



# Liga- Manager

seit 12.3.2001

## Erste Schritte

---

### ❖ Warum Liga-Manager? (LM)

- Der Liga-Manager ist mittlerweile schon über 13 **Jahre** alt und ist dabei stets zuverlässig. Wir sind einer der allerersten Online-Manager überhaupt.
- Hinter dem Liga-Manager steht keine Organisation irgendeiner Art, die auf Gewinnmaximierung aus ist. Der LM war immer **unabhängig** und wird dies auch bleiben, sodass wir **ohne Bürokratie** auf aktuelle Situationen und Probleme reagieren können. Genauso kann man hier, nicht wie bei einigen anderen Online-Fußballmanagern, keinerlei spielrelevante Besserstellungen durch finanzielle Aufwendungen erreichen. Das ist ein wichtiger Bestandteil unserer Philosophie.
- Der Liga-Manager ist immer in einem laufenden **Prozess der Entwicklung**. An der **Verbesserung des Spiels** wird ständig gearbeitet. Dabei werden vor allem die User (also Du) sehr in die Entwicklung mit einbezogen. Die meisten Verbesserungen basieren auf Ideen von Usern. Du kannst somit **aktiv an der Spielgestaltung mitwirken**. Der Entwickler ist stets auch im Forum präsent.
- Ein großes Plus ist sicherlich auch die **familiäre Atmosphäre**. Die „Supporter“ (zuständig für das Forum, die Spielentwicklung und Fehlerbeseitigung, sowie Kontaktpersonen für den „normalen“ User) sind ebenfalls Manager eines oder mehrerer Vereine, sodass ein ständiger Austausch mit ihnen natürlich direkt auf fruchtbaren Boden fällt.

### ❖ Anmeldung

- Zunächst muss man natürlich auf „Anmeldung“ links oben auf der Seite drücken. Auf der darauf folgenden Seite sind die Länder aufgelistet in denen man sich anmelden kann, aufgeteilt in Kontinente. Man gründet dabei keinen neuen Verein, sondern übernimmt einen sogenannten „Bot“, ein computergesteuertes Team, das bereits Grundvoraussetzungen für eine gewisse Konkurrenzfähigkeit bietet. Man sieht in welcher Liga man im jeweiligen Land starten wird. In **Deutschland** ist das in der Regel eine sehr niedrige Liga, weshalb es dort eine große **Herausforderung** ist den Verein in die erste Liga zu führen, was für Neulinge wie Dich evtl. nicht immer der beste Einstieg ist. Für Dich empfehlen wir ein Land auszuwählen, in dem man in Liga 2 oder 3 startet, da man dort Fehler **leichter kompensieren** kann und schneller „nach oben“ kommt. Evtl. empfiehlt es sich auch ein Team in den Kontinenten **Afrika** und **Asien** zu starten, denn diese Kontinente sind noch jung, du wirst **dort schneller an die Spitze** gelangen können. Nun klicke bei einem Land auf die „Anzahl freier Teams“. Prinzipiell wirst

Du einen stärkeren Bot bekommen, wenn es weniger freie Teams in einem Land gibt, die Konkurrenz ist dann jedoch auch stärker, da sich die Botstärke an der Stärke der Konkurrenz orientiert. Du siehst nun eine Liste von Vereinen, mit deren Werten. Am wichtigsten ist wohl die Durchschnittsstärke, danach kommt die Stadiongröße und abschließend der Kontostand. Es lohnt sich erst einmal ein paar Länder zu durchforsten bevor Du Dich entscheidest.

- Du kannst später jederzeit **zusätzliche Teams** übernehmen.
- Die nächste Seite dient der Anmeldung, das dürftest Du hinbekommen. Einzig zu erwähnen gilt es, dass wenn einem der ausgewählte **Botname** nicht gefällt, man diesen später jederzeit problemlos **ändern** kann.
- Warte nun auf die **Bestätigungsmail**. Diese sollte in der Regel unmittelbar eintreffen. Sollte sie es nicht tun, überprüfe bitte Deinen Spamfilter Deines Mailproviders.

## ❖ Nach der Anmeldung

- **Logge** dich nun einfach mit Deinen angegebenen Daten **ein**.
- Lasse Dich nun erst einmal nicht von der Datenflut beirren, und lies gleich mal den großen Text, es handelt sich hier um ein **Tutorial (Einführung)**. Dieses Tutorial solltest Du auf jeden Fall nutzen. Lese es Dir einfach erst einmal durch und komme dann zurück zu dieser „**Einführung in die Welt des Liga-Managers**“.

## Der Kader

---

### ❖ Spieler

- Zunächst gehe mit dem Cursor auf „**Team → Kader**“.
- Dort siehst Du eine Liste all Deiner Profispieler. Was die einzelnen Spalten bedeuten, kannst Du im Handbuch nachlesen.
- Dieses Menü wird zu einem Deiner wichtigsten Aufenthaltsorte werden.

### ❖ Verträge

- Jeder Spieler besitzt einen individuellen Vertrag, welchen Du natürlich mit ihm **aushandelst**.
- Dies geschieht in dem Du auf den **Namen des Spielers** klickst. Es öffnet sich nun ein Pop-Up-Fenster. Dort klickst Du auf „**noch X Versuche den Vertrag zu verlängern**“. Wie der Link schon besagt hast Du nur 3 Versuche, bevor der Spieler endgültig ablehnen wird bei Dir zu spielen.
- Du kannst dort alle Vertragsdetails einstellen und dann die Wahrscheinlichkeit mit der der Spieler den Vertrag annimmt berechnen lassen. Im Allgemeinen ist es so, dass ein längerer Vertrag (zur Vertragslänge werden auch immer die Optionen dazu gezählt) auch ein höheres Gehalt mit sich bringt, jedoch kannst Du mit längeren Verträgen durchaus Geld sparen.
- Eine bewährte **Taktik bei der Vertragsverlängerung** ist zunächst Deinen Spielern einen kurzfristigen „1+1“ Vertrag (1 Jahr Vertragslänge plus 1 Jahr Vereinsoption) zu geben, sodass das Gehalt relativ niedrig ist. Dabei kann man z.B. im ersten Versuch 45%, im zweiten 55% und im dritten dann, je nach Spielphilosophie, entweder 100% oder eben einen anderen Prozentwert einstellen. **Bei einem 100%**

