



DBDT – „Du bist der Teamchef“

Handbuch „For Beginners“

Autor [#17](#)

Inhaltsverzeichnis:

For Beginners: Erste Schritte	1
For Beginners: Stärken forcieren.....	2
For Beginners: Training	6
Exkurs: Die Trainingslagerdiskussion.....	9
For Beginners: Aufstellung und Taktik.....	14
For Beginners: Spielberichte lesen.....	17
For Beginners: Jugendabteilung	21
For Beginners: FAQ's.....	25
For Beginners: Das DbdT Wörterbuch.....	30

For Beginners: Erste Schritte

1. Mai 2011

Da es bei Du-bist-der-Teamchef inzwischen schon unzählige Features gibt und dadurch manch neuer User etwas überfordert wird, will ich eine neue Artikelserie starten, die sich vor allem an neue User von DbdT richtet.

Im ersten Teil werde ich mich mit ein paar Grundlagen und mit den ersten Schritten nach der Anmeldung beschäftigen. Ich hoffe ich kann damit einigen neuen Usern helfen, am besten Browsergame im Netz Gefallen zu finden.

Spielerkader ordnen

Das erste worum ihr euch kümmern solltet, ist euer Spielerkader. Dazu geht ihr auf Büro --> Spielerkader. Nun kommt eine Übersicht der Spieler die ihr im Kader habt. Mein Tipp: Weist zuerst allen Spieler eine Position zu. Dazu klickt ihr auf einen Spieler und es öffnet sich sein Spielerdatenblatt. Im oberen Teil könnt ihr dem Spieler eine Position zuweisen:

Konrad Pichler
Alter: 26
Land: Österreich
Region: Vorarlberg
Schussbein: links
nur national: nein

Spezialfäh.: keine
Gehalt: € 618
Notizen: [Empty text area]

	SAISON	GESAMT	CUP	GESAMT
SPIELE	4	123	0	0
TORE	0	11	0	0
ASSISTS	0	10	0	0
GELB	0	1	0	0
ROT	0	0	0	0

Mittelfeld [Dropdown arrow]
links [Dropdown arrow]

Speichern

Spielerlink Verkaufen Marktwert Kündigen
Spielerentwicklung Diagramm anzeigen Karriere

Das solltet ihr mit allen euren Spielern machen, um euch einen Überblick über euren Kader zu verschaffen. Ihr könnt euren Kader übrigens auch sortieren. Am besten sortiert ihr nach Position. Einfach auf die Spaltenüberschrift klick um zu sortieren.

Die beste Position für einen Spieler hängt primär von seinen A-Skills ab. Verteidiger sollten also möglichst viele Skillpunkte in Tackling und Deckung haben, Mittelfeldspieler in Passen und Spielaufbau und Stürmer in Torinstinkt und Schusskraft. Welche Bedeutung die Taktiken eines Spielers haben, erkläre ich in einem späteren Artikel. Wenn ihr die Position für einen Spieler bestimmt, vergesst nicht auf die Spielseite. Beidbeinige Spieler werden bei mir z.B. als zentral, Rechtsfüßer als rechts und Linksfüßer als links definiert, damit ich später bei der Aufstellungen einen Überblick habe.

WICHTIG: Die Zuweisung einer Position dient nur zur Orientierung. Es hat keinen Einfluss auf die Spielweise eurer Mannschaft!

Nachdem ihr allen Spielern Positionen zugewiesen habt, könnt ihr gleich einmal beginnen, euren Kader "auszumisten". Jeder Startkader enthält ein paar Spieler die vollkommen nutzlos sind. Dies sind Spieler die besonders wenig Skills haben, oder alt sind, aber wenig Erfahrung haben. Solche Spieler kündigt ihr am besten gleich am Anfang. Nebenbei könnt ihr einen Kapitän auswählen. Ob die Auswahl des Kapitäns irgendwelche Auswirkungen auf die Leistung eures Teams hat, weiß man noch nicht, man tendiert aber dazu, zu sagen, dass es relativ egal ist wer die Schleife trägt.

Finanzen

Habt ihr euren Kader auf Vordermann gebracht, solltet ihr euch um eure Finanzen kümmern. Eine der wichtigsten Geldquellen für Anfänger sind die Sponsoren und das eigene Stadion. Deshalb sollte man noch vor dem ersten Spiel zwei Sponsorenverträge unterschreiben. Dies kann man unter Büro --> Sponsoren. Ihr könnt einen Stadionvertrag und einen Trikotvertrag unterschreiben. Die meisten Teamchefs unterschreiben Sponsoren mit einem möglichst hohen Fixbetrag, manchmal kann sich jedoch auch ein Sponsor mit hoher Punkteprämie auszahlen. Ebenso solltet ihr die Laufzeit eines Sponsors beachten. Umso schneller ein Sponsor ausläuft, desto früher könnt ihr wieder einen neuen unterschreiben. Auf jeden Fall solltet ihr euch mit den Sponsoren Zeit lassen. Täglich kommen neue Sponsoren, also gilt es zu warten und zum richtigen Zeitpunkt zuzuschlagen.

Euer Stadion solltet ihr auf alle Fälle ausbauen. Ganz wichtig ist, erst einmal alle Plätze zu überdachen. Denn dies bringt zusätzliche Einnahmen. Geht auf Stadion --> Ausbau und ihr werdet sehen dass euer Stadion 1000 Plätze fasst. Baut also 1000 überdachte Plätze. Das wird euch zwar gleich mal einiges an Geld kosten, es lohnt sich aber spätestens nach den ersten Heimspielen. Je nachdem wieviele Zuschauer zu euren Spielen kommen, müsst ihr euer Stadion weiter ausbauen. Mein Tipp: Jedes Mal wenn ihr ausverkauft seid, baut zusätzlich 100 Sitzplätze dazu (diese natürlich auch überdachen). Außerdem achtet darauf dass ihr immer so viele Imbissbuden und VIP-Plätze wie möglich habt.

