

11 x 11

USER GUIDE



Vorwort

Liebe Manager von 11x11.de

Dies ist ein User Guide erstellt vom MURedDevils (mit ein paar Inputs des Mod-Teams). Der Guide soll euch eine Übersicht über sämtliche Inhalte und Features des Spiels geben und damit jedem neuen User den Einstieg und das Verständnis für das Spiel erleichtern und zudem auch den erfahreneren User Antworten auf die wichtigsten Fragen geben. Angaben ohne Gewähr.

Nun viel Spass beim Spielen und studieren dieses User Guides.

INHALTSVERZEICHNIS (VERLINKT – AUF TITEL ODER SEITENZAHL KLICKEN)

VEREIN	1
GEBÄUDE	1
VEREINSHEIM	1
MEDIZINISCHES ZENTRUM	1
SPORTSCHULE (AB LEVEL 4 MÖGLICH)	2
BÜRO	2
FANSHOP	2
HOTEL	2
PERSONAL	3
TRAINER	3
TORWARTTRAINER	3
JUGENDTRAINER	3
PHYSIOTHERAPEUT	3
ARZT	4
PSYCHOLOGE	4
SALES MANAGER	4
SCOUT	4
PRESSESPRECHER	4
STADION	5
STADIONKAPAZITÄT UND STADIONERWEITERUNGEN (FEATURES/GEBÄUDE)	5
PARKPLATZ	5
PRESSE CENTER	5
ANZEIGETAFEL	5
KOMMENTATORENKABINE/STADION DACH/VIP-RAUM	6
TRAININGSLAGER	6
SPIELER	7
KADER	7
SPIELER ERSTELLEN (AB LEVEL 7)	7
SPIELER VERWALTEN	7
TRAINING	8
TRAINING ALLGEMEIN	8
POSITIONSTRAINING	8
PERSONAL TRAINING	9
SKILLISTE	10
KOMBINATIONSTRAINING	11
SPEZIALTRAINING	11
WIEDERHERSTELLUNG	12
FREE AGENTS	12
TRANSFERMARKT (AB LEVEL 3)	12
ALLGEMEINE INFOS ZUM TRANSFERMARKT	12
ANSICHT DES TRANSFERMARKTS	13
SPIELER VERKAUFEN	13

SPIELER KAUFEN UND SUCHE	14
VERKAUF ZUM HALBEN PREIS:	14
SCHULE (AB LEVEL 4)	14
LEIHMARKT (AB LEVEL 5)	15
SPIELER VERLEIHEN	15
SPIELER LEIHEN	15
TAUSCH (AB LEVEL 6)	16
DRAFT (AB LEVEL 4)	17
STERNSPIELER (AB LEVEL 4)	17
STERNSCHULE	17
STERNSTATUS ERFAHREN	18
STERNSTATUS VERBESSERN ODER ERWERBEN	18
STERNSTATUS ENTFERNEN	18

VEREIN

GEBÄUDE

Hier wird beschrieben, welche Gebäude man bauen kann, was sie kosten und vor allem, welche Vorteile sie im Spiel bringen.

VEREINSHEIM



Stufe	Kosten	Auswirkungen
Vereinsheim 1	5'000	Kadergröße: max. 23 Free Agents: total 3 Personal: Trainer 1, Torwarttrainer 1 Gebäude: Fanshop 1, Büro 1
Vereinsheim 2	15'000	Kadergröße: max. 26 Free Agents: total 4 Personal: Trainer 2, Torwarttrainer 2 Gebäude: Medizinisches Zentrum 1, Sportschule 1
Vereinsheim 3	500'000	Kadergröße: max. 29 Free Agents: total 5 Personal: Trainer 3, Torwarttrainer 3 Gebäude: Sportschule 2, Hotel 1
Vereinsheim 4	1'000'000	Kadergröße: max. 32 Free Agents: total 6 Personal: Arzt 3, Psychologe 3 Gebäude: Sportschule 3, Hotel 2 und 3

MEDIZINISCHES ZENTRUM



Stufe	Kosten	Neu verfügbares Personal
Medizinisches Zentrum 1	5'000	Physiotherapeut 1
Medizinisches Zentrum 2	15'000	Arzt 1, Psychologe 1, Physiotherapeut 2
Medizinisches Zentrum 3	40'000	Arzt 2, Psychologe 2, Physiotherapeut 3

SPORTSCHULE (AB LEVEL 4 MÖGLICH)

Stufe	Kosten	Neu verfügbares Personal
Sportschule 1	50'000	Jugendtrainer 1 (3 Jugendspieler)
Sportschule 2	150'000	Jugendtrainer 2 (+ 3, total 6 Jugendspieler)
Sportschule 3	500'000	Jugendtrainer 3 (+ 3, total 9 Jugendspieler)

BÜRO

Stufe	Kosten	Neu verfügbares Personal
Büro 1	30'000	Scout 1 (max. Transfererlös 1,8 mal Marktwert)
Büro 2	100'000	Scout 2 (max. Transfererlös 1,9 mal Marktwert)
Büro 3	300'000	Scout 3 (max. Transfererlös 2,0 mal Marktwert)

FANSHOP

Stufe	Kosten	Neu verfügbares Personal
Fanshop 1	20'000	Sales Manager 1
Fanshop 2	40'000	Sales Manager 2
Fanshop 3	75'000	Sales Manager 3

HOTEL

Stufe	Kosten	Auswirkungen
Hotel 1	300'000	+ 1 Fan pro Spiel
Hotel 2	700'000	+ 2 Fans pro Spiel
Hotel 3	1'500'000	+ 3 Fans pro Spiel

PERSONAL

TRAINER



Stufe	Kosten	Voraussetzung	Auswirkungen
Trainer 1	5'000	Vereinsheim 1	Höhere Trainingserfahrung Max. Positionsskill: 18
Trainer 2	15'000	Vereinsheim 2	Höhere Trainingserfahrung Max. Positionsskill: 23
Trainer 3	50'000	Vereinsheim 3	Höhere Trainingserfahrung Max. Positionsskill: 25

