

Und dies „äußeren Umstände“ werden hier im Spiel durch die „Würfelergebnisse“ nur unzureichend und zum Ärger der User berücksichtigt.

Hier muss FMO ansetzen. Wobei man wieder unterscheiden muss (Weitere Faktoren natürlich möglich):

- **Stärke des Spielers**
 - o Startstärke z.B. 70 mit 17 Jahren → maximaler Höchstwert 200
 - o Steigerung pro Saison und Maximalwert je nach Potenzial, Training und Spielpraxis
 - o Im Spitzenbereich >180 dürfen sich dann aber auch nur Spitzenspieler bewegen

- **Einzel einstellbare Vorgaben durch den Trainer:**
 - o Einsatz (Werte von 0 – 100):
 - Von Schlafwagen bis bissig. Bsp: Bissig, hat dann halt mehr Karten und Verletzungen zur Folge.
 - o Motivation (Werte von 0 – 100):
 - Der Trainer hat (z.B.) pro Spiel 50 Motivationspunkte (= 1700 für 34 Meisterschaftsspiele) zu vergeben. 50 ist der Normalwert. Bei einem aus seiner Sicht unbedeutendem Spiel, kann er (z.B.) fünf Punkte einsparen und sie in einem anderen Spiel einsetzen. Eingesparte Punkte in der Meisterschaft können auch nur in der Meisterschaft wieder eingesetzt werden, usw.
 - Maximalwert pro Spiel allerdings nur 100.
 - o Konzentration (Werte von 0 – 100):
 - Der Trainer hat (z.B.) pro Spiel 50 Konzentrationspunkte (= 1700 für 34 Meisterschaftsspiele) zu vergeben. 50 ist der Normalwert. Bei einem aus seiner Sicht unbedeutendem Spiel, kann er (z.B.) zehn Punkte einsparen und sie in einem anderen Spiel einsetzen. Eingesparte Punkte in der Meisterschaft können auch nur in der Meisterschaft wieder eingesetzt werden, usw.
 - Maximalwert pro Spiel allerdings nur 100.

- **Äußere Einflüsse**
 - o Spielstärke Mannschaft
 - Werte sind bereits jetzt berücksichtigt
 - o Eingespieltheit (Werte von 0 – 50):
 - Jede Mannschaft verliert mit Neuverpflichtungen an Eingespieltheit und gewinnt pro Spiel wieder hinzu.
 - o Stimmung (Werte von 0 – 50):
 - Mit jeder Niederlage verliert die Mannschaft an Stimmung bzw. umgekehrt.
 - Stimmungssteigerungen auch durch Mannschaftsfeiern, Kinobesuche, usw.

- **Spielereigenschaften**
 - o Ausdauer, Fitness, Zufriedenheit (Werte sind bereits jetzt berücksichtigt)
 - o Nervenbelastung (schwach bis Drahtseile) = Werte von 1-10
 - o Charakter (Arsch – Idealprofi) = Werte 1-10

Stärkeermittlung:

Bisherige Stärkeberechnung:

Spielerstärke (11 Spieler a 90er Stärke) = 990 → Fertig!

Neue Stärkeberechnung:

Spielerstärke (Summe aus Technik, Ausdauer, Fitness, Spielpraxis, Zufriedenheit)

Stärke (11 Spieler a 150er Stärke) = **1.650**

Vorgaben Trainer

+ Einsatz = 50

+ Motivation = 50

+ Konzentration = 50

Äußere Einflüsse

+ Eingespieltheit = 30

+ Stimmung = 40

Spielereigenschaften

+ Nerven (11 Spieler x 8) = 88

+ Charakter (11 Spieler x 8) = 88

Neue Gesamtstärke = 2.046

Durch die Vorgaben Trainer, äußere Einflüsse und Spielereigenschaften kann die Mannschaftsstärke um bis zu 25% gesteigert bzw. gemindert werden.