Weitere Grundlagen und wichtige Schritte für Neueinsteiger sind im [zweiten Teil](#) erklärt. Von Jugendabteilung und Trainingslagern lasst ihr vorerst lieber einmal die Finger, denn das sind nur unnötige "Geldfresser" wenn man nicht weiß wie man damit umgehen soll.

For Beginners: Stärken forcieren

1. Mai 2011

Nachdem ich im [ersten Teil](#) die ersten Schritte für Neueinsteiger erläutert habe, komme ich nun zu einem ganz wichtigen Teil: Ein Konzept schaffen.

Die richtigen Taktiken

Zugegeben: der Kader den ihr nach eurer Anmeldung erhält ist alles andere als stark. Also gilt es das beste daraus zu machen. Wodurch wir beim Thema Taktik sind.

Hier mal ein Auszug aus der Hilfe zum Thema Taktiken:

Ein wesentlicher Bestandteil von DbdT ist die Taktikwahl während des Spiels. Hier kann man die Charakteristika der eigenen Mannschaft ausarbeiten und weiterentwickeln. Je nach

Taktikwahl sind mehr Verteidiger, Mittelfeldspieler und Stürmer der eigenen Mannschaft im Einsatz bzw. spielt auch die Mannschaft selbst offensiver oder defensiver.

Hier eine Übersicht aller Taktiken:

Abwehrriegel: Eine der defensivsten Varianten bei DbdT, in der ein Großteil der Verteidigung im Spiel entscheidend eingreift. Daher sollte man mindestens vier Verteidiger in der Mannschaftsaufstellung haben.

Vorsichtiger Spielaufbau: Defensive Variante von Kontrollierte Offensive.

Manndeckung: Ob zentral, links oder rechts, hier sind Abwehr und Teile des Mittelfeldes mit der Aufgabe betraut, hart in die Zweikämpfe zu gehen und den Gegnern so wenig Raum wie nur möglich zu geben.

Kontrollierte Offensive: In der Abwehr steht die Null, im Mittelfeld werden unnötige Ballverluste vermieden und wenn dann ein Angriff folgt, dann geht's schnell.

Direktspiel: Mit schnellen Kombinationen aus der Abwehr und dem Mittelfeld in den Sturm und den Strafraum des Gegners kommen.

Kurzpass Spiel: Im Mittelfeld mittels schnellen "einmal Berührens" den Ball und Gegner laufen lassen, um dann die Löcher in der Abwehr mit Steilpässen auszunutzen. Die Stürmer sorgen für den Rest.

Hoch in den Strafraum: Abschlussstarke Stürmer, wobei die Pässe auch aus der Abwehr und aus dem Mittelfeld kommen können. Schüsse aus der zweiten Reihe natürlich nicht ausgeschlossen.

Brechstange: Die offensivste Variante. Benötigt gute Offensivspieler und mehrere Stürmer, um wirklich Erfolg zu haben.

Offensives Flügelspiel: Aufbau einer Flügelzange, links wie rechts. Wer dort die besten Spieler postiert und gute Stürmer im Zentrum stehen hat, wird schnell Zählbares aufs "Konto" bekommen.

Sucht euch also selbst eure Taktiken aus. Bestimmt welche Philosophie ihr in Zukunft verfolgen wollt. Zu Beginn reicht es übrigens wenn man sich auf 2 Taktiken spezialisiert. Habt ihr euch für 2 Taktiken entschieden, geht es darum eure Spieler und eure Trainer darauf auszurichten.

Der richtige Trainer

Ganz entscheidend für eure erste Saison kann euer Trainer sein. Euren aktuellen Trainer findet ihr unter Büro --> Trainer. Jeder Trainer hat seine eigenen Taktiken. Um das Optimum herauszuholen, sollte euer Trainer gute Werte (min. Wert 4) in den 2 Taktiken haben, die ihr euch soeben ausgesucht habt. Ist dies bei eurem Starttrainer nicht der Fall, solltet ihr euch um einen neuen Trainer umsehen.

Geht also auf Transfer --> Trainerauktionen und öffnet anschließend die Suche. Gebt eure gewünschten Kriterien in die Suche ein. Hier ein Beispiel:

SUCHE

Filter laden: Löschen

Filter speichern: Speichern

Ausrichtung:

Taktiken:

Taktiken:

Taktiken:

Taktiken:

Stärke:

Stärke:

Gehalt: €

Stand u. Rufpreis: €

Bleibt Saisonen:

Auktionsdauer: endet innerhalb von Stunden

Suchen

Wie ihr vlt. schon mitbekommen habt, gibt es verschiedene Trainerstärken von 1 - 5. Anfangs habt ihr einen 1er Trainer. Die Trainerstärke wirkt sich auf eure Trainingsergebnisse und auf eure Taktikstärke im Spiel aus. So ist beispielsweise ein 2er Trainer mit Direktspiel 5 besser als ein 1er Trainer mit Direktspiel 5, usw.

Im Idealfall spuckt euch die Suche dann mehrere Trainer aus. Die meisten 1er Trainer kosten so gut wie gar nichts. Ihr habt also die freie Auswahl.

Das richtige Spielermaterial

Nun habt ihr also einen neuen Trainer der genau eure 2 Taktiken beherrscht. Jetzt geht es darum, euch ein Konzept für euren Kader zurechtzulegen. Stichwort **Alter**. Ihr habt im Grunde genommen zwei Möglichkeiten (Torwarttraining ausgenommen): Entweder ihr wollt den schnellen Erfolg, dann kauft ihr euch viele Spieler mit sehr viel Erfahrung. Mit diesen Spielern werdet ihr sehr erfolgreich sein, allerdings dürft ihr euch dann über schlechte Trainingsergebnisse nicht wundern. Die zweite Möglichkeit ist, sich ausschließlich junge Spieler mit guten Anlagen zu kaufen. Diese trainieren viel besser, kosten allerdings mehr und haben wenig Erfahrung.