TORWARTTRAINER



Stufe	Kosten	Voraussetzung	Auswirkungen
Torwart-trainer 1	3'000	Vereinsheim 1	Höhere Trainingserfahrung Maximaler Skill: 144
Torwart-trainer 2	7'000	Vereinsheim 2	Höhere Trainingserfahrung Maximaler Skill: 184
Torwart-trainer 3	12'000	Vereinsheim 3	Höhere Trainingserfahrung Maximaler Skill: 200

JUGENDTRAINER



Stufe	Kosten	Voraussetzung	Auswirkungen
Jugend-trainer 1	10'000	Sportschule 1	3 Jugendspieler pro Tag in der Schule
Jugend-trainer 2	50'000	Sportschule 2	6 Jugendspieler pro Tag in der Schule
Jugend-trainer 3	100'000	Sportschule 3	9 Jugendspieler pro Tag in der Schule

PHYSIOTHERAPEUT



Stufe	Kosten	Voraussetzung	Auswirkungen
Physio 1	1'000	Medizinisches Zentrum 1	5min 30s für 1% Frische
Physio 2	8'000	Medizinisches Zentrum 2	3min 30s für 1% Frische
Physio 3	15'000	Medizinisches Zentrum 3	2min 30s für 1% Frische

ARZT

Stufe	Kosten	Voraussetzung	Auswirkungen
Arzt 1	1'000	Medizinisches Zentrum 2	5min 30s für 1% Gesundheit bei Verletzung
Arzt 2	8'000	Medizinisches Zentrum 3	3min 30s für 1% Gesundheit bei Verletzung
Arzt 3	15'000	Vereinsheim 4	2min 30s für 1% Gesundheit bei Verletzung

PSYCHOLOGE

Stufe	Kosten	Voraussetzung	Auswirkungen
Psychologe 1	1'000	Medizinisches Zentrum 2	5min 30s für +1 Moral
Psychologe 2	8'000	Medizinisches Zentrum 3	5min 30s für +2 Moral
Psychologe 3	15'000	Vereinsheim 4	5min 30s für +3 Moral

SALES MANAGER

Stufe	Kosten	Voraussetzung	Auswirkungen
Sales Manager 1	8'000	Shop 1	500 Geld pro Tag (gebucht um 02:00 Uhr im Winter und um 03:00 Uhr im Sommer)
Sales Manager 2	15'000	Shop 2	1'000 Geld pro Tag (gebucht um 02:00 Uhr im Winter und um 03:00 Uhr im Sommer)
Sales Manager 3	50'000	Shop 3	1'500 Geld pro Tag (gebucht um 02:00 Uhr im Winter und um 03:00 Uhr im Sommer)

SCOUT

Stufe	Kosten	Voraussetzung	Auswirkungen
Scout 1	7'000	Büro 1	Maximaler Verkaufserlös auf dem Transfermarkt: 1,8 x Marktwert + 1 Leihspieler, total 4
Scout 2	16'000	Büro 2	Maximaler Verkaufserlös auf dem Transfermarkt: 1,9 x Marktwert + 1 Leihspieler, total 5
Scout 3	50'000	Büro 3	Maximaler Verkaufserlös auf dem Transfermarkt: 2,0 x Marktwert + 1 Leihspieler, total 6

PRESSESPRECHER

Stufe	Kosten	Voraussetzung	Auswirkungen
Presse-sprecher 1	5'000	Presse-Center 1	+ 1 Fan pro Sieg in einem offiziellen Spiel
Presse-sprecher 2	12'000	Presse-Center 2	+ 2 Fans pro Sieg in einem offiziellen Spiel
Presse-sprecher 3	30'000	Presse-Center 3	+ 3 Fans pro Sieg in einem offiziellen Spiel

STADION

STADIONKAPAZITÄT UND STADIONERWEITERUNGEN (FEATURES/GEBÄUDE)

Aktuelle Kapazität 60.000

Neue Kapazität

Geld verfügbar 25.555.245

Ausgeben

Kapazität

Preis

Stadionausbau:

1. Gewünschte Kapazität bei „[Neue Kapazität](#)“ oder Geldbetrag bei „[Ausgeben](#)“ eintragen;
2. Kosten bzw. neue Stadiongröße werden angezeigt;
3. Klick auf „[Vergrößern](#)“

Erledigt!

PARKPLATZ



Stufe	Kosten	Auswirkungen
Parkplatz 1	10'000	Erhöhung Anzahl Fans bei Heimspielen
Parkplatz 2	30'000	Erhöhung Anzahl Fans bei Heimspielen
Parkplatz 3	100'000	Erhöhung Anzahl Fans bei Heimspielen

PRESSE CENTER



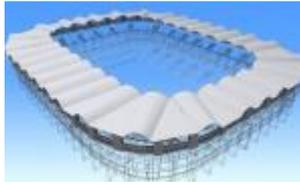
Stufe	Kosten	Auswirkungen
Presse-Center 1	20'000	Anstellung Pressesprecher 1
Presse-Center 2	60'000	Anstellung Pressesprecher 2
Presse-Center 3	180'000	Anstellung Pressesprecher 3

ANZEIGETAFEL



Stufe	Kosten	Auswirkungen
Anzeigetafel 1	10'000	Erhöhung Anzahl Fans bei Heimspielen
Anzeigetafel 2	40'000	Erhöhung Anzahl Fans bei Heimspielen
Anzeigetafel 3	75'000	Erhöhung Anzahl Fans bei Heimspielen

KOMMENTATORENKABINE/STADION DACH/VIP-RAUM



Raum	Kosten	Auswirkungen
Kommentatorenkabine 1	5'000	Erhöhung Anzahl Fans bei Heimspielen
Stadion Dach 1	10'000	Erhöhung Anzahl Fans bei Heimspielen
VIP-Raum 1	20'000	Erhöhung Anzahl Fans bei Heimspielen bereits in früheren Runden eines Turniers

TRAININGSLAGER

Die Kosten für ein Trainingslager werden von Level zu Level teurer. Trainingslager können einmal pro Tag, im Winter zwischen 21.00 Uhr und 21.00 Uhr und im Sommer zwischen 22.00 Uhr und 22.00 Uhr, gestartet werden. Das Trainingslager läuft ununterbrochen und richtet sich nicht etwa an der effektiven Spiel- oder Onlinezeit. Beim aktivieren des Trainingslagers wird die Gesundheit und Frische des gesamten Kaders wiederhergestellt, nicht aber die Moral.

