

GOAL²VICTORY

Spielhilfe

Erste Schritte	2
Spielmodi	2
Feste Zeit	2
Alle Bereit	2
Spielleiter entscheidet	2
Spielablauf	3
Saisonvorbereitung	3
Erster Spieltag	3
Laufende Saison	3
Saisonende	3
Header und Navigation	3
Spielerliste	4
Chat	4
Nachrichten	4
Einstellungen und abmelden	4
Livespiel	4
Spielerprofil	4
Mannschaftsprofil	5
Spielbericht	5
Büro	5
Vereinshistorie	6
Ansehen	6
Mannschaft/Kader	6
Amateure	7
Aufstellung & Taktik	7
Training	8
Transfermarkt	9

Meine Transfers	9
Bestätigte Transfers	9
Spieltag/Tabelle	10
Spielplan	10
Saisonverlauf	10
Statistiken	10
Stadion	11
Ausbau	11
Zuschauer und Preise	11
Finanzübersicht	11
Bank	12
Sponsor	12
Antritts- und Punktprämie	12
Saisonziel Prämie	13
TV-Geld	13
Spieler-Verträge	14

Erste Schritte

Es gibt viel zu tun in Goal2Victory. Deshalb kann dir dieser "Erste Schritte" Guide zu Beginn des Spiels helfen.

Spielmodi

Es gibt drei Spielmodi bei Goal2Victory

- **Feste Zeit**
- Der Spielleiter legt vor der Saison mehrere Tage in der Woche mit einer Uhrzeit fest. An diesen Terminen findet unwiderruflich ein Spieltag statt. Dieser Modus ist besonders gut für viele Spieler, die sich nicht persönlich kennen und davon abhängig sind, dass alle "bereit" sind.
- **Alle Bereit**
- In diesem Modus beginnt der nächste Spieltag, sobald alle Mitspieler den Bereit-Button geklickt haben. Ein Modus für Spieler, die sich sehr gut kennen, damit sie Ihre Mitspieler auch kontaktieren können, falls mal Jemand länger nicht bereit war. Sonst geht es nicht mehr weiter.
- **Spielleiter entscheidet**
- Der Spielleiter kann entscheiden, wann der nächste Spieltag stattfindet. Man sollte den Spielleiter gut kennen, wenn man diesen Modus spielt. Perfekt um individuelle Spielzeiten zu nutzen, z.B. nach Absprache: *„Jeden Tag 4 Spiele zwischen 15 und 16 Uhr, außer Samstag, da läuft Bundesliga.“*

Spielablauf

- **Saisonvorbereitung**
- Eine Saison beginnt mit der Vorbereitung. An diesem Spieltag („0“) wird das Training einer Saisonvorbereitung simuliert. Das eingestellte Training wird x5 ausgeführt, als wenn 5 Spieltage vergehen.
- Es findet kein Ligaspiel statt.
- Stadionausbau und Transfermarkt werden behandelt als wenn nur ein Spieltag vergeht, also nur das Training wird verfünffacht.
- Das Training der Vorbereitung ist wichtig um die Mannschaft Konditionell auf die Saison vorzubereiten. Während des Ligabetriebs kann es unter Umständen schwierig sein, die Mannschaft in eine gute Verfassung zu bringen.
- Eine gute Kondition kann Spielentscheidend sein.
- **Erster Spieltag**
- Dann folgt der erste Spieltag.
- Es sollten eine Aufstellung mit Taktik gespeichert,
- das Training für den Spieltag eingestellt,
- ein Sponsor Vertrag ausgehandelt und
- bei einem Heimspiel, die Stadionpreise festgelegt werden.
- **Laufende Saison**
- Die Saison läuft und es gibt viele Möglichkeiten auf die sportliche und finanzielle Entwicklung des Vereins Einfluss zu nehmen.
- Vor jedem Spieltag prüfen, ob eine Startelf und eine besetzte Ersatzbank vorhanden sind.
- Die Frische und Entwicklung der Spieler beobachten und das Training darauf abstimmen.
- Spieler auf dem Transfermarkt kaufen und verkaufen.
- Verträge verlängern.