**Angebot wird der Spieler auf jeden Fall annehmen. Wichtig ist niemals einen langfristigen Vertrag mit 100% abzuschließen!** Im kommenden Jahr hat der Spieler dann einen Vertrag von 1 Jahr und zusätzlich der Verein eine Option auf ein weiteres Jahr. So kann man nun entspannt in die Verhandlungen einsteigen. Man bietet dem Spieler einen 3+1 oder 3+2 Vertrag an mit relativ geringen Prozentwerten (z.B. 3 mal 30%, womit der Spieler bei 3 Versuchen zu 66% annehmen wird). Nimmt der Spieler in einem der 3 Versuche den Vertrag an, sparst Du langfristig eine Menge Geld, da der Spieler nun für wenig Geld für Dich kickt. Nimmt er nicht an, kannst Du die Option ziehen und der Spieler muss ein weiteres Jahr bei Dir bleiben. In der kommenden Saison kannst Du das Spiel dann wieder von vorne beginnen, da der Spieler nun wieder bereit ist mit Dir zu verhandeln. Das ist eine der Möglichkeiten zu versuchen Deine Gehälter möglichst gering zu halten.

- Beachten solltest Du bei der Vertragsverlängerung stets wie das **Konditionslimit** (hierzu mehr im Kapitel „Die Spielereigenschaften – Konditionslimit“) des Spielers aussieht, da dieses im Alter jenseits der 30 zu einen entscheidenden Faktor für die **zukünftige Brauchbarkeit** des Spielers wird.
- **Im Alter** (ab 31 Jahren) wird auch die Laufzeit des Vertrages darüber entscheiden ob der Spieler mehr oder weniger Gehalt will. Ein langer Vertrag wird für Dich mit einem geringeren Gehalt belohnt, während ein kurzer Vertrag ein höheres Jahresgehalt bedeutet.
- Nun gilt es noch einen guten **Zeitpunkt zur Vertragsverlängerung** zu finden. Prinzipiell kannst Du die komplette Saison über Verträge verlängern. Optimal ist es **direkt nach dem Saisonwechsel**, denn dann sind vor allem die jungen Spieler noch wesentlich schwächer als am Saisonende. Zwar gelten die Verträge dann trotzdem erst zur kommenden Saison, jedoch sparst Du Dir damit viel Geld, denn die Gehälter sind logischerweise an die Stärke des Spielers gekoppelt. In bestimmten Situationen lohnt es sich aber evtl. trotzdem bis zum **Saisonende** zu warten. Z.B. wenn man einen älteren Spieler einen langen Vertrag anbietet und Du gleichzeitig in der Saison sehr gut gewirtschaftet hast. Dann kannst Du mit einer Zugabe von **Handgeld** das Gehalt des Spielers drücken und gleichzeitig Deinen eigenen Gewinn verringern, damit man **weniger Steuern** (hierzu mehr im Kapitel „Die Rahmenbedingungen – Finanzen“) zahlen muss.

## ❖ **Transfermarkt (TM/TFM)**

- Klicke auf „**Team → Transfermarkt**“
- Den Transfermarkt solltest Du wenn Du neu bist **nicht zu intensiv anwenden**. Mit zu intensiv meinen wir vor allem: Du solltest nicht auf zu starke Spieler aus sein. Starke Spieler bedeuten natürlich **hohe Gehälter**, die Du zu Beginn dann oft nicht stemmen kannst. Du solltest eher auf die, in das eigene Konzept passende Spieler Wert legen (hierzu mehr im Kapitel „Der Kader – Formen einer schlagkräftigen Mannschaft“).

## ❖ **Formen einer schlagkräftigen Mannschaft**

- Das ist wohl einer der **wichtigsten Punkte** in dieser Einführung und auch einer der am schwierigsten erläuterbaren. Wir versuchen es trotzdem.
- Zunächst hast Du einen Bot übernommen und blickst auf einen Kader, der Dir natürlich nicht allzu viel sagt, denn Du weißt ja noch nicht wie ein gutes Team auszusehen hat. Es gilt das vorhandene Spielermaterial auszusortieren. **Brauchbare werden behalten, Unbrauchbare verkauft.**
- Aber welche Spieler sind brauchbar und welche nicht? Ein erfahrener Manager sieht das meist auf den ersten Blick, Du wirst das aber auch schnell selbst bemerken. Zu Beginn ist es natürlich am besten **junge Spieler** zu besitzen, denn während Du als Manager Erfahrung sammelst und besser wirst, werden Deine Spieler dies ebenfalls, sie wachsen quasi mit Dir mit.