Ort	Dauer	Nutzen
Египет (Ägypten) 	1h	+ 20% Skillpunkte 10% kürzere Erholungszeit 10% geringerer Moralverlust
Кипр (Zypern) 	2h	+ 20% Skillpunkte 20% kürzere Erholungszeit 20% geringerer Moralverlust
Израиль (Israel) 	6h	+ 60% Skillpunkte 30% kürzere Erholungszeit 30% geringerer Moralverlust
Испания (Spanien) 	12h	+ 80% Skillpunkte 40% kürzere Erholungszeit 40% geringerer Moralverlust
ОАЭ (VAE) 	24h	+ 100% Skillpunkte 50% kürzere Erholungszeit 50% geringerer Moralverlust

SPIELER

KADER

SPIELER ERSTELLEN (AB LEVEL 7)

[Fußballspieler erstellen](#)

#	Spieler	Nat.	Pos
---	---------	------	-----

Name	<input type="text" value="David"/>
Nachname	<input type="text" value="Beckham"/>
Position	<input type="text" value="Rm"/>
Land	<input type="text" value="England"/>
Alter	18
Talent	9
Preis	1.000.000
<input type="button" value="Spieler erstellen"/>	

Ab Level 7 könnt ihr eigene 18-jährige Talent 9 Spieler erstellen.

Kosten: 1 Million.

Dazu in der Kaderübersicht auf den Button „Fußballspieler erstellen“ klicken und gelangt dann zur Dateneingabe.

Dort müsst ihr den Namen eingeben sowie die Position und das Land wählen. Danach auf „Spieler erstellen“ klicken.

Nun habt ihr einen neuen 18-jährigen, Talent 9 Spieler mit Gesamtstärke 60, wobei die Positionsskills vom System zufällig verteilt werden.

SPIELER VERWALTEN

(62) [Enrique López](#)  Cf 20/59 ([MURedDeviIs](#))

- [Bewerben Sterne-Bonus](#)
- [Verkauf zum halben Preis](#)
- [Zum Transfer geben](#)
- [Zum Leihmarkt geben](#)
- [Ausleihen](#)
- [Freies Kombinationstraining](#)
- [Freies Spezialtraining](#)
- [Personal Training](#)
- [Nummer ändern](#)

Wenn ihr auf einen Spieler klickt, habt ihr verschiedene Möglichkeiten, was ihr mit ihm anstellen könnt.

Die einzelnen Optionen werden in den nachfolgenden Kapiteln „**Training**“, „**Transfermarkt**“, „**Leihmarkt**“ und „**Sternspieler**“ im Detail erklärt.

Auf „Nummer ändern“ könnt ihr die Trikotnummer eurer Spieler ändern.

TRAINING

TRAINING ALLGEMEIN

Mit den bei den Spielen gewonnenen Erfahrungspunkte (Exp) könnt ihr bei euern Spielern unter der Rubrik die Positionen Tackling (TCK), Manndeckung (Mrk), Dribbling (Drb), Ballannahme (Rcv), Ausdauer (Edu), Pass (Pas), Schussstärke (ShP) und Schussgenauigkeit (ShA) weiterentwickeln.

In der Spalte „Exp“ sind die zur Verfügung stehenden Erfahrungspunkte aufgeführt. Im untenstehenden Beispiel sind dies 12013 Punkte.

Pos	Spieler	Tal	Skd	Sta	Training	Exp	TCK	Mrk	Drb	Rcv	Edu	Pas	ShP	ShA
Ld/Cd	Adam Morrison	9	78	100		12013	13 (2000)	10 (750)	5 (150)	8 (400)	19 (15000)	5 (150)	9 (550)	9 (550)



Wenn ihr auf die kleinen Pfeile über Zahlen in den Positionsspalten klickt, geht ein Feld auf, in dem ihr dann die Punkte anwenden und entscheiden könnt, wie hoch der Positionswert geskilt werden soll.

In der Spalte „Training“ könnt ihr die Trainingsintensität einstellen. Je höher desto mehr Erfahrungspunkte erhält der Spieler ohne zu spielen, aber desto langsamer erholt er sich nach einem Spiel. Daher ist empfehlenswert, die Intensität auf 0 zu setzen, wenn ich spielt und wenn ihr nicht spielt und die Spieler ausgeruht sind (z.B. über Nacht) auf 100. Insgesamt bringt dies aber nicht sehr viele Erfahrungspunkte.

POSITIONSTRAINING

Der Maximalwert der einzelnen Fähigkeiten ist primär abhängig vom **Trainer** bzw. **Torwarttrainer**:

Trainer 1 = 18,	Torwarttrainer 1 = 144
Trainer 2 = 23	Torwarttrainer 2 = 184
Trainer 3 = 25.	Torwarttrainer 3 = 200.

Mit **Personal Training** ist ab Level 9 bei Feldspielern ein Maximalwert von 30 bzw. beim Torwart ab Level 10 ein Wert von 240 möglich und bei **Stern-Spielern** je nach Stern 32, 33, 34 oder 35 bzw. beim Torwart 256, 264, 272 oder 280.

Die Tabelle auf der nächsten Seite zeigt die wichtigsten Fähigkeiten bei der jeweiligen Spielerposition. Zentral ist bei allen Spielerpositionen jeweils die Ausdauer, damit der Spieler nicht so schnell müde wird und dadurch viele Spiele bestreiten kann und viele Erfahrungspunkte sammelt.

Spielposition	Fähigkeit(en)
Gk	Keine besonderen Eigenschaften
Cd / Ld / Rd	Ausdauer, Tackling, Manndeckung
Cm	Ausdauer, Passen, Ballannahme
Cd/Dm oder Cm/Dm	Ausdauer, Manndeckung, Ballannahme, Passen
Cm/Am	Ausdauer, Ballannahme, Passen, Schussgenauigkeit
Rm / Lm	Ausdauer, Passen, Dribbling
Cf	Ausdauer, Schussgenauigkeit, Schusskraft
Cf/Am	Ausdauer, Ballannahme, Schussgenauigkeit, Schusskraft
Rf / Lf	Ausdauer, Schussgenauigkeit, Schusskraft, Dribbling

PERSONAL TRAINING

Für Feldspieler ist ab Level 9 und bei Torhütern ab Level 10 Personal Training möglich. Dadurch kann bei Feldspielern jede Fähigkeit auf maximal 30 geskilt werden und der Torwart auf total 240.