- Das Stadion Aus- und Umbauen. Kredite aufnehmen oder Geld anlegen.
- **Saisonende**
- Nach dem letzten Spieltag, kommt ein Spieltag Saisonende. Spätestens jetzt sollte man auslaufende Verträge verlängern, wenn man die Spieler halten will.
- Damit sich Verletzungen und Frische erholen werden 5 Spieltage simuliert.
- Es wird nicht trainiert,
- der Transfermarkt ruht,
- es gibt kein Spiel und kein Stadionausbau.
- Danach geht es wieder mit der Saisonvorbereitung weiter.

Header und Navigation

Im Header befinden sich die Hauptnavigation und Informationen über den eigenen Verein und die Spielrunde. Auf der linken Seite sind neben dem Vereinswappen, der Vereinsname, die aktuelle Liga und Platzierung und der aktuelle Kontostand.

Auf der rechten Seite ist neben dem Spielrunden-Wappen, der Name der Spielrunde, der Spielernamen, die aktuelle Saison und der kommende Spieltag.

Über die Hauptnavigation kommt man direkt mit einem Klick zu jeder Unterseite. Zusätzlich hat jeder Hauptmenüpunkt auf den Seiten Tabs zu jeder Unterseite. Die Icon-Navigation rechts hat folgende Funktionen:

- **Spielerliste**
- Mit einem Klick auf den Spielerliste-Button öffnet sich die Spielerliste. Alle Spieler der Runde sind mit ihren Vereinswappen dort nach Online-Status aufgelistet. Wenn man die Maus über die bunten Punkte hält, sieht man wer online ist und wann er zuletzt online war. Die Spielernamen lassen sich anklicken, damit man den Spielern sofort Nachrichten schicken kann. Unter der kleinen Trillerpfeife kann man sehen, welcher Spieler den BEREIT-Button geklickt hat.
- **Chat**
- Daneben ist der Chat-Button. Mit einem Klick kann man den Chat öffnen oder schließen.
- **Nachrichten**
- Weiter daneben ist der Nachrichten-Button. Er öffnet das Nachrichtenfenster, indem man sich mit den Spielern der Spielrunde private Nachrichten schicken kann.
- **Einstellungen und abmelden**
- Der Button ganz rechts mit den Zahnrädern öffnet ein Menü, mit dem man in die Einstellungen gelangt, das Forum aufrufen kann, zurück zur Spielzentrale kommt oder sich aus dem Spiel abmelden kann.

Livespiel

Im Livespiel hat man dieselben Einstellungsmöglichkeiten wie bei der Taktik- und Aufstellungsseite. Für einen Wechsel stehen die Reservespieler zur Verfügung. Bei Verletzungen während des Spiels, werden die Verletzten automatisch gegen einen, von der Position und Stärke, am besten passenden Spieler ausgewechselt.

Hat man selber einen Spieler gewechselt und/oder die Einstellungen wie Laufbereitschaft, Ausrichtung geändert, kann man den Speichern-Button benutzen, damit die Änderungen sofort angewendet werden. Danach hat man 15 Spielminuten keine Möglichkeit etwas zu ändern. Erst wenn der Speichern-Button wieder grün wird, kann man wieder Wechseln und Taktiken ändern.

Auf der Anzeigentafel links werden das Ergebnis, Tore, Chancen, Ausrichtung und Formation der Mannschaften gezeigt.

Mit den „Tabs“ darunter kann man die Spielstatistiken, die aktuellen Ergebnisse aus den anderen Spielen und die Spielereignisse anzeigen.

Spielerprofil

Überall im Spiel kann man die Namen der Spieler anklicken und es öffnet sich ein Profilfenster. Je nach dem, ob es sich um einen eigenen Spieler oder einen Spieler eines anderen Vereins handelt, werden andere Informationen angezeigt.

Das Spielerprofil eines fremden Spielers zeigt einem das Alter, Marktwert, Stärke, Kondition, Frische und die bevorzugte Position des Spielers an. Außerdem seine Statistiken der aktuellen und zurückliegenden Saisons, sowie die Karriere Stationen des Spielers.

Das Profil eines eigenen Spielers zeigt zusätzlich das Gehalt des Spielers, die Spieler-Werte und die Entwicklung der Werte. Außerdem kann man über Tabs entweder den Vertrag verlängern, den Spieler auf den Transfermarkt setzen oder Ihn entlassen.