Um noch kurz die Bedeutung der Erfahrung zu erklären: Die Erfahrung eurer Spieler wirkt sich sehr stark auf eure Taktikstärke aus. Das bedeutet mit einem erfahrenen Kader und einem passenden Trainer kann man gleich mal die 2. Klasse ordentlich aufmischen. Setzt man auf einen jungen Kader, wird man sich wahrscheinlich etwas mit dem Aufstieg gedulden müssen, dafür erntet man dann später die Lorbeeren.

Den Transfermarkt nutzen

Damit ihr am Transfermarkt keine Fehlgriffe tätigt, gibt es einige Sachen auf die ihr achten solltet:

- Lasst euch nicht von den Auktionsbeschreibungen einiger User täuschen. Es gibt immer wieder Leute die euch den Himmel auf Erden versprechen und euch nur abzocken wollen. Macht euch lieber selbst ein Bild von dem Spieler.
- Achtet auf die Kondition der Spieler die ihr kaufen wollt. Alles unter 5 ist es nicht wert gekauft zu werden.
- Schaut auf das Verhältnis Alter/Erfahrung und vergleicht immer wieder mehrere Spieler am Markt.

- Kauft hauptsächlich Spieler die eure Taktiken gut beherrschen.
- Kauft immer fitte Spieler! Die Fitness hat einen sehr großen Einfluss auf die Leistung eines Spielers. Alles unter 6 ist nicht so toll.

Habt ihr nun einen Spieler gefunden, der euren Ansprüchen gerecht wird, geht es darum diesen auch zu verpflichten. Der Transfermarkt bei DbdT basiert auf einen Auktionssystem, ähnlich wie bei ebay. Der User der also bis Ablauf einer Spielerauktion das meiste Geld geboten hat, bekommt den Spieler am Ende.

Hier ein kleines Beispiel:

Dieser Spieler steht rund 3 Minuten vor Auktionsende auf 44.544 €. Um diesen Spieler zu verpflichten, müsst ihr also ein höheres Gebot abgeben. Nachdem ihr das getan habt, seht ihr ob ihr nun Höchstbieter seid oder nicht.

Ihr wisst also nun worauf es bei einer gelungenen Kaderplanung ankommt. Also macht etwas daraus und stellt euch euren Kader zusammen. Nächste Woche werde ich dann ein paar Worte über das Training schreiben.

AUKTIONS Gebote

[Auktion beobachten](#)

Dein Höchstgebot: € (gib mindestens 44644 ein) **Gebot abgeben**

AUKTIONSBeschreibung

Wer noch in ein Trainingslager fährt um dev. Skills zu verbessern, sollte sich den Spieler nicht entgehen lassen.

KOMMENTARE (0) >

AUKTIONSIInfo

Verkäufer: [REDACTED]

Rufpreis: 3 €

Auktionsstand: 44.544 €

Auktionsbeginn: 29.04.2011 14:48:57

Auktionsende: 01.05.2011 14:48:57 Restzeit: 2min 54sec

Anzahl der Bieter: 7

Anzahl der Sichtungen: 54

Berechneter Marktwert: 81.793 € (299 Spieler)

eMail vor Ablauf erhalten: ▼

Speichern

Auktion melden

Also, bis nächste Woche und bleibt am Ball.

For Beginners: Training

8. Mai 2011

Diese Woche möchte ich mich einem weiteren Grundelement von DbdT widmen. Das Training. Genauer gesagt geht es darum, welches Prinzip dahintersteckt und wie ihr mithilfe des Trainings das Maximum aus euren Spielern herausholt.

Training definieren

Unter Training --> Training definieren kann man seine kommenden Trainings festlegen. Trainiert wird immer am Dienstag und Freitag um 9 Uhr. Unter Training definieren habt ihr mehrere Einstellungsmöglichkeiten:

TRAININGSPLAN

DATUM	ZU TRAINIERENDE EIGENSCHAFT	INTENSITÄT	✓
10.05.2011 09:00	Direktspiel	10	✓
13.05.2011 09:00	Kurzpass Spiel	10	✓
17.05.2011 09:00	Kurzpass Spiel	10	✓
20.05.2011 09:00	Kurzpass Spiel	10	✓
24.05.2011 09:00	Kurzpass Spiel	10	✓
27.05.2011 09:00	Direktspiel	10	✓
31.05.2011 09:00	Direktspiel	10	✓
03.06.2011 09:00	Direktspiel	10	✓
07.06.2011 09:00	Kurzpass Spiel	10	✓
10.06.2011 09:00	Kurzpass Spiel	10	✓

SKILLS

FITNESS	8
KONDITION	7
TACKLING	4
DECKUNG	5
PASSEN	8
SPIELAUFBAU	8
TORINSTINKT	5
SCHUSSKRAFT	8
STRAFRAUMBEHERRSCHUNG	18
BALLABWEHR	14

TAKTIKEN

DEFENSIVE TAKTIKEN	2
ABWEHRRIEGEL	2
VORSICHTIGER SPIELAUFBAU	2
MANNDECKUNG	2
NORMALE TAKTIKEN	6
KONTROLLIERTE OFFENSIVE	6
DIREKTSPIEL	7
KURZPASS SPIEL	5
OFFENSIVE TAKTIKEN	2
HOCH IN DEN STRAFRAUM	2
BRECHSTANGE	2
OFFENSIVES FLÜGELSPIEL	2

INTENSITÄT 10

Grundsätzlich hat man die Wahl zwischen Skill und Taktiktraining. Neueinsteigern ist zu empfehlen, nur Skills zu trainieren, da diese am Transfermarkt deutlich mehr Geld einbringen. Ihr könnt immer nur einen Skill/Taktik pro Training trainieren. Mit einem Klick auf den

Skill/Taktik legt ihr fest was trainiert werden soll. Die Zahlen in dem Balken stellen die Durchschnittswerte deiner Spieler dar. Wer sich wundert, dass unter Training definieren andere Durchschnittswerte bei den Taktiken stehen, als unter Büro --> Taktiken, dem sei gesagt, dass bei letzterem auch der Trainer miteinberechnet wird, was zu Unterschieden führen kann.