Kosten: Feldspieler: 500'000 pro Spieler Torwart: 3'000'000

So müsst ihr vorgehen:

(62) [Enrique López](#)  **Cf 20/59** (1) Spieler auswählen, dann auf „Personal Training“ klicken und dann auf „Kaufen“.

- [Bewerben Sterne-Bonus](#)
- [Verkauf zum halben Preis](#)
- [Zum Transfer geben](#)
- [Zum Leihmarkt geben](#)
- [Ausleihen](#)
- [Freies Kombinationstraining](#)
- [Freies Spezialtraining](#)
- **[Personal Training](#)**
- [Nummer ändern](#)

Player Omran Klein

Kaufpreis Personaltrainer 500.000

[Kaufen](#) [Zurück](#)

Danach hat der Spieler den Vermerk „Personal Training“.

(66) [Peter Tengesdal](#)  **Cd/Dm**

Personal Training

Es bleibt anzumerken, dass der Status des Personal Trainings verloren geht, wenn der Spieler verkauft oder getauscht wird. Beim Leihen passiert nichts.

SKILLISTE

Feldspieler

Skill	Exp	Exp total
2	15	15
3	20	35
4	60	95
5	100	195
6	150	345
7	200	545
8	300	845
9	400	1'245
10	550	1'795
11	750	2'545
12	1'000	3'545
13	1'500	5'045
14	2'000	7'045
15	3'000	10'045
16	4'000	14'045
17	5'500	19'545
18	7'500	27'045
19	10'000	37'045
20	15'000	52'045
21	20'000	72'045
22	35'000	107'045
23	50'000	157'045
24	75'000	232'045
25	100'000	332'045
26	150'000	482'045
27	200'000	682'045
28	350'000	1'032'045
29	500'000	1'532'045
30	750'000	2'282'045
31	1'000'000	3'282'045
32	1'250'000	4'532'045
33	1'500'000	6'032'045
34	1'800'000	7'832'045
35	2'100'000	9'932'045

Torwart

Skill	Exp	Exp total
100		588
101	610	1'198
102	632	1'830
103	655	2'485
104	679	3'164
105	704	3'868
106	730	4'598
107	757	5'355
108	784	6'139
109	813	6'952
110	843	7'795
111	874	8'669
112	906	9'575
113	939	10'514
114	974	11'488
115	1'009	12'497
116	1'046	13'543
117	1'085	14'628
118	1'124	15'752
119	1'166	16'918
120	1'208	18'126
121	1'253	19'379
122	1'298	20'677
123	1'346	22'023
124	1'395	23'418
125	1'447	24'865
126	1'500	26'365
127	1'555	27'920
128	1'612	29'532
129	1'671	31'203
130	1'732	32'935
131	1'795	34'730
132	1'861	36'591
133	1'929	38'520

Torwart

Skill	Exp	Exp total
134	2'000	40'520
135	2'073	42'593
136	2'149	44'742
137	2'228	46'970
138	2'310	49'280
139	2'395	51'675
140	2'482	54'157
141	2'573	56'730
142	2'668	59'398
143	2'765	62'163
144	2'867	65'030
145	2'972	68'002
146	3'081	71'083
147	3'194	74'277
148	3'311	77'588
149	3'432	81'020
150	3'558	84'578
151	3'688	88'266
152	3'824	92'090
153	3'964	96'054
154	4'109	100'163
155	4'260	104'423
156	4'416	108'839
157	4'578	113'417
158	4'746	118'163
159	4'919	123'082
160	5'100	128'182
161	5'287	133'469
162	5'481	138'950
163	5'681	144'631
164	5'890	150'521
165	6'106	156'627
166	6'329	162'956
167	6'561	169'517

Torwart

Skill	Exp	Exp total
168	6'802	176'319
169	7'051	183'370
170	7'310	190'680
171	7'578	198'258
172	7'855	206'113
173	8'143	214'256
174	8'442	222'698
175	8'751	231'449
176	9'072	240'521
177	9'405	249'926
178	9'749	259'675
179	10'107	269'782
180	10'477	280'259
181	10'861	291'120
182	11'259	302'379
183	11'672	314'051
184	12'100	326'151
185	12'543	338'694
186	13'003	351'697
187	13'480	365'177
188	13'974	379'151
189	14'486	393'637
190	15'017	408'654
191	15'568	424'222
192	16'138	440'360
193	16'730	457'090
194	17'343	474'433
195	17'979	492'412
196	18'638	511'050
197	19'321	530'371
198	20'029	550'400
199	20'764	571'164
200	21'525	592'689
201	21'633	614'322

Torwart

Skill	Exp	Exp total
202	22'366	636'688
203	23'127	659'815
204	23'914	683'729
205	24'728	708'457
206	25'570	734'027
207	26'439	760'466
208	27'336	787'802
209	28'262	816'064
210	29'216	845'280
211	30'199	875'479
212	31'212	906'691
213	32'254	938'945
214	33'325	972'270
215	34'427	1'006'697
216	35'559	1'042'256
217	36'722	1'078'978
218	37'916	1'116'894
219	39'141	1'156'035
220	40'398	1'196'433
221	41'686	1'238'119
222	43'007	1'281'126
223	44'360	1'325'486
224	45'746	1'371'232
225	47'166	1'418'398
226	48'618	1'467'016
227	50'105	1'517'121
228	51'625	1'568'746
229	53'180	1'621'926
230	54'769	1'676'695
231	56'393	1'733'088
232	58'052	1'791'140
233	59'747	1'850'887
234	61'478	1'912'365
235	63'244	1'975'609