Mannschaftsprofil

Man kann überall im Spiel die Vereinsnamen anklicken und das Mannschaftsprofil aufrufen. Dieses bietet Informationen über den Kader, das Stadion, getätigte Transfers der letzten 5 Saisons, den Spielplan und die Vereinshistorie.

Spielbericht

Über das Büro oder die Seite Spieltag/Tabelle gelangt man zu den Spielberichten. Die Spielberichte bieten detaillierte Infos über die vergangenen Spiele. Tore, Karten, Wechsel, Verletzungen, Zuschauern, Wetter, Spielereignisse, Aufstellung und Anfangstaktik und Statistiken.

Büro

Das Büro gibt einen schnellen Überblick auf die wichtigsten Geschehnisse des Vereins, in einer Saison.

- Die Spieltage & Termine funktionieren wie ein Kalender. Mit den Pfeilen links und rechts oder der Scrollbar drunter kann man durch die Saison navigieren. Man sieht die kommenden, bzw. zurückliegenden Spiele und gegnerischen Vereine. Ein Tooltip über den Icons zeigt an, um was für ein Ereignis es sich handelt.
- In dem „Tab“ rechts daneben befinden sich die Ereignisse. In chronologischer Reihenfolge werden hier alle Saisonrelevanten Ereignisse wie Spielverkäufe, Sponsor Gelder, etc. festgehalten.
- In dem Bereich unter den Terminen, kann man immer das Ergebnis des letzten Spieltages sehen, außer vor dem ersten Spieltag, dann sieht man dort den nächsten Gegner. Ein Klick auf den Spielbericht öffnet ein Fenster mit detaillierten Informationen über das letzte Spiel.
- Ein weiterer Bereich im Büro sind die Vereinsinfos. Sie sind in Status und Kader aufgeteilt.
- Warnungen in diesem Bereich sollten gut geprüft werden.
- Status/Training zeigt wie es um die Frische und Kondition des gesamten Teams bestellt ist.
- Status/Aufstellung zeigt mit welcher Aufstellung und Taktik gespielt wird. Wenn die erste elf oder die Reservebank nicht komplett besetzt ist, wird das mit einer Warnung angezeigt.
- Status/Sponsor zeigt den ausgehandelten Sponsor Vertrag an. Wenn kein Vertrag ausgehandelt ist, wird das mit einer Warnung angezeigt. Bis zum ersten Spieltag sollte man einen Vertrag unterschrieben haben, wenn man nicht auf das Geld verzichten will.
- Kader/Sperren zeigt alle gesperrten Spieler und die Dauer der Sperre an.
- Kader/Verletzungen zeigt alle verletzten Spieler und die Art und Dauer der Verletzung an.
- Kader/Vertragsverhandlungen zeigt alle Spieler an, dessen Verträge am Ende der Saison auslaufen. Wenn diese Verträge nicht verlängert werden, verlassen die Spieler am Ende der Saison den Verein.
- Auf der rechten Seite gibt es allgemeine Liga Informationen wie Saisonbilanz, Tabelle und Torschützen.

Vereinshistorie

In der Vereinshistorie werden nach Saisonende folgende Informationen festgehalten:

Ligaplatzierung, Siege, Unentschieden, Niederlagen, Tore, Punkte, Kadergröße, Teambewertung, Durchschnitt der Teamstärke, Durchschnitt des Teamalters, Umsatz, Bilanz und die Stadiongröße.

Ansehen

Hier kann man das aktuelle Ansehen (*Reputation*) aller Vereine nachsehen. Das Ansehen setzt sich aus Erfolgen der aktuellen und der letzten 7 Saisons zusammen. Umso länger eine Saison her ist, desto weniger Gewichtung hat Sie dabei. Ein höheres Ansehen steigert die Sponsorengelder und die Zuschauerzahlen. Das Ansehen steigt in dem man gegen andere Vereine gewinnt, aber auch eine nicht zu hohe Niederlage gegen einen übermächtigen Gegner kann das Ansehen steigern. Die Summe der Teams in einer Liga ergibt das Ligaansehen. Auch das Liga-Ansehen beeinflusst Sponsorengelder und Zuschauerzahlen.