Ist nun festgelegt, was trainiert werden soll, gilt es noch die Intensität zu wählen. Je höher die Intensität, desto höher die Verbesserungen in der gewählten Fähigkeit. Allerdings muss man dann auch mit mehr Verschlechterungen in Fitness und Kondition rechnen. Trotz dieser Verschlechterungen trainieren einige (um nicht zu sagen, die meisten) mit sehr hoher Intensität. Ich persönlich trainiere schon seit 6 Saisonen durchgehend mit Intensität 10 um das Maximum an Verbesserungen herauszuholen. Fitnessproblemen kann man mit ständiger Rotation bei den Ligaaufstellungen entgegenwirken. Nachdem ihr auch die Intensität eingestellt habt, vergesst nicht, noch auf speichern zu klicken.

Trainingsergebnisse

Damit ihr eure Trainings immer weiter optimieren könnt, ist es wichtig, die Ergebnisse von vorangegangenen Trainings zu analysieren.

TRAININGSERGEBNISSE				
Termine:	25.03.2011 11:00: Schusskraft, Intensität 10			
Gruppieren nach:	Spieler			
	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> Spieler Eigenschaften </div>			
ZUSAMMENFASSUNG				
Training	Schusskraft, Intensität 10			
Trainer	4er, normal			
	VERSCHLECHT	VERBESSERUNGEN	SKILL DOWNS	SKILL UPS
Skills	12	91	0	9
Taktiken	6	9	0	0







In der Zusammenfassung seht ihr die Gesamtanzahl der Verbesserungen, Verschlechterungen, Skill-Ups und Skill-Downs eures Teams, aufgeteilt auf Taktiken und Skills. Außerdem wird angezeigt welche Spieler welche Skill-Ups erreicht haben. Ihr könnt auch nach Eigenschaften und Spielern gruppieren. Unter Eigenschaften seht ihr, in welchen Skills und Taktiken es Verbesserungen gegeben hat. Gruppirt ihr nach Spieler, könnt ihr die genauen Verbesserungen eines Spielers einsehen, indem ihr den Spielernamen anklickt.

Der Weg zum Skill-Up

Grundlegend muss man zwischen Verbesserungen/Verschlechterungen und Skill-Ups/Skill-Downs unterscheiden. Ein Skill-Up tritt dann auf, wenn ein Spieler in einer Fähigkeit steigt. Zum Beispiel steigt ein Spieler nach einem Training von Torinstinkt 5 auf Torinstinkt 6. Das ist ein Skill-Up. Sinkt der Wert, ist es ein Skill-Down.

Damit es zu einem Skill-Up kommt sind Verbesserungen nötig. In der Regel benötigt ein Spieler zwischen 8 und 14 Verbesserungen für einen Skill-Up, bzw. Verschlechterungen für einen Skill-Down.

Wer zum Thema Training schon mal im Forum gelesen hat, ist sicher auch schon mal auf die sogenannten "Stricherl" gestoßen. Mit Stricherl meint man die Verbesserungen die ein Spieler hat (nicht verwechseln mit Skill-Ups). Ein kleines Beispiel:

 PICHLER 26 Jahre	SKILLS																				
	TAKTIKEN																				
Skills																					
FITNESS																					
Taktiken																					
KONTROLLIERTE OFFENSIVE																					
DIREKTSPIEL																					

Dieser Spieler hat im Skill Fitness 1 Verschlechterung (rotes Stricherl) und in den Taktiken Kontrollierte Offensive und Direktspiel je 4 Verbesserungen (grüne Stricherl) bekommen.

Das Training optimieren

Wieviele Verbesserungen euer **Team** schafft hängt von mehreren Faktoren ab:

- Alter: Umso jünger ein Kader, desto mehr Verbesserungen
- Trainer: Umso höher die Trainerstärke, desto mehr Verbesserungen
- Kadergröße: Umso mehr Spieler im Kader, desto mehr Verbesserungen
- Intensität: Umso höher die Intensität, desto mehr Verbesserungen

Wenn ihr also mit euren Trainings unzufrieden seid, prüft mal, wie euer Team bei diesen 4 Faktoren abschneidet. Oft trügt der Schein und die Ergebnisse sind gar nicht so schlecht wie sie scheinen.

Wieviele Verbesserungen ein Spieler schafft hängt von folgenden Dingen ab:

- Alter: Umso jünger ein Spieler, desto mehr Verbesserungen
- Trainer: Umso höher die Trainerstärke, desto mehr Verbesserungen
- Intensität: Umso höher die Intensität, desto mehr Verbesserungen
- Matchpraxis: Je mehr Spieleinsätze, desto weniger Trainingsverweigerungen

Zum letzten Punkt sei noch gesagt: Oftmals kommt es vor, dass ein Spieler sich in einem Training gar nicht verbessert, das Training also verweigert. Der Grund dafür ist, dass ihm entweder die Matchpraxis fehlt (In diesem Fall lässt ihr ihn einfach so oft spielen, bis er sich im Training wieder verbessert) oder er auf der falschen Position zum Einsatz kommt. Wird z.B. Schusskraft trainiert, steigen bevorzugt die Spieler, die in den letzten Spielern im Sturm und im Mittelfeld eingesetzt wurden. Verteidiger verweigern in diesem Fall oftmals.

Side-Effects

Als Side-Effects werden Verbesserungen in Skills, die nicht explizit als Training angewiesen wurden, bezeichnet. Beispiel: Man definiert ein Passen Training und ein Spieler verbessert sich in Deckung. Das ist ein klassischer "Side-Effect".