Torwart

Skill	Exp	Exp total
236	65'047	2'040'656
237	66'887	2'107'543
238	68'764	2'176'307
239	70'678	2'246'985
240	72'630	2'319'615
241	74'620	2'394'235
242	76'648	2'470'883
243	78'715	2'549'598
244	80'821	2'630'419
245	82'966	2'713'385
246	87'376	2'798'536
247	89'641	2'885'912
248	89'641	2'975'553
249	91'946	3'067'499
250	94'292	3'161'791
251	96'679	3'258'470
252	99'107	3'357'577
253	101'576	3'459'153
254	104'087	3'563'240
255	106'640	3'669'880
256	109'275	3'779'155
257	111'832	3'890'987
258	114'552	4'005'539
259	117'275	4'122'814
260	120'041	4'242'855
261	122'850	4'365'705
262	125'703	4'491'408
263	128'600	4'620'008
264	131'541	4'751'549
265	134'526	4'886'075
266	137'556	5'023'631
267	140'631	5'164'262
268	143'751	5'308'013
269	146'916	5'454'929

Torwart

Skill	Exp	Exp total
270	150'127	5'605'056
271	153'384	5'758'440
272	156'687	5'915'127
273	160'036	6'075'163
274	163'432	6'238'595
275	166'875	6'405'470
276	170'365	6'575'835
277	173'902	6'749'737
278	177'487	6'927'224
279	181'120	7'108'344
280	184'801	7'293'145

Legende: **fett** = Maximalwert je nach Trainer, Personal Trainer oder je nach Stern

 = Personal Trainer oder unbekannter Stern

 = Lokaler Stern

 = Nationaler Stern

 = Internationaler Stern

 = Legendärer Stern

KOMBINATIONSTRAINING

(62) [Enrique López](#)  Cf 20/59 (

- [Bewerben Sterne-Bonus](#)
- [Verkauf zum halben Preis](#)
- [Zum Transfer geben](#)
- [Zum Leihmarkt geben](#)
- [Ausleihen](#)
- [Freies Kombinationstraining](#)

(10) [Derek Dzhefferson](#)  Lm 19

- [Bewerben Sterne-Bonus](#)
- [Verkauf zum halben Preis](#)
- [Zum Transfer geben](#)
- [Zum Leihmarkt geben](#)
- [Ausleihen](#)
- [Bezahltes Positionstraining](#)

Spieler	Lumir Dosoudil
Position	Cd
Positions-Kombination	Rd ▾
Weiter	

Mit Kombinationstraining könnt ihr einem Feldspieler eine zweite Spielposition geben.

Es gibt zwei Varianten:

1. Bezahltes Positionstraining (Kosten: 35'000) oder
2. Freies Positionstraining.

Freie Positionstrainings kann man durch Zufall gewinnen, wenn man ein Spiel gewinnt (nicht bei Freundschaftsspielen) und sie werden auf der Startseite angezeigt:

- [Freie Kombinations-Position: 17 \[Trainieren\]](#)

So wird die Position trainiert:

Startseite → Klick auf [Trainieren](#) oder Spieleransicht → [Freies/Bezahltes Positionstraining](#) → zweite Position auswählen → Klick auf „Weiter“. Erledigt.

Wenn man einmal eine zweite Position vergeben hat, kann man diese jederzeit auch wieder ändern und dem Spieler eine neue zweite Position geben.

SPEZIALTRAINING

Mit Spezialtraining kann man einem Spieler Spezialfähigkeiten verleihen. Ein Bezahltes Spezialtraining kostet 10'000. Freie Spezialtrainings können ebenfalls durch gewonnene Spiele zufällig gewonnen werden und werden auf der Startseite angezeigt oder können via Spieleransicht ausgewählt werden.

Folgende Spezialfähigkeiten stehen zur Auswahl:

Torwart

Spieler	Jean-Yan Mapou ★
Bonus	- ▾
Weiter	<ul style="list-style-type: none"> 1-gegen-1-Situationen Anführer Ecken Elfmeter Freistoß Vor dem Tor

Feldspieler

Spieler	Obed Fredi ★
Bonus	Be5 Sp5
Bonus	- ▾
Weiter	<ul style="list-style-type: none"> Abfangen Anführer Athletik Ecken Einwurf Elfmeter Freistoß Grätschen Hoher Pass Kopfballspiel Schnelligkeit Spielmacher Techniker Universal

Pro Spieler können maximal 5 verschiedene Spezialfähigkeiten vergeben werden und die einzelne Fähigkeit 1-5 mal.

Der Ablauf ist gleich wie beim **Kombinationstraining** (siehe oben).

Wenn eine Spezialfähigkeit vergeben wurde, kann diese nachträglich nicht mehr geändert werden.

WIEDERHERSTELLUNG

Je nach Stufe des **Arztes**, **Psychologen** oder **Physiotherapeuten** heilen die Spieler unterschiedlich schnell. Unter „Wiederherstellung“ kann man jedoch die Frische und Moral der Spieler schneller verbessern bzw. die Heilung verletzter Spieler beschleunigen.

Dazu klickt ihr bei Frische und Moral auf . Die Frische kann man mit einem Klick um 10 Punkte erhöhen, wobei der Physiotherapeut 10% verliert. Der Psychologe verliert 10% pro Moralpunkt und der Arzt 10% pro Verletzungspunkt. Wenn alles eingegeben ist auf „Bestätigen“ klicken, damit die Wiederherstellung angewendet wird.

Cf	Tigrao		33			-1			0	
Cf	Kerlon	Verletzt				5			10	
Arbeitsfähigkeit		Physiotherapeut 82 %			Psychologe 100%			Arzt 90 %		
										 Bestätigen

 Spieler wiederherstellen [Kostenlos: 3]

 Spieler wiederherstellen für 1 Booster

Um das gesamte Team auf einmal wiederherzustellen, kann man auch auf den Button unter der Tabelle klicken. Je nach VIP hat man 1-3 kostenlose Wiederherstellungen pro Tag, ansonsten kostet das Wiederherstellen 1 Booster. Dieser Wiederherstellungsbalken findet ihr auch in der Kaderansicht.