Mannschaft/Kader

Diese Seite zeigt den kompletten Profikader mit folgenden Informationen:

- (Pos.) bevorzugte Spielerposition, TW=Torwart, LV=Linker Verteidiger, IV=Innenverteidiger, RV=Rechter Verteidiger, LM= Linker Mittelfeldspieler, DM=Defensiver Mittelfeldspieler, ZM=Zentraler Mittelfeldspieler, RM=Rechter Mittelfeldspieler, LS=Linker Stürmer, MS=Mittelstürmer, RS=Rechter Stürmer
- (A) Aufgestellt. Ein mit grün gefüllter Kreis zeigt, dass der Spieler in der Startelf steht. Ein leerer Kreis, dass er auf der Reservebank sitzt. Kein Kreis steht für erweiterten Kader.
- (Nat.) Nationalität des Spielers
- (Name)
- (Alter)
- (Talent) Ein grauer Stern zeigt das potentielle Talent eines Spielers. Wenn der Stern sich füllt, nutzt der Spieler sein Talent. Das Talent steigert die Trainingserfolge eines Spielers. Talente kann man über Trainingsspiele steigern, am effektivsten sind aber Ligaeinsätze. Ein voll genutztes Talent kann nicht weiter gesteigert werden.
- (Stä.) der Wert für die Stärke eines Spielers. Die Stärke ergibt sich aus den Spielerwerten Technik, Taktik, Schnelligkeit und Zweikampf. Technik hat den meisten Anteil an der Stärke. *(Aber ein Spieler mit Super Technik, der nicht schnell laufen kann, im Zweikampf schwach ist und die taktischen Anweisungen nicht umsetzt, ist im Spiel nicht effektiv)*
- (Fo) Zeigt die aktuelle Form eines Spielers. Mit einem grünen senkrechten Pfeil hat der Spieler die beste Form. Ein roter senkrechter Pfeil zeigt eine sehr schlechte Form an. Die Form beeinflusst Aktionen eines Spielers auf dem Platz. Eine gute Form führt zu mehreren gelungenen Aktionen während eines Spiels. *(Torschüsse, Pässe, Zweikämpfe und Laufduelle)*
- (Fri+Ko) Zeigt die Frische und Kondition eines Spielers an. Ein grün gefüllter Balken zeigt 100% Frische an. Der gelbe Strich zeigt die Kondition des Spielers. Ist der gelbe Strich ganz rechts hat der Spieler die maximale Kondition von 100. Für die genauen Angaben erscheint ein Tooltip, wenn man den Mauszeiger über die Frio-Bar hält.
- (grün gefüllter Kreis) die bisherigen Ligaeinsätze in der aktuellen Saison.
- (Fußball) geschossene Tore der aktuellen Saison.
- (Schuh) Torvorlagen der aktuellen Saison.
- (gelbe Karten) der aktuellen Saison.
- (gelb-rote Karten) der aktuellen Saison.
- (rote Karten) der aktuellen Saison.
- Gesperrte Spieler haben neben dem Namen eine Rote Karte. Die Zahl zeigt an wie lange die Sperre gilt. Ein rotes Kreuz zeigt eine Verletzung und TM bedeutet, dass der Spieler sich auf dem Transfermarkt befindet.

Oben rechts kann man die Ansicht des Kaders mit einer Select-funktion zu Verträgen wechseln. Dann kann man die aktuellen Marktwerte, Gehälter der Spieler und wie lange die Verträge laufen, sehen. Ein Klick auf das Vertragssymbol öffnet das Spielerprofil. Es stehen hier Vertragsverlängerungen, Verkauf und Spieler entlassen zur Verfügung.

Amateure

Das Amateur-Team besteht aus einem Pool von Spielern, die man jederzeit in den Profikader berufen kann. Dafür muss man das Spielerprofil über das Vertragssymbol öffnen. Amateur-Spieler kosten keine Ablösesumme, verlangen aber einen Vertrag mit einer Laufzeit von mindestens 3 Jahren. Das Amateur-Team handelt eigenständig und verursacht keine Kosten. Es kommen immer wieder neue Spieler in das Amateur-Team während einer Saison. Auf der rechten Seite kann man den Profikader

sehen, um einen besseren Überblick zu haben, auf welchen Positionen Spieler gebraucht werden könnten.

Aufstellung & Taktik

Hier kann man das Team für das nächste Spiel vorbereiten. Der komplette Profikader ist in der Liste auf der linken Seite. Die Spieler lassen sich per „drag and drop“ auf dem Spielfeld platzieren oder vom Spielfeld zurück in die Liste ziehen. Wenn der Spieler auf seiner bevorzugten Position eingesetzt wird, ist der kleine Punkt neben dem Gesicht hellgrün.