- Es gibt 2 **Faustregeln** mit denen Du Spieler vergleichen kannst, obwohl sie unterschiedlich alt sind und unterschiedliche Werte besitzen.
  - ⑤ Pro Saison legt ein Spieler je nach **Talent** im niedrigen **Technik** Werte Bereich (hierzu mehr im Kapitel „Die Spielereigenschaften – Technik“ und „Die Spielereigenschaften – Talent“) im Schnitt ca. 6 bis 10 Punkte zu (Vorsicht, dies ist nur ein Erfahrungswert, reale Werte können erheblich abweichen!).
  - ⑤ Ein Spieler sollte mindestens eine **Erfahrung** (hierzu mehr im Kapitel „Die Spielereigenschaften – Erfahrung“) von „Alter des Spielers“ minus 20 haben, wenn er im Alter ab ca. 27 Jahren ist. Ist er jünger sollte der Erfahrungswert höher sein als von der Formel ermittelt, mit 20 ist eine Erfahrung von 3 schon als absolutes Minimum zu sehen. Aus den Jugendkadern der alteingesessener Vereine kommen die 17jährigen oftmals schon mit Erfahrungswerten von 3 und mehr heraus. Dies sollte aber kein Maßstab für einen Neuling wie Dich sein und nur als Orientierung dienen.
- Mit beiden Regeln kannst Du in etwa die unterschiedlichen **Spieler vergleichen** und so die Entwicklung absehen. **Beachte dabei auf jeden Fall auch das Talent des Spielers!** Die daraus ermittelten unbrauchbaren Spieler, besonders die Älteren unter ihnen sollte man **möglichst verkaufen**. Die Älteren deswegen, da sie in ihrer **Marktwertentwicklung** nicht mehr an Wert zulegen, sondern stark abbauen. Ein jüngerer Spieler wird seinen Marktwert entweder stark verbessern (ca. bis zum 23. Lebensjahr) oder zumindest relativ konstant halten (ca. bis zum 25. Lebensjahr). Bedenke dabei auch, dass die Spieler **Gehälter** einstreichen, weshalb es oft auch sinnvoll ist erst die zu verkaufen, die mehr Geld verdienen.
- Du solltest Dir zu Beginn in etwa einen **Profikader von 15 Spielern** zulegen, von denen Du überzeugt bist, dass sie sich auch **langfristig gut entwickeln** werden. Den Rest an Spielern solltest Du nach und nach **verkaufen**, bzw. wenn es sich um junge Spieler handelt in den **Amateurligakader** verschieben, sodass sie dort spielen können und entweder an Stärke gewinnen, um in den Profikader zu gelangen, oder schlicht um noch an Marktwert zu gewinnen, um sie zu verkaufen.
- Du kannst natürlich auch nach Spielern vom **Transfermarkt** Ausschau halten, die in **Dein Konzept** passen. Speziell kannst Du dort ein paar sehr **junge Akteure** kaufen (18-20 jährige), wenn Du selbst keine ausreichend gute Spieler besitzt. **Aber übernimm Dich hier nicht! Besorge Dir Solche zunächst nur punktuell auf Deine Mannschaft zugeschnitten und investiere das Geld lieber in das Vereinsgelände** (hierzu mehr im Kapitel „Das Vereinsgelände“)
- Mit das Wichtigste ist, dass Du nicht sofort auf sportlichen Erfolg aus sein solltest, es wird ein wenig dauern bis du deine erste Meisterschaft erreichst. Im Vordergrund muss stehen, dass Du **den Liga-Manager kennen lernst**, die Gemeinschaft der Manager stärkst und natürlich vor allem, dass Deine Mannschaft sportlich und finanziell **langsam aber sicher stärker** wird.
- Sicherlich gäbe es noch sehr viel zu erzählen. Der ein oder andere Manager würde uns hier sicherlich auch in ein paar Sachen zum Teamaufbau **widersprechen**, aber damit ist ein sicherer, stetiger Weg nach oben fast garantiert.

## Der Spielbetrieb

---

### ❖ Spiel-, Trainingszeiten

- Die Spiele werden in 2 **Halbzeiten** ermittelt. Zwischen den Auswertungen der Halbzeiten kannst Du **Änderungen** vornehmen.

- Internationale Spiele, nationale Pokalspiele (zumeist) und Freundschaftsspiele werden um **15.00Uhr** (1. Halbzeit) und um **17.00 Uhr** (2. Halbzeit) ausgetragen. Die Auswertung zur jeweiligen Uhrzeit dauert **5-15 Minuten**.
- Die Ligaspiele und Amateurspiele finden um **19.00Uhr** (1. Halbzeit) und **21.00Uhr** (2. Halbzeit) statt. Die Auswertung dauert jeweils **15-20 Minuten**.
- So wird im Grunde an einem Tag eine Woche in der Realität simuliert. Der Nachmittag entspricht den Dienstags- bis Donnerstagspartien, der Abend entspricht den Wochenendpartien.
- Das **Training** (mehr dazu im Kapitel „Der Spielbetrieb – Training“) findet einmalig am Tag um **00.00Uhr** statt und dauert ca. **15-25 Minuten**. Das einmalige Training entspricht dem Trainingspensum einer Woche.
- Alle **Spielzeiten** findest Du detailliert unter „Büro – Saisonplan“.

## ❖ Aufstellung

- Du kannst bis zu Beginn des Spiels, also theoretisch bis 14.59Uhr (oder 18.59Uhr), Änderungen an Deiner Aufstellung vornehmen. **Man kann sich aber schnell unbeliebt machen, wenn man erst kurz vor der Auswertung „hoch stellt“, also seine Stärke wesentlich erhöht.** Versuche das möglichst zu vermeiden.
- Du kannst das Spielsystem, sowie die **Taktik** der Mannschaft (z.B. offensiv) einstellen. Hierzu geben wir aber keine genauen Tipps, da dort sowieso jeder Manager andere Vorlieben hat. **Deine Vorlieben solltest Du selbst herausfinden.**
- Nun kannst Du noch den **Einsatz** verstellen. Diesen kannst Du zwischen „locker“ und „brutal“ einstellen und bestimmst damit im Wesentlichen, neben der Stärke der Spieler, die **Stärke der Mannschaft**, wenn sie ins Spiel geht. Dabei gibt es einen Faktor von 0.8 für locker, 0.9 für „ruhig“, 1.0 für „normal“, 1.05 für „aggressiv“ und 1.1 für „brutal“. Bedeutet, dass man z.B. bei „locker“ nur 80% der eigentlichen Mannschaftsstärke besitzt. Dafür hat man dann aber auch geringere **Frischeverluste** und der **Verlust der Stärke** während eines Spiels auf Grund der Kondition werden geringer (mehr dazu im Kapitel „Die Spielereigenschaften“). **Speziell zu Beginn Deiner Managerkarriere solltest Du zu Gunsten einer schnelleren Entwicklung der Spieler auf hohe Einsätze verzichten.**
- Für die Aufstellung gibt es den sogenannten „**Aufstellungsassistenten**“ (AA). Dieser greift ein, wenn Du selbst einmal verhindert bist. Du kannst den Assistenten z.B. anweisen, dass er immer in der 00.00Uhr und 17.00Uhr Auswertung Deine Spieler mit der „besten Frische“ oder „besten Stärke“ aufstellt. Dies kann Dir eine enorme Zeitersparnis bringen und sichert Dich im Notfall ab.
- Zusätzlich zu dieser Autoaufstellung gibt es noch die sogenannte „**händische Autoaufstellung**“. Diese kannst Du im Aufstellungsmenü direkt bedienen. Wenn Du z.B. den Aufstellungsassistent so eingestellt hast, dass er im nat. Pokal die Spieler mit der besten Frische aufstellt, Du jedoch einen sehr starken Gegner zugelost bekommen hast, kannst Du mit wenigen Handgriffen den Assistenten anweisen sofort die Spieler mit der besten Stärke aufzustellen. Wenn Du mit den Einstellungen nicht klar kommst, frage einfach im Forum nach.

## ❖ Auswechslung

- Wie schon erwähnt kann man **3 Auswechslungen** während der Halbzeit tätigen. Sollte sich ein Spieler in der 2. Halbzeit **verletzen** ist überdies eine automatische **4. oder sogar 5. Auswechslung** erlaubt, da das System keine weitere Einflussnahme bietet.