FREE AGENTS

Bei den Free Agents erhaltet ihr jeden Tag und je nach Ausbaustufe des **Vereinsheims** 3 bis 6 Free Agents. Free Agents sind Spieler, die ihr zum halben Marktwert direkt und ohne Wartezeit verpflichten könnt indem ihr auf  klickt.

TRANSFERMARKT (AB LEVEL 3)

ALLGEMEINE INFOS ZUM TRANSFERMARKT

- Ein Spieler kann frühestens 7 Tage, nachdem man ihn gekauft hat (egal ob, Transfermarkt, Schule, Free Agents, Sterne, Draft oder Tausch) wieder verkauft werden,
- Mindeststartpreis = ½ Marktwert des Spielers,
- Maximaler Verkaufspreis ist abhängig vom **Scout**, maximal aber doppelter Marktwert
- Ein Spieler bleibt 24h auf dem Transfermarkt,
- Nach dem ersten Gebot muss 1h gewartet werden, wobei ein weiteres Gebot die Wartezeit um jeweils 5min pro weiterem Gebot verlängert,
- Ein Gebot umfasst immer der auf dem Transfermarkt angezeigte Preis + 10% (oder nach Wahl auch + 20% oder + 30%),
- Der Kauf ist erfolgreich, wenn der Käufer genügend Geld und Platz im Kader hat,
- Ist dies nicht der Fall bleibt der Spieler wieder für 1h auf dem Transfermarkt und das zweithöchste Gebot bleibt stehen,
- Der Verkäufer erhält die Transfersumme abzüglich 10% Steuern,
- Nicht verkauft werden, können Spieler mit Alter 35-39 sowie Sternspieler.

ANSICHT DES TRANSFERMARKTS

Der Transfermarkt hat zwei Ansichtsvarianten. Zwischen Ansicht 1 und Ansicht 2 kann man mittels Klick auf  wechseln.

Ansicht 1:

Transfer-Liste 

Name	Nat.	Pos	Alter	Skd	Tal	Eigentümer	Datum	X	Preis	Gebote
George Nhamoinesu		Cm	28	100	8	★  Harley-Queen0 [6]	Kommt zum Ende...	0.71	250.000	0
Wilhelm Urbanek		Gk	33	117	6	 Avenireres [4]	Kommt zum Ende...	0.93	20.000	0
Ismail Blom		Cm	30	135	8	 sarkisla [6]	Heute 10:54	0.91	390.000	0 

Die Informationen in den jeweiligen Spalten sind selbsterklärend. In der Spalte  ist der Faktor vom Preis im Verhältnis zum Marktwert des Spielers angezeigt. Im Beispiel oben bedeutet 0.71, dass der Spieler zu 71% bzw. 29% unter Marktwert angeboten wird.

Sortieren kann man nach Nationalität, Position, Alter, Skill, Talent, Eigentümer, Datum, Preis und Gebote.

Ansicht 2:

Transfer-Liste 

Name	Nat.	Pos	Alter	Skd	TCK	Mrk	Drb	Rcv	Edu	Passen	ShP	ShA	Tal	X	Preis	Gebote
George Nhamoinesu		Cm	28	100	5	4	23	12	22	24	3	7	8	0.71	250.000	0
Wilhelm Urbanek		Gk	33	117									6	0.93	20.000	0
Ismail Blom		Cm	30	135	14	10	23	20	24	25	10	9	8	0.91	390.000	0 

Anstelle von Eigentümer und Datum sieht man in Ansicht 2 die einzelnen Positionsskills des Spielers und kann die Ansicht auch danach sortieren.

SPIELER VERKAUFEN

(14) [Zach Pavicic](#)  Cm/Lm 27

Personal Training

- [Bewerben Sterne-Bonus](#)
- [Verkauf zum halben Preis](#)
- [Zum Transfer geben](#)
- [Zum Leihmarkt geben](#)

1. In der Spieleransucht auf „Zum Transfer geben“
2. In der nächsten Ansicht Startpreis wählen (mind. ½ des Marktwertes und max 2x Marktwert)
3. Auf „Bestätigen“ klicken.

Danach wird der Spieler auf der Transfermarktsansicht zuoberst angezeigt. Dort stehen alle eure Spieler, die ihr auf dem Transfermarkt anbietet.

Meine Angebote

Preis	6155292	Lot	Name	Nat.	Pos	Pos2	Alter	Skd	Tal	Eigentümer	Datum	Preis	Gebote
Preis	<input type="text" value="6155292"/>	4652591	Zach Pavicic		Cm	Lm	27	161	9	★  MURedDevils [9]	Morgen 10:41	9.090.909	0  
<input type="button" value="Bestätigen"/> <input type="button" value="Zurück"/>													

Zum Entfernen vom Transfermarkt klickt ihr auf .

SPIELER KAUFEN UND SUCHE

Ihr könnt auf einen Spieler bieten, indem ihr auf  klickt. In der nächsten Übersicht könnt ihr die Höhe des Gebotes Auswählen und seht unten die Liste der bisher Bietenden.

Aktuelles Gebot:75122

Erhöhung auf 10%

20%

30%

Neues Gebot:82634

	id	User	Geld
1.	14.03.2014 13:44	Name	75122
2.	14.03.2014 13:40	Name	68293
3.	14.03.2014 13:36	Name	47757
4.	14.03.2014 13:31	Name	33396
5.	14.03.2014 13:20	Name	27600

Skill Von bis

Alter Von bis

Preis Von bis

Talent Von bis

Spielposition

Nation

Los-Nummer

Im Suchfeld unter der Transferliste könnt ihr spezifisch nach Spielern auf dem Transfermarkt suchen.

Wenn ihr auf einen Spiele geboten habt, wird diese über der Transferliste angezeigt. Sollte sich der Preis rot Verfärben, ist dies ein Hinweis, dass ihr überboten wurdet. Dies sieht dann so aus:

Datum	Preis	Gebote
Heute 14:48	75896	6 

VERKAUF ZUM HALBEN PREIS:

Spieler

Kaufpreis 395.887,5

Klickt in der Spieleransicht auf „[Verkaufen zum halben Preis](#)“ und dann in der nächsten Ansicht auf „[Verkaufen](#)“ und euer Spieler wird aus dem Kader gelöscht. Im Gegenzug erhaltet ihr den halben Marktwert auf eurem Konto gutgeschrieben.