Hier eine Liste, welche Side-Effects bei welchem Skilltraining vorkommen **können**:

Tackling: Side-Effects bei Deckung, Spielaufbau, Passen
 Deckung: Side-Effects bei Tackling, Spielaufbau, Passen
 Spielaufbau: Side-Effects bei Passen, Deckung, Schusskraft

Passe: Side-Effects bei Spielaufbau, Deckung, Schusskraft
Torinstinkt: Side-Effects bei Schusskraft, Spielaufbau, Passen
Schusskraft: Side-Effects bei Torinstinkt, Spielaufbau, Passen
Kondition: Keine Side-Effects

WICHTIG: Es gibt keine Garantie dafür, dass Side-Effects auftreten!

Tipps für Neueinsteiger

- Trainiert auf keinen Fall Fitness. Um die Fitness eurer Spieler zu verbessern reicht es, wenn ihr diese in den Ligaspielen schont.
- Trainiert Skills, da diese am Transfermarkt mehr Geld bringen. Am besten trainiert ihr eine gewisse Zeit lang immer nur eine Ausrichtung (z.B. 1 Saison lang nur MF-Skills) und richtet euren Kader darauf aus, indem ihr hauptsächlich junge Spieler kauft, die gut auf das gewählte Training reagieren.
- Macht keine Konditionstrainings. Damit verschenkt ihr nur wichtige Skillsteigerungen in anderen Bereichen.
- Experimentiert ein wenig, um eure idealen Trainingseinstellungen herauszufinden.

Ich hoffe ihr habt nun einen besseren Überblick über das Thema Training. Auf die Trainingslager möchte ich noch nicht näher eingehen, da sich die Ergebnisse eventuell in der nächsten Saisonpause verändern werden. Für alle die mit dem Gedanken spielen, auf Trainingslager zu fahren, sei gesagt, dass sich ein Trainingslager auf jeden Fall auszahlt, vor allem, wenn man ein Trainingslager wählt, bei dem Skills und Taktiken trainiert werden.

Nächste Woche widme ich mich dann dem Thema Aufstellung und Taktik. Bis bald!

Exkurs: Die Trainingslagerdiskussion

Autor: [DenZu](#) 30. Mai 2011

Das diese Saison neu eingeführte Trainingslager sorgt seit Anfang der 9. Saison für Aufregung. Zu Recht oder sind die Einstellungen in Ordnung? Einige User haben sich dazu bereit erklärt, Trainingsergebnisse und/oder ein Statement zum Trainingslager öffentlich zu machen.

Ergebnisse und Statement von thescarecrow (SV voest Neulengbach - 1.UL)

„So ham die TLs bei mir ausgeschaut, warn alle 3 ungefähr gleich.“

„Ich finde die Auswirkungen momentan extremst übertrieben, natürlich freut man sich über solche Ergebnisse, auf der anderen Seite weiß man jedoch, dass die alle haben und manche sogar noch eklatanter. Da frage ich mich wo das hinführen soll, wenn die Wirkung nicht stark reduziert wird gibt es in 5,6 Saisonen eine Flut an skillmäßig austrainierten Spielern, außerdem wird das Taktiktraining beinahe wertlos, weil man mit einem TL so viel rausholen kann wie wenn man eine Saison regelmäßig Taktiken trainiert.“

TRAININGSERGEBNISSE				
Termine:	26.04.2011 09:00: Trainingslager, Intensität 10			
Gruppieren nach:	Spieler			
ZUSAMMENFASSUNG				
Training	Defensive Skills und normale Taktiken, Intensität 10			
Trainer	4er, normal			
	VERSCHLECHT.	VERBESSERUNGEN	SKILL DOWNS	SKILL UPS
Skills	33	220	7	19
Taktiken	1	436	0	38

Ergebnisse und Statement von leokrncjic (Fc Krnja - 2.BuLi)

3 Tage Trainingslager (sehr gut) in der Schweiz (defensive Skills + normale Taktiken), 5er Trainer:

800 Verbesserungen in Skills

1550 Verbesserungen in Taktiken

„Ich finde das TL ganz gut gelungen, ABER es sind einfach zu viele Verbesserungen vorhanden. Das Mischlager gehört auf jeden Fall gekürzt, es kann nicht sein, dass manche Teamchefs an die 3000 Verbesserungen haben. Ich hoffe, dass sich dbdtdev Gedanken darüber gemacht hat und es nächste Saison ändern wird.“

Ergebnisse und Statement von dribblanski79 (LOK Graz – 1.UL)

TRAININGSERGEBNISSE				
Termine:	22.04.2011 09:00: Trainingslager, Intensität 10			
Gruppieren nach:	Spieler			
ZUSAMMENFASSUNG				
Training	Normale Skills und normale Taktiken, Intensität 10			
Trainer	4er, normal			
	VERSCHLECHT.	VERBESSERUNGEN	SKILL DOWNS	SKILL UPS
Skills	34	269	15	25
Taktiken	4	586	0	53

TRAININGSERGEBNISSE				
Termine:	26.04.2011 09:00: Trainingslager, Intensität 10			
Gruppieren nach:	Spieler			
ZUSAMMENFASSUNG				
Training	Normale Skills und normale Taktiken, Intensität 10			
Trainer	4er, normal			
	VERSCHLECHT.	VERBESSERUNGEN	SKILL DOWNS	SKILL UPS
Skills	32	219	10	19
Taktiken	5	401	0	41

TRAININGSERGEBNISSE				
Termine:	29.04.2011 09:00: Trainingslager, Intensität 10			
Gruppieren nach:	Spieler			
ZUSAMMENFASSUNG				
Training	Normale Skills und normale Taktiken, Intensität 10			
Trainer	4er, normal			
	VERSCHLECHT.	VERBESSERUNGEN	SKILL DOWNS	SKILL UPS
Skills	34	263	11	24
Taktiken	5	503	1	40