- Solltest Du Dich zu den Zeiten der Halbzeit nicht einloggen können, kannst Du den „**Auswechslungsassistenten**“ einstellen. Dieser wechselt dann z.B. einen mit **Gelb** belasteten Spieler aus und ersetzt ihn mit einem passenden Spieler mit bester Frische (oder beste Stärke, je nach Deinen Einstellungen). Wenn Du die Einstellung des Assistenten nicht auf Anhieb verstehst, im Forum wird Dir gerne geholfen.

## ❖ Training

- Im Menü „**Team** → **Training**“ findest Du Deine Spieler und deren Trainingseinstellungen.
- Trainiert werden kann: **Technik, Frische, Allgemeines und Kondition.**
- Zusätzlich gibt es sogenannte **Frischebonifikationen**, welche sich am Wert der Kondition orientieren. Dies bedeutet, dass ein Konditionsstarker Spieler (ab Kondition 91) in jedem Training eine Frischegutschrift erhält (1 bis zu 10 Frischepunkten). Dies solltest Du auch bei einem etwaigen Frischetraining berücksichtigen, da zunächst trainiert und erst anschließend die Bonifikation gutgeschrieben wird. Es wäre also ungut, wenn ein Spieler mit Frische 83 Frische trainiert, dort 14 Frische Punkte erhält, also auf 97 kommt und dann nochmals 7 Bonifikationspunkte erhalten würde, diese jedoch den Wert nur noch auf 100 steigen lassen. Du hättest also 4 Punkte „**verschenkt**“.
- Um ein optimales Training zu erreichen sollten Deine Spieler **nur bei sehr guten Frischewerten Kondition trainieren (Frische > 95)**. Ansonsten wird nicht die maximale Ausbeute an Konditionszugewinn erzielt.
- **Frische sollte auf keinen Fall trainiert werden wenn der Wert für die Frische höher als 85 liegt**, da man mit einem Frischetraining bis zu 14 Frischepunkte hinzugewinnen kann. Zusätzlich muss man wie oben erwähnt die Frischebonifikation berücksichtigen, sodass man sagen könnte: Maximal 14 Punkte durch das Training und maximal 10 Punkte durch die Bonifikation mach insgesamt 24 Punkte, **sodass man die minimale Grenze auch auf 75 legen könnte.**
- **Ansonsten** kannst Du **immer Technik** trainieren. Das **allgemeine Training** scheint (das sagen zumindest nahezu alle User) fast nur **Nachteile** zu bieten.
- Warum diese Trainingsrichtlinien wichtig sind, kann man noch genauer im Handbuch nachlesen, dort stehen die exakten Trainingsauswirkungen.
- Allgemein kann man jedoch die **Auswirkungen** kurz erwähnen:
  - ❑ **Technik:**
    - ⑤ Aufwertung in der Technik ist möglich
    - ⑤ Leichte Verbesserung der Frische
    - ⑤ Abwertung in der Kondition ist möglich
  - ❑ **Frische:**
    - ⑤ Abwertung in der Technik ist möglich
    - ⑤ Starke Verbesserung der Frische
    - ⑤ Abwertung in der Kondition ist möglich
  - ❑ **Kondition:**
    - ⑤ Abwertung in der Technik ziemlich wahrscheinlich
    - ⑤ Verschlechterung der Frische
    - ⑤ Aufwertung in der Kondition

## □ Allgemeines:

⑤ Eine Mischung aus allen anderen drei Trainingsarten

- Auch hier gibt es einen eingebauten Automatismus, den „**Co-Trainer**“. Diesen kannst Du beliebig einstellen, sodass er nach Deinem Gutdünken deine Spieler trainiert. Das erspart Dir enorm viel Zeit. Hilfe zum Co-Trainer wirst Du im Forum zur Genüge finden, solltest Du Probleme bei den Einstellungen haben.

## Die Spielereigenschaften

---

### ❖ Technik (Te)

- Die Technik ist die **maßgebliche Eigenschaft, für die Stärke** des Spielers. Sie kann von 1 bis 100 variieren, wobei beide Extreme sehr unwahrscheinlich sind. Für die erste Liga sind Technik Werte im 90er Bereich weitestgehend Pflicht. Keine Sorge, dies wirst Du auch schon bald erreichen können.

### ❖ Frische (Fr)

- Die Frische hat zunächst **keinen direkten Einfluss** auf die ersichtlichen Spielparameter. Sie fällt wenn ein Spieler Kondition trainiert (mehr dazu im Kapitel „Der Spielbetrieb – Training“), und wenn er spielt (Höhe des Verlusts abhängig vom Einsatz (mehr dazu im Kapitel „Der Spielbetrieb – Aufstellung“)).
- Eine geringe Frische erhöht jedoch die **Wahrscheinlichkeit einer Konditionsabwertung**, was unweigerlich auf Dauer in mehr Technik Abwertungen mündet. Zusätzlich erhöht sich die **Verletzungsanfälligkeit** des Spielers.
- Darüberhinaus kann man nur in hohen Frishebereichen ein effektives Konditionstraining machen(mehr dazu im Kapitel „Der Spielbetrieb – Training“).
- Lasse die Frische also **nicht zu tief fallen**, die meisten Manager machen sich spätestens dann Gedanken, wenn der Frischewert in den 60er Bereich fällt. Als Neueinsteiger solltest Du, um die Entwicklung Deiner noch im Aufbau befindlichen Mannschaft nicht zu bremsen, so spielen, dass du **nahezu nie Frische trainieren** musst. Deine Frischewerte sollten sich also weitestgehend in den 90ern oder hohen 80ern befinden.

### ❖ Kondition (Ko)

- Die Kondition bestimmt wie gut Dein Spieler die 90 Minuten auf dem Platz übersteht. Der Spieler startet ins Spiel mit seiner normalen Stärke, wird jedoch **im Laufe des Spiels an Stärke einbüßen**.
- Wie stark diese **Einbußen** sind bestimmt der **Konditionswert** Deines Spielers. Fällt dieser unter die 90 nimmt seine Stärke schon sehr viel schneller ab. **Du solltest dann dennoch nicht anfangen in niedrigeren Frishebereichen Kondition zu trainieren, das würde nur die Effektivität senken.**
- Zudem beeinflusst die Kondition, wie in „Der Spielbetrieb – Training“ beschrieben, die Höhe der **Frische-Bonifikation**.
- Weiterhin gilt es das **Konditionslimit** des Spielers (hierzu mehr im Kapitel „Die Spielereigenschaften – Konditionslimit“) zu beachten. Würde man Spieler mit einem Konditionswert von 95 normalerweise Kondition trainieren lassen (Frische beachten!), so würde man dies bei einem Spieler mit einem Limit von 96 nicht tun, da das Konditionstraining für mehr Zuwachs sorgen könnte als das Limit es zulässt.