SCHULE (AB LEVEL 4)

In der **Schule** erhaltet ihr ab Level 4 jeden Tag je nach Level des **Jugendtrainers** 3 bis 9 Jungendspieler im Alter von 17 bis 20 angeboten. Diese könnt ihr direkt und ohne Wartezeit verpflichten indem ihr auf  klickt.

Der Preis liegt jeweils über dem Marktwert. Ab Level 4 kann man zudem immer ab dem 1. des Monats die Nationalität der Jugendspieler wählen. Die **Sternspieler** erhalten dieselbe Nationalität.

LEIHMARKT (AB LEVEL 5)

Je nach **Scout** könnt ihr unterschiedliche viele Spieler leihen und verleihen.

SPIELER VERLEIHEN

Beim Spielerverleih bezahlt ihr 50% Steuern auf den Leihpreis. Einen geliehenen Spieler könnt ihr nicht vorzeitig zurückholen. Denselben Spieler kann man vom selben User nur einmal alle 60 Tage leihen. Spieler könnt ihr auf zwei Arten verleihen.

Zum Leihmarkt geben:

(21) [Adam Morrison](#) **Spieler** [Adam Morrison](#)

- [Bewerben Sterne-Bonus](#)
- [Verkauf zum halben Preis](#)
- [Zum Transfer geben](#)
- [Zum Leihmarkt geben](#)
- [Ausleihen](#)

Laufzeit (Tage)

Preis/Tag

Zum Leihmarkt geben

1. In Spieleransicht „Zum Leihmarkt geben“ auswählen.
2. Laufzeit wählen (1 – 14 Tage)
3. Preis Wählen
4. Zum Leihmarkt geben

Ausleihen:

Spieler [Adam Morrison](#) **Userlogin** [Spelli](#)

Laufzeit (Tage) **Laufzeit (Tage)** 2

Preis/Tag * **Preis/Tag** 6388

Userlogin **Insgesamt** 12776

User finden **Ausleihen** **Zurück**

1. In Spieleransicht auf „Ausleihen“ klicken
2. Laufzeit wählen (1-14 Tage)
3. Preis wählen
4. Username eingeben
5. In der nächsten Ansicht auf „Ausleihen“

Danach erscheint über dem Leihmarkt folgendes:

Spieler [Adam Morrison](#) ist vorgesehen zur Ausleihe an [Spelli](#) für 2 Tage. [\[Antrag zurückziehen\]](#)

Der Spieler ist dann erst verliehen, wenn der andere User die Leihe annimmt. Das Angebot kann mehrere Tage stehen bleiben, bis der andere User annimmt.

SPIELER LEIHEN

Funktioniert genau gleich wie beim **Transfermarkt** indem ihr auf klickt. Ebenso könnt ihr im Suchfeld nach geeigneten Leihspielern suchen. Die geliehenen und verliehenen Spieler werden unter der Kaderansicht aufgeführt inkl. Datum wann die Leihe ausläuft.

Geliehene Spieler:

- Gk [Seong-Joon Hung](#) 19/99 Ist ausgeliehen von [MrRockStar](#) bis 16.03.2014
- Cf [Bong-Seong Cha](#) 18/66 Ist ausgeliehen von [MrRockStar](#) bis 16.03.2014
- Rm [Boris Nyberg](#) 21/82 Ist ausgeliehen von [tekinspor](#) bis 15.03.2014
- Cd [Shelton Axwijk](#) 19/53 Ist ausgeliehen von [Dmx](#) bis 15.03.2014

Verliehene Spieler:

- Lf/Cf [Patris Desmare](#) 28/199 Ist verliehen an [fear_84](#) bis 15.03.2014

TAUSCH (AB LEVEL 6)

Zwei User können maximal einmal im Monat miteinander Spieler tauschen. Damit keine Steuern entstehen, sollte die Wertdifferenz der getauschten Spieler in Geld bezahlt werden. In einem Tauschvorgang können mehrere Spieler getauscht werden.

1. Unter Tausch gebt ihr den Namen des Users, mit welchem ihr tauschen wollt ein und klickt danach auf „[Tauschangebot machen](#)“

Userlogin <input type="text" value="spelli"/> <input type="button" value="User finden"/>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>User</th> <th>Letzter Login</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Spelli</td> <td>13.03.2014 22:03 » Tauschangebot machen</td> </tr> </tbody> </table>	User	Letzter Login	1. Spelli	13.03.2014 22:03 » Tauschangebot machen
User	Letzter Login				
1. Spelli	13.03.2014 22:03 » Tauschangebot machen				

2. Dann wählt ihr im Drop-down Menu auf beiden Seiten die Spieler aus und tragt die Wertdifferenz bei Zuschläge ein. Im Grauen Balken werden dann die Steuern angezeigt.
3. Danach Klick auf „[Bewerben](#)“

MURedDevils [9] Reserve-Slots: 0	Spelli [9] Reserve-Slots: 0
<input type="text" value="Ld/Cd Adam Morrison 17/79"/>	<input type="text" value="Cd Joao mich 22/35"/>
<input type="button" value="Hinzufügen"/>	<input type="button" value="Hinzufügen"/>
Zuschläge: <input type="text" value="0"/>	Zuschläge: <input type="text" value="618474"/>
Ld/Cd Adam Morrison 17/79 Preis: 631950 ✗	Cd Joao mich 22/35 Preis: 13476 ✗
Preis der Spieler: 631950 Mit Aufschlag: 631950	Preis der Spieler: 13476 Mit Aufschlag: 631950
<p>Tausche 1 Spieler mit einem zusätzlichen Preis von 0 auf 1 Spieler mit zusätzlichem Preis von 618474 Differenz: 0. Die Steuer für MURedDevils: 0. Die Steuer für Spelli: 0</p> <input type="button" value="Bewerben"/>	

Danach seht ihr unter Tausch das Angebot stehen. Es bleibt so lange stehen, bis der andere User annimmt. Verändert sich der Marktwert der Spieler bis dahin, können sich Steuern ergeben (2. Beispiel unten). Der Anbietende kann das Angebot wieder Löschen, der Empfänger kann es akzeptieren oder ablehnen.