„Das Trainingslager ist an und für sich eine gute Idee, aber leider viel zu stark ausgefallen. Bin bereits am Anfang der Saison für 3 Tage auf sehr gut nach Belgien gefahren. Mit dem Vorwissen, dass Mischtrainingslager (also Skill+Taktik) die besten Resultate erzielen. Insgesamt hatte ich in den 3 Tagen in Belgien 2228 Bruttosteigerungen (siehe Screenshots), was bei mir in etwa einer kompletten Saison normalen Trainings entspricht. Obwohl die Steigerungen unglaublich sind, geht da noch viel mehr. Mein 30-Mann-Kader hatte nämlich einen Altersschnitt von fast 20 und auch mein Trainer ist nur ein 4er. Mit 5er Trainer und 30 16-jährigen können pro Trainingslagertag weit über 1000 (!!!) Steigerungen erzielt werden. Also, meiner Meinung nach, viel zu viel. Wenn man bedenkt, dass man für eine halbe Million eine ganze Saison normalen Trainings kaufen kann, ist das eine Pflichtinvestition. Teamchefs, die (aus welchen Gründen auch immer) diese Möglichkeit in dieser Saison nicht wahrnehmen können, haben einen entscheidenden und schwer aufholbaren Nachteil. Trainingslagerresultate dieser Art wird es nächste Saison aber mit Sicherheit nicht mehr geben, da es zur notwendigen Adaption kommen wird.“

Statement von Hirschi92 (Academica de los Wuzzler – 2.UL)

„Meiner Meinung nach hat das Trainingslager das normale Training ziemlich abgewertet. Und somit die Auswirkung auf die "Arbeit" der User mit "guten Trainings" geschmälert. Als Beispiel möchte ich einen Hausbau bringen. Bei einem Haus baut man jede einzelne Hausmauer auf, und das braucht seine Zeit und Investition. Und jetzt auf einmal stellt man Mehr oder Weniger ein Fertigteilhaus hin. Und die monatelange Arbeit wird ziemlich

gemindert.

Sicher ist es ein Anreiz für noch recht neue User, weil sie ein Skill-Ups Märchen erleben - jedoch wird die Kluft zwischen Groß und Klein wieder ein Stück größer.

Ein recht frischer User mit einem 2er Trainer hat vielleicht 800 Verbesserungen - aber der Große mit einem 5er Trainer (ist fast schon Standard bei den oberen Ligen) hat 2500 Verbesserungen. Das heißt, dass er durch das Trainingslager alleine 1700 Verbesserungen PRO Saison verliert.

Ich habe mir selbst die Frage gestellt - ob es wirklich nötig ist - ein Trainingslager mit solch Ergebnissen zu programmieren.

Mein [Trickser](#) ist mit 18 1/2 Jahren in den A-Skills schon fast austrainiert - UND das ohne Mittelfeld-Trainingslager.

Mir wäre es lieber wenn nicht so viele Spieler austrainiert sind, und man mit seinem Kader mehr auf Variabilität setzt. Also den richtigen Mittelweg zwischen skillsstarken Spielern, jedoch auch einige taktikstarke Spieler braucht, um Erfolg zu haben.

Was mir am Trainingslager gefällt, sind die verschiedenen Trainingsmöglichkeiten. Zum Beispiel normale Skills + off. Skills gekoppelt. Somit ist für jeden User, das richtige Training für "seine" Strategie möglich.“

Ergebnisse und Statement von Erik0309 (Die Jugischmiede – 2.UL)

Termine:
 Gruppieren nach:

ZUSAMMENFASSUNG

Training	Normale Skills und defensive Taktiken, Intensität 10			
Trainer	5er, defensiv			
	VERSCHLECHT.	VERBESSERUNGEN	SKILL DOWNS	SKILL UPS
Skills	5	389	2	37
Taktiken	1	647	0	61

TRAININGSERGEBNISSE

Termine:
 Gruppieren nach:

ZUSAMMENFASSUNG

Training	Normale Skills und defensive Taktiken, Intensität 10			
Trainer	5er, defensiv			
	VERSCHLECHT.	VERBESSERUNGEN	SKILL DOWNS	SKILL UPS
Skills	3	380	1	35
Taktiken	1	759	0	71

TRAININGSERGEBNISSE

Termine:
 Gruppieren nach:

ZUSAMMENFASSUNG

Training	Normale Skills und defensive Taktiken, Intensität 10			
Trainer	5er, defensiv			
	VERSCHLECHT.	VERBESSERUNGEN	SKILL DOWNS	SKILL UPS
Skills	3	397	1	34
Taktiken	0	751	0	69

*„Allgemein muss ich offen zugeben dass ich einer der glücklichen war der etwas gewartet hatte und dann wusste gemischt ist besser und dann eben voll "abgestaubt" habe!
Trotzdem finde ich es nicht so gut dass man das TL so eingeführt hat bzw muss man vieles ändern!*

Alleine die Steigerungsrate im normalen Training ist/war schon viel zu hoch und jetzt kommt auch noch so ein TL daher! Da sind die spieler mit 17 jahren austrainiert und da weiß ich nicht ob dass wirklich sinnhaftig ist!

Leider ist es jetzt einmal so und daran kann man auch nichts mehr ändern, aber für die nächste Saison würde ich vorschlagen, wenn man das TL nicht ganz weglässt(was ich nicht glaube und ich auch schade fände) muss man nicht nur die Verbesserungsrate in den TLs vermindern sondern auch der normalen Trainings! Und dazu auch die TLs um einiges teurer machen! Der Grund is einfach gefunden! Vor dem TL war das Training schon sehr oft als zu gut eingestuft worden und es wurde nicht wirklich viel verändert! Und dann bleibt dies wie es ist, aber das Trainingslager kommt auch noch dazu! Das hat einfach keinen Sinn! Ich würde einfach eine Senkung allgemein vorschlagen und dazu eine Steigerung der Minderungen!“

Statement von Csabalino (FC Bierbauch – 2.BuLi)

Trainingslager: grundsätzlich eine Bereicherung fürs Spiel, möchte aber 2 Punkte anführen, über die man sich mMn Gedanken machen sollte.