Über die Selectfelder oben lassen sich die Formation und Ausrichtung ändern. Das beeinflusst die Angriffs- und Verteidigungswerte des Teams (*ANG rot, DEF blau*). Eine offensive Ausrichtung steigert den Angriff, aber schwächt die Defensive. Auch steigern mehr Offensiv-Spieler den Angriff und schwächen die Defensive.

Unabhängig von den Werten ANG und DEF wird die Qualität der Aufstellung mit Hilfe von Sternen bewertet. Unter dem Spielfeld kann man die Reservebank besetzen. Bei einer Verletzung während eines Spiels wird automatisch der beste Spieler für den Verletzten eingewechselt.

Unter der Reservebank kann man die Laufbereitschaft und das Zweikampfverhalten mit Schiebereglern einstellen. Viel Laufbereitschaft (*Einsatz*) steigert die Werte der Spieler, verbraucht aber auch mehr Frische während des Spiels und verhindert so z.B. ein Powerplay in den letzte Minuten.

Mit höherem Zweikampfverhalten gehen die Spieler aggressiver vor und gewinnen mehr Zweikämpfe. Das führt aber auch zu mehr Karten in einem Spiel und erhöht die Verletzungsgefahr.

Mit Angriffe über kann man festlegen wo das Team die meisten Angriffe fahren soll. Weiß man z.B., dass der nächste Gegner einen schwachen RV hat, macht es Sinn vermehrt über die linke Seite anzugreifen.

Hat man alles wie gewünscht eingestellt, kann man es mit dem Speichern-Button sichern. Wechselt man die Seite ohne zu speichern, gehen alle Einstellungen verloren.

Alle taktischen Einstellungen werden von den Spielern entsprechend Ihres Taktikwertes umgesetzt. Haben sie also einen hohen Wert bei Taktik, steigt die Wahrscheinlichkeit, dass das vorgegebene auch ausgeführt wird.

Training

Für das Training stehen 10 Einheiten zur Verfügung, die man auf folgende Werte mit den Plus- und Minusbuttons verteilen kann.

- (Ta)Taktik sorgt dafür, dass die Spieler taktische Anweisungen wie Formation, Ausrichtung, Laufbereitschaft umsetzen können.
- (Ko)Kondition ist nötig, damit Spieler länger Ihre Frische behalten. Ein Spieler mit schlechter Kondition verliert schneller seine Frische und regeneriert langsamer als Spieler mit guter Kondition. Der Konditionswert lässt sich im Gegensatz zu den anderen Werten schneller trainieren, aber sinkt dafür auch schneller.
- (Te)Technik ist der Hauptwert eines Spielers. Er umfasst alle Fähigkeiten eines Spielers. (*Dribbling, Passen, Schießen, Körperbeherrschung, Ballkontrolle*)
- (Sc)Schnelligkeit ist für die Spieler wichtig um Laufduelle in den Spielen zu gewinnen.
- (Zk)Zweikampf brauchen die Spieler, damit sie Ihre Zweikämpfe im Spiel gewinnen können.
- Trainingsspiel. Das Trainingsspiel festigt alle anderen eingestellten Trainingseinheiten und erhöht somit den Erfolg des Trainings. Außerdem bringt es Erfahrung und fördert so die Talententwicklung. Es kann helfen die Form eines Spielers zu verbessern.
- (Fri)Trainingsfrei sorgt für die Regeneration der Frische.

Das Training senkt die Frische der Spieler. Konditions- und Schnelligkeitstraining entzieht am meisten Frische. Technik, Zweikampf und Trainingsspiel sind weniger intensiv. Taktik ist am wenigstens intensiv und mit Trainingsfrei kann man die Frische regenerieren.

Die Balken in den Boxen zeigen den Durchschnitt des jeweiligen Wertes aller Spieler an. Ist z.B. bei Taktik der Balken kaum gefüllt, ist der Durchschnitt des Taktikwertes bei allen Spielern niedrig.