Hierzu lässt sich im **Co-Trainer** auch der **Abstand des Konditionswertes zum Konditionslimit** als Kriterium einstellen.

### ❖ **Konditionslimit**

- Im Alter (ab 30 Jahren) können Spieler in der Sommer- und Winterpause eine **Verringerung des sogenannten Konditionslimits** erhalten. Als Limit in jungen Jahren kann man das Konditionsmaximum von 100 sehen. Die Erhöhung des Konditionslimit wird umso wahrscheinlicher, je länger und öfter Dein Spieler in der abgelaufenen Halbserie **verletzt** war. Hat ein Spieler nun bereits ein Konditionslimit von 96 kann er nicht mehr über diesen Wert gelangen, egal wie oft er Kondition trainiert.

### ❖ **Erfahrung (Er/Erf)**

- Die Erfahrung bringt in der Endberechnung der Stärke zwar deutlich weniger als die Technik, jedoch macht sie zumeist erst den echten **Spitzenspieler** aus, denn ein Technik 100 Spieler ist noch lange kein internationaler Spitzenspieler. Dies wird er erst, wenn er auch in der Erfahrung deutlich fortgeschritten ist.
- Die Erfahrung der Spieler steigt mit **der Anzahl ihrer Spiele** in den verschiedenen Wettbewerben.
- Der **Erfahrungszuwachs** ist in den unterschiedlichen Wettbewerben ebenfalls **unterschiedlich** mit der von oben nach unten zunehmenden Gewichtung:
  - ⑤ Amateurspiele / Freundschaftsspiele (FS)
  - ⑤ Ligaspiele
  - ⑤ Nationale Pokalspiele
  - ⑤ Internationale Spiele
  - ⑤ Nationalmannschaftsspiele (A-Team, U21 und U19 in unterschiedlicher Gewichtung der Altersklassen und Pflicht- bzw. Freundschaftsspielen)
- Der **maximale Wert ist 20**, ein realistisches Maximum ist jedoch 19.
- **In niedrigen Bereichen** entwickelt sich die Erfahrung zudem deutlich **schneller** als in höheren Regionen, sodass ein weiteres Voranschreiten immer schwerer wird.

### ❖ **Spielpraxis (SP)**

- Spielt ein Spieler während einer Spielwoche (eines realen Tages) erhält er Spielpraxis, spielt er nicht, fällt diese. Das gilt bei allen Spielen **außer bei Freundschaftsspielen**, diese bringen keine Spielpraxis.
- Diesen Wert solltest Du nicht unterschätzen und für die Spieler mit denen Du planst **immer nahe oder eben über der 1 halten**.
- **Fällt die Spielpraxis unter den Wert 1, fällt auch die Stärke des Spielers langsam aber stetig ab**. Du kannst den Wert zwar bis maximal 2 steigern, jedoch bringt dies keine zusätzliche Stärke ein, dient also nur als Puffer.
- Neben der Stärke wird auch der **Marktwert** durch die Spielpraxis beeinflusst. Es kann sich also lohnen einen Spieler vor Verkauf noch im Amateurrkader einzusetzen. Du solltest aber genau überlegen was Dir wichtiger ist: Die Erfahrung für Deine Nachwuchskräfte, oder der höhere Verkaufspreis. Auf welchem Verkaufspreis Du maximal (Kondition und Frische bei 100, sowie die Spielpraxis bei größer 1) kommen kannst siehst du im Spielerprofil (auf den Namen des Spielers drücken)



- Wird ein Spieler erst einmal durch mangelnde Spielpraxis zu schlecht, landet er schnell auf dem Abstellgleis und Du kannst ihn nicht mehr verwenden ohne dass die Mannschaft massiv an Stärke verliert. So solltest Du Spielern mit geringerer Spielpraxis ( $SP < 0,9$ ) möglichst auch einmal das ein oder andere Amateurländerspiel bestreiten lassen.

### ❖ Talent

- Es gibt 5 unterschiedliche Talentarten: **Holzfuß, Dilettant, Durchschnitt, Talent, Wunderkind**.
- Ein Wunderkind hat dabei die volle **Technik – Aufwertungswahrscheinlichkeit**, ein Talent 90%, der Normalo 80%, ein Dilettant 70% und ein Holzfuß nur 60% dieser Aufwertungswahrscheinlichkeit.
- Die Spieler werden sich also im Schnitt **unterschiedlich schnell entwickeln**. Dies gilt es nicht zuletzt bei der Übernahme von Jugendspielern oder beim Kauf von jungen Spielern am Transfermarkt zu berücksichtigen.
- Zusätzlich gibt es eine **maximale Technik** die ein Spieler erreichen kann. Dieses Maximum hat nichts mit dem Talent zu tun und wird zufällig ermittelt (96 bis 100). Es kann also sowohl ein Wunderkind mit einer maximalen Technik von 96 (ewiges Talent), als auch ein Holzfuß mit 100 (harter Arbeiter) erscheinen.

## Die Rahmenbedingungen

---

### ❖ Finanzen

- Oberstes Gebot sollte für Dich sein stets eine **ausgeglichene Finanzstruktur** zu besitzen. Ziel sollte sein immer ca. zwischen **5 und 10 Mio. pro Saison Gewinn** zu machen. So kannst Du, **ohne Steuern** zahlen zu müssen, welche ab 10Mio Gewinn erhoben werden, ein finanzielles Polster aufbauen. Dieses Polster kann später, wenn es um sehr teure Anschaffungen auf dem Vereinsgelände geht Gold wert sein.
- Deine **Haupteinnahmequellen** sind dabei in der Regel Spieler- und Kartenverkäufe.
- Achte auf die Finanzen, behalte nicht Spieler nur weil Du sie evtl. mehr magst als andere. Denke an die Zukunft des Vereins, triff auch mal unpopuläre Entscheidungen um langfristig gut zu wirtschaften.
- Kredite und Anlagen kannst du unter „Finanzen → Bank“ tätigen.