- *Mischlager: neben den zu vielen Verbesserungen, passt das Preis-/Leistungsverhältnis im Vergleich mit den rein Skill- oder Taktiklagern nicht. Eine Lösung wäre die Mischlager komplett abzuschaffen oder die Verbesserungen drastisch zu senken.*
- *Heranzüchten von "Mutanten", wie Coppelius treffend im Forum meinte, wenn Spieler öfters während einer Saison auf Trainingslager fahren können, bin ich auch der Ansicht, dass eine Beschränkung sicher vorteilhaft für die zukünftige Entwicklung des Spieles wäre. Am sinnvollsten wäre eine Beschränkung von 1 oder 2 x TL pro Spieler pro Saison...*

Ergebnisse und Statement von Schnurspringer (The Blackjacks – 1.UL)

3 Tage TL (sehr gut) in der Schweiz (defensive Skills + normale Taktiken), 4er Trainer:

Tag 1:

1001 Verb (343 Skills, 658 Taks)

37 Verschlechterungen

28 Skill-Ups, 50 Taktik-Ups

Tag 2:

940 Verb (326 Skills, 614 Taks)

34 Verschlechterungen

32 Skill-Ups

58 Taktik-Ups

Tag 3:

882 Verb (313 Skills, 569 Taks)

37 Verschlechterungen

28 Skill-Ups

51 Taktik-Ups

Macht zusammen:

2823 Verb (982 Skills, 1841 Taks)

108 Verschlechterungen

88 Skill-Ups

159 Taktik-Ups

„Ein "normales" Training bringt mir etwa 130-140 Verb. Das Trainingslager sollte stark abgeschwächt werden!“

Fazit

Wie man sieht, sind die User der Meinung, dass das Trainingslager zu gut ist und der Unterschied zwischen alt eingesessenen Teams und Anfängern dadurch noch größer wird. Doch was kann man dagegen tun?

Das Trainingslager schwächen oder gar abschaffen, wäre auch nicht ohne Nachteile, denn Teamchefs, welche sich diese Saison kein Trainingslager leisten konnten wären sicher verärgert darüber, den Vorteil nicht genießen zu können!

Eine Alternative wäre das Trainingslager kostenintensiver zu gestalten, doch auch dies ist nicht optimal, da wie vorher schon gesagt, der Unterschied zwischen Groß und Klein wieder wachsen würde. Woher sollen die Kleinen das Geld auch hernehmen? Natürlich! Warum sollten die Teamchefs die schon länger dabei sind, nicht dass was sie sich über lange Zeit lang aufgebaut haben, auch ausnützen dürfen? Doch ist dies der Sinn des Spiels? Für Neueinsteiger wäre das Spielen relativ ziellos und daher auch wenig spaßbringend.

Doch was wäre wenn die Admins es so regeln könnten, dass diejenigen die noch nicht auf Trainingslager waren, z.B. in den nächsten 2 Saisonen auf ein Trainingslager mit der Effektivität und den Kosten, der diesjährigen Trainingslagern, fahren dürften. Nebenbei könnte das Trainingslager für alle abgeschwächt werden. Auch keine perfekte Lösung, doch diese gibt es anscheinend nicht!

Mal sehen was die Macher sich einfallen lassen, wir bleiben gespannt!

For Beginners: Aufstellung und Taktik

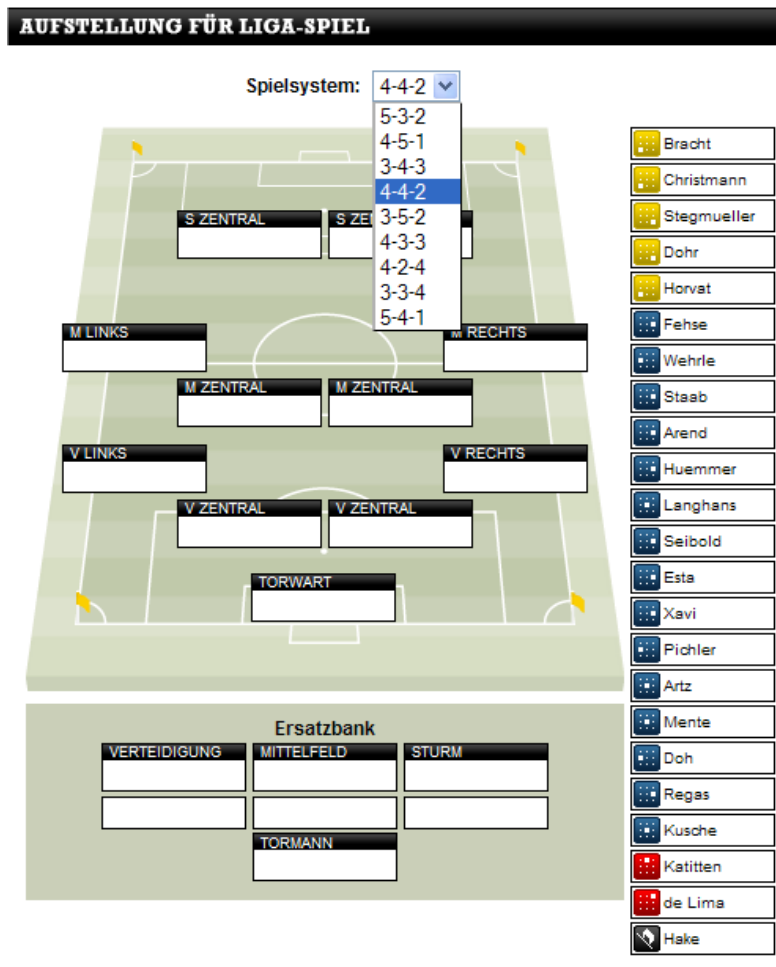
15. Mai 2011

In diesem Teil dreht sich alles um das Thema Aufstellung und Taktik und welche Möglichkeiten man hat, um die eigene Mannschaft möglichst gut einzustellen.