Über die „Tabs“ Gruppe 1 und Gruppe 2 kann man zwei verschiedene Trainingsarten einstellen. In der Liste unten kann man dann bei G1 und G2 mit Radiobuttons die Spieler auf die Trainingsgruppen verteilen. Das kann z.B. nötig sein um einzelne Spieler auf das Konditions-Niveau der Mannschaft zu heben oder man möchte die Stammelf schonen, weil sie immer mit sehr viel Laufbereitschaft spielt und viel Frische verliert.

Ist alles eingestellt, kann man das Training mit dem Speichern-Button sichern. Das Training wird dann nach dem nächsten Ligaspiel ausgeführt.

Transfermarkt

Der Transfermarkt ist die gesamte Saison über offen und man kann dort mit verdeckten Geboten neue Spieler ersteigern oder verkaufen. Spieler werden von der Konkurrenz oder einem Internationalem Team angeboten.

Die Spieler sind minimal 2 Tage und maximal 7 Tage auf dem Transfermarkt und man kann jederzeit ein Gebot, mindestens so hoch wie die Forderung, abgeben. Dieses Gebot sehen die anderen Spieler erst am nächsten Spieltag. Den Zuschlag für den Spieler bekommt man am letzten Tag. Es gibt also keine Garantie, dass man den Spieler bekommt, wenn man 6 Tage lang das höchste Gebot hatte. Am letzten Tag könnte man noch mit einem verdeckten Gebot von der Konkurrenz überboten werden.

Um ein Gebot abzugeben, muss man auf die Auktionshammer-Buttons klicken. Wenn diese grün sind, hat man genügend Geld auf dem Konto um den Spieler zu bezahlen. Sind die Buttons grau, ist der Spieler zu teuer. Hat man schon ein Gebot abgegeben, ist der Button blau.

Nachdem man den Button geklickt hat, öffnet sich das Gebotsfenster. Über das Tab Vertragsdetails kann man das Gehalt des Spielers einstellen. Das Gehalt verändert sich mit der Laufzeit oder einem Handgeld, welches bei der Verpflichtung fällig wird. Wenn das Gehalt passt, kann man auf übernehmen klicken und man befindet sich wieder im Tab Gebot abgeben. Mit Plus und Minus kann man nun das Gebot einstellen und mit dem Button GEBOT ABGEBEN bieten.

Es gibt Suchfilter, um nur bestimmte Spieler anzuzeigen. Einfach einstellen und auf ANZEIGEN klicken. Die Einstellungen der Suchfilter werden erst gelöscht, wenn man das Spiel verlässt.

Meine Transfers

Meine Transfers bietet einen Überblick aller eigenen Transferaktivitäten. Unter laufende Gebote sind alle Spieler aufgelistet, auf die man aktuell bietet. Mit einem Klick auf den blauen Auktionshammer-Button besteht hier die Möglichkeit das Gebot zu erhöhen oder zurück zu ziehen. Hat man einen Spieler ersteigert, wird dieser unten in der Transferhistorie gelistet. Hat man selber einen Spieler auf den Transfermarkt gesetzt, taucht dieser in der mittleren Liste bei Meine Angebote auf.

Bestätigte Transfers

Diese Seite zeigt alle Transfers von allen Teams, nach Spieltagen der aktuellen Saison sortiert. Wenn mehrere Teams auf einen Spieler geboten haben, kann man hier das Zweithöchste Gebot sehen.

Spieltag/Tabelle

Einsicht aller Spiele einer Saison und die aktuelle Tabelle aller Ligen. Neben den Ergebnissen kann man mit einem Klick auf das Berichtssymbol die Spielberichte einsehen. Mit dem Select-Feld oben kann man die Liga wechseln, sofern es mehrere Ligen gibt.

Spielplan

Hier sind alle Spiele der aktuellen Saison des eigenen Teams, mit Spielbericht aufgelistet.

Saisonverlauf

Eine grafische Darstellung der aktuellen Saison. Wenn man mit der Maus über die Punkte geht, sieht man das Ergebnis und mit einem Klick gelangt man zum Spielbericht.

Statistiken

In den Ligastatistiken kann man sich einige Informationen aus allen Ligen anschauen.