### ❖ Fanbeliebtheit (FB)

- Die Fanbeliebtheit ist **Basis vieler Deiner Einnahmequellen**. Seien es die Zuschauerzahlen, die Trikotwerbung oder viele Einnahmen aus dem Vereinsgelände. Alles hängt mit der Fanbeliebtheit zusammen.
- Die Fanbeliebtheit kann **maximal 10.000** erreichen. Dies funktioniert aber nur wenn Du nahezu immer erfolgreich spielst und vor allem Titel gewinnst.
- Die Fanbeliebtheit wird über die **vergangenen 5 Saisons** ermittelt und basiert auf Deine erzielte Platzierung in der Liga, die Höhe der Liga, sowie Dein Abschneiden im nationalen Pokal und in den internationalen Wettbewerben. Wie sich deine Fanbeliebtheit zusammensetzt kannst du unter „**Finanzen – Fanartikel**“ finden.
- Näheres, wie die Berechnung, findest Du im Handbuch.

## ❖ Teamfaktor (TF)

- Der Teamfaktor ist ein Hilfsmittel um Nachteile, die einem Verein entstehen wenn er in einer sehr **starken Liga** spielt auszugleichen.
- Der Teamfaktor wird, grob erläutert, ermittelt, indem man die Durchschnittsstärken der in der Saison geleisteten Spiele ins Verhältnis mit dem stärksten Team des jeweiligen Kontinents setzt und dies über 3 Saisons mittelt.
- Ein Topteam hat dann in etwa einen Teamfaktor  $TF > 0,98$ , ein gutes Team  $TF > 0,97$ .
- Der Teamfaktor spielt nur dann eine Rolle wenn Du **international** spielst. Dort wird die eigentliche Stärke der Mannschaft (Annahme: 1050) mal den Teamfaktor (Annahme: 0,97) genommen. Es ergibt sich dann:  $1050 * 0,97 = 1018,5$ .
- **Dies wird gemacht, da Vereine in starken Ligen einen viel höheren Einsatz fahren müssen um gute Ergebnisse zu erzielen als Vereine in schwachen Ligen.** Um das auszugleichen wurde der Teamfaktor eingeführt. Entweder spielt der Verein in der schwächeren Liga einfach einen ähnlich hohen Einsatz oder er akzeptiert den schwächeren Teamfaktor.

## ❖ Lizenzbedingungen

- Zum 30. Spieltag wird beim Liga-Manager ein **Lizenzierungsverfahren** durchgeführt.
- Die Lizenzierungsbedingungen findest Du unter „**Finanzen → Lizenzbedingungen**“. Die Schuldengrenze siehst du unter „**Finanzen → Bank**“.
- Für einen zu schlechten Kontostand kann es dann einen **Punktabzug** bis -10 Punkte geben, bei noch größeren Defiziten kann es einen sogenannten „**Zwangsverkauf**“ kommen, bei dem der wertvollste Spieler des Vereins automatisch verkauft wird. Sollte man damit immer noch nicht einen passenden Kontostand haben kommt es zum **Zwangsabstieg**.

## ❖ Trikotvertrag

- Unter „**Finanzen → Trikotwerbung**“ findest Du selbige.
- Es gibt 3 unterschiedliche Verträge. Einer mit hoher Grundsumme, einer mit hoher Erfolgsprämien und einer der irgendwo dazwischen liegt.
- Für den Trikotvertrag spielt in erster Linie die **Fanbeliebtheit** eine Rolle, in zweiter Linie der **Erfolg** des Vereins in den letzten 3 Jahren.
- Ist die **Tendenz** positiv bekommst Du mehr Geld als wenn die Tendenz negativ ist.
- Die **Vertragslänge** kann auch über bessere und schlechtere Konditionen entscheiden. Einfach ausprobieren.
- **Um einen Vertrag anzusehen musst Du auf das jeweilige Banner des Trikotsponsors klicken.**

## ❖ Bandenwerbung

- Unter „**Finanzen → Bandenwerbung**“ findest Du selbige.
- Hier musst Du regelmäßig auslaufende Bandenverträge erneut abschließen.
- Die Höhe der Angebote richtet sich nach Deiner **Fanbeliebtheit** und deiner **Ligaplatzierung**.

- Ein Bandenwerbevertrag wird über eine gewisse Anzahl an Heimspielen abgeschlossen, lohnt sich also insbesondere wenn man zusätzlich internationale Spiele oder Pokalspiele hat.
- Die Anzahl der Bandenwerbungen richtet sich nach der Ausbaustufe der Bandenwerbung im Vereinsgelände.

## Das Vereinsgelände

---

### ❖ Gebäude

- **Kraftraum, Sportanlage und Trainingsplatz** erhöhen die **Aufwertungswahrscheinlichkeit** beim Technik Training.
- Hier musst Du gerade am Anfang versuchen den optimalen **Kosten – Nutzen Faktor** zu ermitteln. Mit jedem Ausbau verdoppeln sich die laufenden Kosten. Zu Beginn solltest Du erst einmal nicht die 8. Stufe überschreiten.
- Der medizinischen Abteilung musst Du zunächst keine große Bedeutung zuordnen.
- Die **Vorverkaufsstelle** musst Du entsprechend der Karten, die Du verkaufen kannst ausbauen. Zur 2. Saison solltest Du zumindest Level 1 gebaut haben. Wie viel bei welcher Stufe verkauft werden kannst du im Handbuch nachschlagen oder im Forum erfragen. (mehr zu diesem Thema in „Das Vereinsgelände – Kartenverkauf“)
- Das **Jugendinternat** und das **Jugendleistungszentrum (JLZ)** ist ein sehr wichtiger Bestandteil Deines Vereins. Die Ausbaustufe des Internats bestimmt dabei wie viele Jugendliche darin Platz finden, während das Jugendleistungszentrum die Qualität der Jugendspieler bei Eintritt in den Jugendkader und deren Entwicklung bestimmt. Allerdings solltest Du beides erst bauen, wenn Du das Geld für zumindest alle Ausbaustufen des Internats und einen Gutteil des JLZs hast, sodass Du es zügig hintereinander bauen kannst, denn nur auf Stufe 10 des Internats liefert der Jugendkader wirklich genug gute Spieler. Zunächst solltest Du aber darauf verzichten und das Geld in den Stadionausbau stecken. Welche Stufe des JLZs was genau bringt solltest du vor dem Bau im Handbuch genau nachlesen, denn hier muss die höchste Stufe nicht unbedingt Pflicht sein, die Investitionen sind enorm.
- An den **TV-Sender** ist erst einmal gar nicht zu denken, er ist zu teuer. Vor allem für erfolgreiche Erstligisten bringt der TV-Sender rund 10Mio pro Saison, für einen Neuling lohnt er sich aber noch nicht, speziell in Ligen unter der Zweiten Liga kann es auch schnell zu einem Verlustgeschäft kommen.
- Die **Parkplätze** solltest Du auch erst einmal nicht intensiv ausbauen, sie sind sehr teuer und lohnen sich erst richtig wenn man auch international spielt, sodass man mehr Spiele hat. Wichtiger ist zunächst das Stadion.