Vorschläge für den Austausch									
14.03.2014 14:50 MURedDevils [9] Spelli [9] Zuschläge: 0 Zuschläge: 618.474									
Ld/Cd		Adam Morrison	17/79	631.950	Cd		Joao mich	22/35	13.476
Differenz: 0 Steuer: 0									
<input type="button" value="Löschen"/>									

Vorschläge für den Austausch									
14.03.2014 15:30 MrRockStar [8] MURedDevils [9] Zuschläge: 0 Zuschläge: 0									
Rm		Dong-Hyun Jeon	18/57	160.456	Ld/Cd		Adam Morrison	17/79	631.950
Differenz: -471.494 Steuer: 235.747									
<input type="button" value="Akzeptieren"/> <input type="button" value="Abbrechen"/>									

DRAFT (AB LEVEL 4)

Im Draft werden jeden Tag 10 Spieler (auch Sternspieler) zum Kauf angeboten. Geboten wird hier mit gekauften Boostern. Gewinnt man den Draft, werden jedoch zuerst die Gratisbooster vom Konto abgezogen, sofern solche vorhanden sind.

Der Draft dauert während der Winterzeit von 02:00 bis 02:00 bzw. während der Sommerzeit von 03:00 bis 03:00 Uhr.

Bieten könnt ihr, indem ihr auf  klickt. dann sieht man die Fähigkeiten des Spielers sowie die Liste der Bietenden. Das eigene Gebot kann man alle 60 Minuten weiter erhöhen.

Nur dem Gewinner werden die Booster abgebucht. Bekommt man also einen Spieler nicht, verliert man nicht die gebotenen Booster.

STERNSPIELER (AB LEVEL 4)

STERNSCHULE

Ab Level 4 hat man eine Schule mit Sternspielern. Die verpflichtet man auf die gleiche Weise wie jene bei den Free Agents oder in der normalen Schule mit Klick auf . Sternspieler sind teuer, entwickeln sich aber auch viel schneller. Die maximale Anzahl Sternspieler ist abhängig von der Stadiongröße:

Stadion-grösse	Stern-spieler								
2500	1	30000	6	55000	11	80000	16	105000	21
5000	2	35000	7	60000	12	85000	17	110000	22
10000	3	40000	8	65000	13	90000	18		
15000	4	45000	9	70000	14	95000	19		
22500	5	50000	10	75000	15	100000	20		

Es gibt verschiedene Stern-Stufen, welche jeweils einen andern Maximalen Positionsskillwert haben:

Star-Rang	Exp	Höchststufe	Stärke
☆ unbekannt	x1	240	30
★ Lokale Stern	x1.5	256	32
☆ Nationale Stern	x2	264	33
★ International Star	x2.5	272	34
★ Legendären Star	x3	280	35

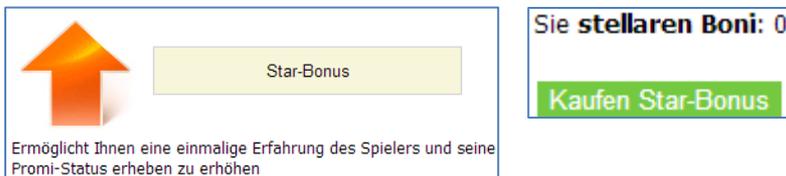
Der Stern wirkt als Multiplikator für die Erfahrungspunkte, welche in Spieler in einem Spiel erhält.

Erhält der Spieler z.B. 300 Exp Punkte in einem Match und hat den nationalen Stern, bekommt er insgesamt 600 Exp Punkte gutgeschrieben. Im Matchbericht werden die Punkte ohne Multiplikation angezeigt.

STERNSTATUS ERFAHREN

Wenn ihr einen Spieler aus der Sternschule verpflichtet, ist der Stern noch unbekannt. Diesen könnt ihr auf drei Arten aufdecken:

1. Spieler auf Gesamtwert 100 oder höher skillen. Der Spieler erhält dann einen zufälligen Stern, lokal, national, international oder legendär (je nach Glück).
2. In der Spieleransicht auf „[Erfahren Sterne Status](#)“. Kostet 3 gekaufte Booster, die direkt vom Konto abgebucht werden. Danach erhält ihr einen zufälligen Stern, lokal, national, international oder legendär (je nach Glück).
3. In der Spieleransicht auf „[Bewerben Sterne-Bonus](#)“. Dazu müsst ihr zuerst unter Premium → Booster verwenden für 3 gekaufte Booster mindestens einen Star-Bonus kaufen. Dort werden unter „Sie stellaren Boni“ (was auch immer das heißen soll) eure Stern-Boni angezeigt. Nach Anwendung des Star-Bonus erhält der Spieler den lokalen Stern plus 25'000 Erfahrungspunkte.



STERNSTATUS VERBESSERN ODER ERWERBEN

In der Spieleransicht auf „[Bewerben Sterne-Bonus](#)“ und dann auf „[Verkaufen](#)“ klicken. Dort könnt ihr mit gekauften Sterne-Boni (stellaren Boni) versuchen, den Stern-Status zu erhöhen. Es gibt keine Garantie, dass der Stern steigt, aber es gibt pro Versuch jeweils 25'000 Erfahrungspunkte für den Spieler. Ob die Erhöhung geklappt hat, seht ihr dann direkt.



Mit derselben Vorgehensweise kann man auch versuchen, einem normalen Spieler einen Stern-Status zu verpassen. Auch hier gibt es keine Garantie, dass er den Stern-Status erhält, aber bekommt ebenfalls 25'000 Erfahrungspunkte pro Versuch.

STERNSTATUS ENTFERNEN

Solange der Gesamtwert des Sternspielers nicht 200 oder höher ist, kann der Stern-Status wieder entfernt werden und die hohen Positionsskills bleiben erhalten. So kann es z.B. dann sein, dass auch ein Spieler ohne Stern einen Positionsskill von 34 hat. Das kann Sinn machen, wenn man einen neuen Sternspieler kaufen will, aber keine freien Plätze mehr hat und das Stadion nicht ausbauen kann oder will.