- (Torschützen) Die Spieler mit den meisten Toren in der Liga
- (Top Stars) Spieler mit der höchsten Stärke der Liga
- (Karten) Eine Liste mit allen vergebenen Karten in der Saison
- (Vereine) Alle Vereine der Liga. Mit klick auf die Links kann man die Liste sortieren nach Bewertung, Ansehen, Marktwert, Anzahl Spieler, Durchschnittsalter, Durchschnittsstärke, Durchschnittsgehalt, Verletzte- und gesperrte Spieler.
- (Stadien) Diese Liste lässt sich sortieren nach Kapazität, Anzahl der Heimspiele, Zuschauerschnitt, Auslastung in Prozent, Durchschnittseinnahmen, Einnahmen

Mit dem Selectfeld oben kann man sich die Statistiken der anderen Ligen anschauen.

Stadion

Ausbau

Das Stadion besitzt 4 individuell ausbaubare Blöcke und eine VIP-Lounge. Jeder Block kann umgebaut werden. Vom Stehplatz bis zum überdachten Sitzplatz, mit dem man, abgesehen von den VIP-Plätzen, den besten Eintrittspreis erzielt. Man kann die Blöcke bis zu Ihrer maximalen Kapazität ausbauen. Einfach mit dem Pfeil-Button auswählen auf welche Art umgebaut werden soll und in das Feld eintragen auf wieviel Plätze ausgebaut werden soll. Die Baukosten und Bauzeit werden unten in der Tabelle angezeigt. Wenn man jetzt auf Bauen klickt, wird gebaut und der Block ist für die Bauzeit über gesperrt.

Es gibt eine Stadionstufe, die die maximale Kapazität bestimmt und die Baugeschwindigkeit beeinflusst. Um eine höhere Kapazität zu erreichen, muss man die Anforderungen der nächsten Stufe erfüllen. Unter der Infobox rechts findet man die Anforderungen. Die erfüllten Anforderungen sind grün, noch nicht erfüllte rot. Um die roten Felder auch grün zu bekommen, müssen die Boxen im Stadionumfeld wie z.b. Sicherheit, dieselbe Stufe wie oben gefordert haben. Mit einem Klick auf den Bagger-Button baut man eine Stufe aus. Baukosten, Unterhalt und Bauzeit sind in jeder Box unten angegeben.

Ein weiter ausgebautes Stadionumfeld verursacht höhere Unterhaltskosten.

In der Infobox kann man den Namen des Stadions ändern, indem man auf den kleinen Stift klickt.

Zuschauer und Preise

Hier kann man die Eintrittspreise festlegen und die Einnahmen der gespielten Spiele einsehen. Über die Plus- und Minusbuttons kann man den Preis des jeweiligen Blocks einstellen und unten mit dem Button speichern. Der Preis für die Blöcke bleibt solange bestehen, bis man einen anderen abspeichert.

In der unteren Tabelle sind alle Heimspiele des eigenen Vereins aufgelistet. Sobald ein Spiel gespielt wurde, kann man mit einem Klick auf die Tabellenzeile, oben detaillierte Informationen ansehen.

In der unteren Tabelle ist zusätzlich das nächste Heimspiel, mit dem aktuellen Platz und Ansehen des gegnerischen Vereins, angezeigt. Eine höhere Ligaplatzierung und Ansehen ist für Zuschauer attraktiver und man kann für ein Heimspiel einen höheren Eintrittspreis fordern.

Finanzübersicht

Die Finanzübersicht bietet eine komplette Übersicht der Einnahmen und Ausgaben pro Spieltag und der laufenden Saison. Aufgeteilt in Stadion, Kredite, Geldanlagen, Zinsen, Transfers/Gebühren, Sponsor/TV-Gelder, Spielergehälter/Handgeld und Sonstiges.

Eine Bilanz zeigt wieviel Gewinne und Verluste man am Spieltag und über die laufende Saison gemacht hat.

Darunter ist der Übertrag der letzten Saison zu sehen, also mit wieviel Geld man die Saison gestartet hat und daneben der aktuelle Kontostand. Darunter informiert eine grafische Anzeige über die Entwicklung von Einnahmen, Ausgaben und Kontostand.

Bank

Die Bank zeigt Kontoinformationen des aktuellen Spieltages. Kontostand, Zinsen Guthaben und Zinsen Überziehung, wieviel Geld man angelegt hat und wieviel Kredit man noch zurückzahlen muss.

Ein Basis-Zins, der in stetiger Entwicklung ist, reguliert die Zinsen auf Guthaben, Dispo, Kredite und Geldanlagen. Wobei bei den Krediten und Geldanlagen der Zinssatz zählt, der zum Zeitpunkt der Transaktion gültig war.