### ❖ Stadion

- Die **Stadiongröße** solltest Du dem Zuschaueraufkommen anpassen. Es dauert nicht sonderlich lange (in Liga 1 oder 2), dann wirst du ein 100.000 Zuschauer fassendes Stadion haben, das dann auch ausverkauft ist. In tieferen Ligen wird es selbstverständlich nicht so einfach.
- Die **Überdachung** ist zunächst zu teuer, solltest Du aber langfristig nicht vergessen, da sie die Stadionpunkte erhöht.

- **Stadionpunkte** stellen die Anziehungskraft Deines Stadions dar. Je höher, desto mehr Zuschauer kommen.
- Wichtig sind die **VIP-Logen**, die **Wärmestrahler** und die **Imbissbuden**. Diese solltest Du mit dem Stadion **mitwachsen lassen**.
- Die meisten der anderen Ausbauten bringen in erster Linie Stadionpunkte. Die **Anzeigetafel** und die **Bandenwerbung** erzielen zusätzlich Werbeeinnahmen. Wie hoch diese sind findest Du im Handbuch. Auch hier gilt: In tiefen Ligen muss man aufpassen, dass man durch eine solche Investition nicht sogar Verluste einfährt.

### ❖ **Kartenvorverkauf (VVK)**

- In deiner **ersten Saison** kannst Du die Kartenpreise unter „Vereinsgelände → Stadion“ täglich einstellen und so auf Deine Entwicklung immer passend reagieren.
- Wichtig ist bei allen Einstellungen, dass du den sogenannten „**Break Even Punkt**“ (die Gewinnschwelle) also der Kartenpreis, an dem eine weitere Erniedrigung nicht mehr, sondern weniger Einnahmen erzielen, nicht unterschreiten. Das ist beim Liga-Manger ein Preis der in der Regel irgendwo zwischen 26 und 30 liegt. Es lohnt sich auch hier dies akribisch auszurechnen.
- In der darauf folgenden Saison musst Du bis zur 1. Auswertung der Sommerpause Deine Preise für die **Jahreskarten** und bis zum ersten Spieltag die Preise für die **Tageskarten** an der Vorverkaufsstelle (Menü „**Finanzen → Vorverkauf**“) eingestellt haben, können jedoch auch schon ab der Winterpause für die kommende Saison festgelegt werden. Dies ist aber nicht so empfehlenswert, da sich die Fanbeliebtheit am Ende der Saison meistens ändert und somit die Werte sich auch verändern. Es ist also Planung angesagt.
- In der Vorverkaufsstelle kalkulierst Du dann wie folgt: **Jahreskartenanzahl + Tageskartenanzahl = 90% der Stadiongröße**. Die restlichen 10% wird durch Gästefans ausgefüllt.
- Denke daran, wenn Dein Stadion während der Saison an Stadionpunkte gewinnt und Dein Verein in der Fanbeliebtheit zunimmt, kann es sein, dass mehr Zuschauer kommen wollen als sie es können. Damit verlierst Du mit jedem Spiel im Grunde Geld. Hier ist Vorausschau gefragt.
- Die **Tabellenplatzierung** spielt ebenfalls eine wichtige Rolle bei den Zuschauerzahlen.

### ❖ **Fanartikel (FA)**

- Der **Fanartikelverkauf** läuft voll automatisch. Wenn Du eine Idee hast dies interessanter zu gestalten, ohne dabei übermäßig kompliziert zu werden, stelle Deine Idee bitte im Forum vor oder wende Dich direkt an einen Supporter.

## **Der Support – Kommunikation**

---

### ❖ **Forum**

- Im Forum wird Dir immer **geholfen**, egal welches Problem Du hast.
- Fehler werden tagesaktuell korrigiert und oftmals schon von Usern für User geklärt. Solltest Du einen Fehler melden, gib immer die **ID** Deiner Mannschaft mit an, damit der Support schnell reagieren kann.

- *Verbesserungsvorschläge (VB) werden auch sehr gerne gesehen und in die Spielentwicklung mit einbezogen.*
- *Das Forum dient zum **Wissensaustausch** zwischen den Managern. Du kannst dort viel lernen, vor allem dann, wenn Du viele Fragen stellst. Wie gesagt, es wird Dir immer geholfen.*

### ❖ **Ligaboard**

- *Das Ligaboard ist eine Art **Zeitung** Deiner jeweiligen Liga. Hier solltest Du viel kommunizieren, denn der Umgang mit den anderen Managern macht erst den wirklichen Spaß an einem Online Manager aus.*
- *Du findest das Ligaboard im linken grauen Kasten links unten. Sobald dort ein neuer, ungelesener Beitrag erscheint färbt es sich orange ein.*

### ❖ **Chatroom**

- *Auf der Liga-Manager Seite befindet sich auch eigener Chat. Auch hier kannst du Dich schnell und direkt an einen Supporter wenden oder dich mit den einen oder anderen User austauschen.*

### ❖ **Handbuch**

- *Das Handbuch ist die Spielanleitung mit allen Details des Liga-Managers.*
- *Du als User kannst dort jederzeit (wenn du eingeloggt bist) Änderungen vornehmen, wenn Dir ein Abschnitt nicht richtig erscheint oder schlecht formuliert ist. Die Änderung muss nur von einem Supporter bestätigt werden.*

