgehen, dass bei gleichem primären und sekundären Training das gesamte Training ca. 20% langsamer geht - also, immer noch schneller als wenn man die entsprechende Fähigkeit nur als Primärtraining hätte, aber weniger effizient als wenn man zwei verschiedene Trainingsarten einstellt.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Primär** | **Leistung** | **Sekundär** | **Leistung** | **Abzug** | **Gesamt** |
| Spielaufbau | 100% | Passspiel | 50% | kein | 100%SA+50%PS |
| Spielaufbau | 100% | Spielaufbau | 50% | /1,25 | 120%SA |

Man sollte dabei auch bedenken, dass es um unterschiedliche Trainingsarten geht, nicht um unterschiedliche trainierte Fähigkeiten. Trainiert man Verteidigung primär und Abwehrverhalten sekundär bekommt man keinen Abzug, weil es unterschiedliche Trainingsarten sind, auch wenn beide die Fähigkeit Verteidigung verbessern.

* *Übersicht über die Effizienz bei Training der gleichen Fähigkeit:*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Primärtraining** | **Sekundärtraining** | **Effekt** |
| Chancenverwertung | Schusstraining | **132%** |
| Chancenverwertung | Chancenverwertung | 120% |
| Schusstraining | Chancenverwertung | 115% |
|  |  |  |
| Verteidigung | Abwehrverhalten | **125%** |
| Verteidigung | Verteidigung | 120% |
| Abwehrverhalten | Verteidigung | 100% |
|  |  |  |
| Flankenläufe | Flügelangriff | **132%** |
| Flankenläufe | Flankenläufe | 120% |
| Flügelangriff | Flankenläufe | 115% |
|  |  |  |
| Passspiel | Steilpässe | **140%** |
| Steilpässe | Passspiel | 130% |
| Passspiel | Passspiel | 120% |

*(Vorausgesetzt, der Spieler steht auf einer Position, auf der er beide Trainingsarten bekommt)*

Jugendspieler erhalten sowohl für Ligaspiele (voller Effekt) als auch für Freundschaftsspiele (75% Effekt) Training, daher können sie zwei Mal in der gleichen Woche trainiert werden.

Du musst deine Trainingsanweisungen vor Spielbeginn eingeben.

Der Trainingseffekt tritt direkt nach Spielschluss in Kraft. Genau 24 Stunden nach Spielende bekommst du einen Trainingsbericht, in dem Fähigkeitsverbesserungen angemerkt werden, aktuelle und potentielle Fähigkeiten aufgedeckt werden, Spezialitäten und Charaktereigenschaften angesprochen werden und Trainingstipps ausgesprochen werden (alls diese Informationen können, müssen aber nicht vorkommen).

Du bekommst damit also die Möglichkeit, Fähigkeiten zu enthüllen: Für dein primäres Training informiert dich dein Trainer über die aktuelle Fähigkeitsstufe eines Spielers, der wenigstens 44 Minuten auf einer Trainingsposition gespielt hat. Selbiges gilt für dein sekundäres Training, allerdings mit einem Unterschied: Hier wird dir der Trainer über das maximale Potenzial eines Spielers Bericht erstatten anstatt über die aktuelle Fähigkeitsstufe. Beachte, dass du keinen Bericht für das sekundäre Training erhältst, falls du primär dasselbe trainierst. Falls bei allen Spieler auf einer Trainingsposition die Fähigkeiten freigelegt worden sind, wird dein Trainer natürlich nicht in der Lage sein, dir einen Bericht dieser Art zukommen zu lassen.

|  |  |
| --- | --- |
| **Training** | **deckt auf** |
| primär | aktuelle Fähigkeit |
| sekundär | potentielle Fähigkeit |

Zusätzlich wird dir dein Trainer in der Regel einen der drei Spieler mit dem höchsten Potenzial (der höchstmöglichen Fähigkeitsstufe) in einer nicht trainierten Fähigkeit nennen.

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Links** |
| [(http://www.hattrick-](http://www.hattrick-youthclub.org/site/trainingsspeedcalculator) [youthclub.org/site/traini...lator)](http://www.hattrick-youthclub.org/site/trainingsspeedcalculator) | Trainingsgeschwindigkeit im Jugendinternat |

#### Einzeltraining

Eine Besonderheit des Trainings in der Jugend ist das Einzeltraining. Bei dieser Trainingsart werden alle Spieler trainiert, jeder bekommt Training in einer zufällig ausgewählten Fähigkeit, die für die Position, auf der er aufgestellt ist, nützlich ist.

Wahrscheinlichkeit, welche Fähigkeiten bei Einzeltraining zugelost wird:

#### Torwart:

40% Torwart

40% Verteidigung

20% Standards

#### Innenverteidiger:

35% Verteidigung

30% Spielaufbau

25% Passspiel

10% Standards

#### Außenverteidiger:

30% Verteidigung

22% Flügelspiel

20% Spielaufbau

15% Passspiel

10% Standards

#### Flügel:

32% Flügelspiel

22% Spielaufbau

19% Passspiel

16% Verteidigung

11% Standards

#### Zentrales Mittelfeld:

36% Spielaufbau

28% Verteidigung

24% Passspiel

12% Standards

#### Sturm:

38% Torschuß

29% Flügelspiel

22% Passspiel

11% Standards

*(Untersuchung des Hattrick Youthclub* [(www.hattrick-youthclub.org)](http://www.hattrick-youthclub.org/)*)*

Dabei können auch Fähigkeiten zugelost werden, in denen der Spieler bereits austrainiert ist - in dem Fall geht das Training dadurch einfach verloren.

Die Trainingsgeschwindigkeit von Einzeltraining ist auch langsamer (50-90%) als bei normalem Fähigkeitstraining, die genaue Geschwindigkeit hängt von dem Skill ab, der zugelost wurde.

Die Geschwindigkeit des Einzeltrainings scheint dabei von der Anzahl an Trainingsplätzen abzuhängen. Je mehr (wie z.B: Verteidigung), desto näher kann die Geschwindigkeit am Skilltraining sein. Je weniger (wie z.B. Torwart) desto verhältnismäßig zum Skilltraining geringer ist die Einzeltrainingsgeschwindigkeit. Die Geschwindigkeit liegt zwischen 50%(Torwart) und 90%(Verteidigung).

Einzeltraining kann sinnvoll sein

* um seine Spieler besser kennen zu lernen
* um viele Spieler zu fördern
* um den Schwerpunkt eher auf Multiskiller als "Skillmonsterchen" zu legen

Vorteile des Einzeltrainings:

* alle elf Spieler werden trainiert
* nur wenig langsamer als "normales" Training
* Ausbildung in allen nützlichen Skills

Nachteile des Einzeltrainings:

* die zu trainierende Fähigkeit lässt sich vorher nicht bestimmen
* es können auch austrainierte Fähigkeiten zugelost werden
* es ist langsamer als "normales" Training

Wann sollte man Einzeltraining wählen?

* wenn man viele trainingswerte Spieler hat, deren Stärken sich einigermaßen gleichmäßig auf alle Positionen verteilen
* wenn man lieber viele akzeptable Spieler statt einigen wenigen sehr guten Spielern hat

Wann sollte ich Einzeltraining nicht wählen?

* wenn man auf Klasse statt Masse setzt und die Stars ideal fördern will
* wenn man wenige trainingswerte Spieler hat
* wenn die Stärken der Spieler einen eindeutigen Schwerpunkt haben (z.B. (fast) alles Verteidiger)