Man kann bis zu 5 Kredite gleichzeitig laufen haben und nur bis zum erlaubten Kreditlimit. Mit den Schieberegeln kann der Betrag und die Laufzeit des Kredites festgelegt werden. Unter Kreditinformationen kann man dann die Rate pro Spieltag einsehen. Mit einem Klick auf GELD AUFNEHMEN, bekommt man das Geld auf das Konto überschrieben und die Kreditraten werden automatisch, jeden Spieltag abgezogen, bis der Kredit abbezahlt ist. Ein vorzeitiges Abzahlen des Kredites ist nicht möglich.

Bei den Geldanlagen verhält es sich ähnlich wie bei den Krediten, nur dass Geld angelegt und nicht geliehen wird. Es dürfen maximal 5 Anlagen gleichzeitig laufen. Anlegen darf man soviel man möchte. Mit den Schieberegeln kann man den Anlagebetrag und die Laufzeit festlegen. Den Zinsertrag und Auszahlungsbetrag sieht man in den Anlageinformationen. Sobald man den Button GELD ANLEGEN geklickt hat, wird das Geld vom Konto abgezogen und erst nach Ablauf der Laufzeit, mit Zinsen wieder ausgezahlt. Ein vorzeitiges Beenden der Geldanlage ist nicht möglich.

Sponsor

Der Sponsor Vertrag sollte unbedingt vor dem ersten Spieltag einer Saison unterschrieben werden, da sonst Punkt- und Antrittsprämien nicht gezahlt werden können. Es gibt zwei Möglichkeiten den Sponsor Vertrag zu beeinflussen.

Antritts- und Punktprämie

Über den Schieberegler kann man sich entscheiden, ob man mehr Wert auf eine Antrittsprämie oder eine Punktprämie legt. Ist der Regler mehr auf der linken Seite, bekommt man pro Spiel eine höhere Prämie, dafür weniger für jeden Punkt den man in der Saison holt. Umgekehrt, ist der Regler mehr auf der rechten Seite, bekommt man weniger Antrittsprämie pro Spieltag, dafür mehr Geld für jeden Punkt der geholt wird. Ein Sieg sind 3 Punkte, also dreimal die Punktprämie.

Saisonziel Prämie

Zusätzlich kann man, wie bei einer Wette, festlegen welchen Platz der Verein am Ende der Saison erreichen wird. Mit dem Regler kann man den genauen Tabellenplatz und einen Tabellenbereich angeben. Für Beides gibt es Prämien. Wenn das Ziel erreicht oder sogar verbessert wurde, wird die Prämie am Saisonende ausgezahlt. Liegt man unter dem angestrebten, geht man leer aus.

Hat man beide Regler eingestellt, kann man mit dem Button unterschreiben und der Vertrag gilt bis Saisonende und wird erst nächste Saison neu eingestellt. Das Ansehen und Liga-Ansehen beeinflussen die Angebote des Sponsorenvertrags. Ist also das Ansehen des Vereines hoch und er spielt in einer höheren Liga, steigen die Angebote für Antritt-, Punkt- und Saisonzielprämie.

TV-Geld

Das TV- Geld wird, in dem auf der Seite stehenden Rhythmus ausgezahlt. Es zählt die Platzierung des Auszahlungsdatums. Man kann also 8 Spieltage lang auf dem ersten Platz gewesen sein, wenn man beim 9. Spieltag dritter ist, bekommt man das TV-Geld für den dritten Platz.

Spieler-Verträge

Die Seite Spieler-Verträge bietet eine Übersicht der gesamten Gehaltskosten pro Spieltag und die Marktwerte aller Spieler, zusammengefasst im Mannschaftswert.

Eine Kaderliste zeigt die Informationen über Pos, aktuelle Aufstellung, Nationalität, Name, Alter, Talent, Stärke, Marktwert, Gehalt und Vertragsende. Läuft der Vertrag am Ende der Saison aus, steht dort Saisonende mit einem Vertragssymbol rechts daneben. Mit einem Klick auf den Spielernamen oder das Vertragssymbol kann man das Spielerprofil öffnen und den Vertrag verlängern, den Spieler verkaufen oder entlassen.