### ❖ **Anträge**

- *Ein Antrag ist der **direkte Weg zum Support**.*
- *Es gibt verschiedene Anträge:*
  - ⑤ **Vereinsnamensänderung:** *Bitte achte darauf nur halbwegs landestypische Namen zu verwenden und auf Originalnamen zu verzichten. Nur Groß- oder Kleinbuchstaben sowie sinnlose Namen werden nicht genehmigt.*
  - ⑤ **Loginänderung:** *selbsterklärend.*
  - ⑤ **Spielernamensänderung:** *Du kannst jeden Spieler umbenennen, dabei gilt ebenfalls: landestypische Namen und in einer korrekten Groß/Kleinschreibweise.*
  - ⑤ **Wappen** *einfügen oder ersetzen: Du kannst Dir selbst (oder mit Hilfe aus dem Forum) ein Wappen erstellen und dies hochladen.*
  - ⑤ **Wappen löschen:** *Es empfiehlt sich, wenn man ein altes Wappen ersetzen will, dieses erst zu löschen. Das spielt jedoch bei einem Neuling keine Rolle.*
  - ⑤ **Frage:** *Wenn Dir etwas nicht klar ist oder Du eine allgemeine Mitteilung hast, kannst Du diese hier loswerden. Wir empfehlen jedoch meist das Forum für solche Fragen, da dort differenzierter geantwortet werden kann.*
  - ⑤ **Fehlermeldung:** *siehe „Frage“.*
  - ⑤ **Löschung beantragen:** *Das kannst Du machen, wenn Du Dein Team los werden willst.*

## ❖ Spielentwicklung – Fehlerbeseitigung

- Der Liga-Manager befindet sich ständig in der **Weiterentwicklung**. Stillstand bedeutet ja bekanntlich Rückschritt.
- Es kommen immer wieder Verbesserungsvorschläge von den Usern, welche die Bedienung vereinfachen, Zeit einsparen, die Optik verbessern und Spielelemente hinzufügen.
- Jeder User kann so zur Spielentwicklung aktiv beitragen.
- Die Fehlerbeseitigung wird tagesaktuell betrieben.

## Schwierigkeiten im Voraus vermeiden

---

### ❖ Vertragsmanager (VM)

- Hat ein Spieler einen auslaufenden Vertrag und Du kannst diesen (oder auch mehrere) durch diverse Umstände nicht rechtzeitig vor dem „Saisonabschluss“ (der Übergang zwischen 2 Saisons) verlängern, wird der Spieler den Verein verlassen. Dies kann zur Folge haben, dass mal schnell eine **halbe Mannschaft abhanden kommt**.
- Solch eine Situation lässt sich jedoch auf zweierlei Art vermeiden:
  - ⑤ Verträge bereits während der Saison verlängern (hierzu mehr im Kapitel „Der Kader – Verträge“).
  - ⑤ Aktivieren des **Vertragsmanagers**. Dieser verlängert automatisch beim Saisonabschluss Deine auslaufenden Verträge. Es empfiehlt sich diesen auch ordentlich einzustellen, z.B. 1. Versuch 45%, 2. Versuch 50% und (ganz wichtig!) Vertragslaufzeit 1 Jahr (oder 1+1 Jahr), damit die Verträge möglichst billig ausfallen. **Schließe niemals lange Verträge mit dem Vertragsmanager ab**, wenn man die Spieler sicher halten will, denn dann hat man lange Verträge die bei 100% abgeschlossen wurden, was es unbedingt zu vermeiden gilt!

### ❖ Vertretungen

- Solltest Du mal ein paar Tage im **Urlaub** sein bzw. keinen Internetanschluss besitzen empfiehlt es sich trotz der zahlreichen Automatismen eine Vertretung zu engagieren.
- Diese findest Du in der Regel, wenn Du im Forum nachfragst.
- Die Vertretung kannst Du im Menü direkt nach dem Einloggen („eigene Teams“) einstellen.

### ❖ Fairplay

- Wir haben hierfür keine exakten Regeln. Dennoch gilt es einiges zu beachten.
- **Versuche alle Mannschaften in Deiner Liga gleich bzw. ähnlich zu behandeln**. Sollte Deine Mannschaft ein durchgängig guter Auftritt nicht möglich sein, versuche zumindest nicht in den Kampf um die Meisterschaft oder internationale Plätze einzugreifen indem Du gegen diese Mannschaften mit deutlich unterschiedlicher Stärke aufläufst.

### ❖ **Saisonplan**

- In „**Büro** → **Saisonplan**“ findest Du die komplette Saison vollständig terminiert.
- Hier kannst Du schon im weit im Voraus sehen wann Du z.B. nachmittags spielst.

### ❖ **News und Newsletter**

- Du solltest alle News (auf der Startseite) und Newsletter (per Mail) aufmerksam lesen.
- Dort erfährst Du alle Neuerungen oder Probleme.

## Sonstiges

---

### ❖ **Layout (Profiaccount)**

- Profiaccounts haben im linken grauen Kasten findest ein „L“. Dahinter verbergen sich die Layout Einstellungen.
- Es gibt einige Dinge die Du dort individuell gestalten kannst.

### ❖ **Team-Profil**

- Unter „**Büro** → **Team-Profil**“ findest du für jeden Verein das jeweilige Profil.
- Dort kannst Du z.B. Deinen **Stadionnamen** ändern und noch diverse andere Vereinsspezifische Dinge einstellen.

### ❖ **Mouseover**

- Viele der Informationen sind als Mouseover versteckt, da so viel Platz gespart wird.
  - Wenn du rechts oben auf der Seite auf das „i“ drückst, zeigt Dein Browser Dir alle Mouseovers auf der Seite an.
-

## Viel Spaß noch mit dem Liga-Manager

---

### ❖ *Es gibt noch viel zu entdecken*

- *Du wirst im Liga-Manager noch zahlreiche Features finden, die wir hier noch nicht besprochen haben.*
- *Diese „**Einführung in die Welt des Liga-Managers**“ hat Dir nun aber die spielrelevantesten Themen vorgestellt, doch gerade in der Navigation, in Sachen Statistiken und vielen Anderen Dingen wirst Du lange Zeit immer neue Sachen entdecken.*

### ❖ *Viel Spaß weiterhin mit dem Liga-Manager*

- *Solltest Du irgendwelche Fehler finden, Verbesserungen wünschen oder etwas auf Grund einer schlechten Formulierung nicht verstanden haben, schicke eine Mail an:*

***[support@liga-manager.de](mailto:support@liga-manager.de)***

© 2007-2012 Sebastian Schwab

© 2013-2014 Mario Schütt