Aufstellung definieren

Unter Ligaspiel --> Aufstellung könnt ihr die Aufstellung für eure nächsten Ligaspiele festlegen. Die Oberfläche dazu sieht so aus: (siehe Grafik auf der nächsten Seite)

Mit der linken Maustaste könnt ihr die einzelnen Spieler auf die gewünschte Position ziehen. Die Positionen können zwar nicht verschoben werden, ihr könnt jedoch euer Spielsystem verändern. Insgesamt kann man bei DbdT zwischen 9 verschiedenen Formationen wählen. Vom klassischen 4-4-2 bis zum "veralteten" 4-2-4 ist alles dabei. Jede Formation hat ihre eigenen Stärken und Schwächen.



Ihr solltet die Formation auswählen, die am besten zu eurem Team passt. Verfügt ihr z.B. über viele starke Mittelfeldspieler und praktiziert Taktiken wie Kurzpass oder Direktspiel, so solltet ihr auf jeden Fall auf eine 4er oder 5er-Kette im Mittelfeld setzen. Wagt man einen Blick in die höheren Regionen der DbdT-Welt, merkt man, dass die meisten mit einem 5er Mittelfeld spielen. So sind 3-5-2 und 4-5-1 die am meisten gespielten Formationen bei DbdT. Aber auch andere Spielsysteme führen zum Erfolg. Auf jeden Fall ist man gut beraten, wenn man aufpasst, dass Formation und Taktik zusammenpassen.

Bei den Flügelspielern sollte man aufpassen, dass man nie einen Linksfuß auf Rechts aufstellt und umgekehrt. Beidbeinige Spieler bringen sowohl links als auch rechts die gleiche Leistung. Bei zentralen Spielern spielt der Spielfuß keine Rolle.

Mit einem Doppelklick auf einen Spieler, öffnet sich sein Spielerdatenblatt.

Das war eigentlich schon das Wesentliche zur Aufstellung. Einen kleinen Punkt möchte ich dennoch kurz anschnitten. Viele User fragen sich immer wieder, welche Spielerskills auf welcher Position besser sind. Sollen Flügelmittelfeldspieler mehr Pässe haben, dafür zentrale Mittelfeldspieler mehr Spielaufbau? Sollen Außenverteidiger mehr Mittelfeldskills haben als Innenverteidiger? Eine klare Antwort auf diese Fragen gibt es wohl nicht. Auch in diesem Fall hängt es wieder von den gespielten Taktiken ab. So kann es durchaus nützlich sein, wenn man offensivstarke Außenverteidiger hat und diese auch ins Spiel miteinbezieht, indem man z.B. offensives Flügelspiel praktiziert. Spielt man jedoch Abwehrriegel, ist es sicher besser, auf Außenverteidiger zu setzen, die hauptsächlich viele VT-Skills besitzen. Auf jeden Fall gilt: Verteidiger sollen primär in Tackling und Deckung gute Skills haben, Mittelfeldspeiler in Pässen und Spielaufbau und Stürmer in Schusskraft und Torinstinkt.

Taktik definieren

Direkt unter Aufstellung befindet sich der Menüpunkt Taktik. Hier kann man einstellen, wie sich die Mannschaft auf dem Feld verhalten soll.

Ein Spiel ist immer in 4 Abschnitte (auch Viertel genannt) unterteilt. Ein Abschnitt dauert in etwa 23 Spielminuten. Ihr könnt für jeden Abschnitt die gespielte Taktik, die Fairness, die Intensität und etwaige Spielerwechsel einstellen. Hier eine kleine Erklärung für jede dieser Einstellungsmöglichkeiten:

- **Taktik:** Ihr könnt zwischen den 9 Taktiken wählen. Am besten setzt ihr auf die Taktiken die euer Team am besten beherrscht. Spielt ihr eine Taktik mehrmals in einem Spiel, so müsst ihr mit Abzügen bei der Taktikbewertung rechnen. Passt also auf, wie oft ihr eure Taktik wiederholt.
- **Fairness:** Hier kann man zwischen fair, normal und hart wählen. Umso härter ihr spielen lässt, desto aggressiver gehen eure Spieler in die Zweikämpfe, allerdings müsst ihr dann auch mit gelben und roten Karten gegen euer Team rechnen.
- **Intensität:** Die genauen Auswirkungen der Intensität sind teilweise noch unbekannt. Sicher ist nur, umso intensiver ihr spielen lässt, desto schneller werden eure Spieler müde und umgekehrt.
- **Spielerwechsel:** Ihr könnt für jeden Mannschaftsteil Spielerwechsel festlegen. Entweder ein fixer Wechsel, das heißt es wird der schwächste Mann im gewählten Mannschaftsteil ausgewechselt, oder ihr wählt einen Wechsel bei Müdigkeit, welcher nur vollzogen wird, wenn einer eurer Spieler schon sehr müde ist. Eingewechselt wird immer der Spieler der auf der ersten Bankposition aufgestellt wurde. Ausnahme: Der erste Ersatzspieler hat den falschen Spielfuß, dann wird der zweite eingewechselt, falls er den richtigen Spielfuß besitzt. Genauere Wechsel könnt ihr mithilfe der erweiterten Wechseleinstellungen (ganz unten auf der Seite) vornehmen.

Erweiterte Taktikeinstellungen (Wechseltool)

Seit ein paar Saisons ist es möglich, erweiterte Taktikeinstellungen zu definieren. So könnt ihr namentlich Spieler aus- und einwechseln und eure Taktik, Formation, Fairness und Intensität während des Spiels ändern. Ein sehr mächtiges Tool also. Ihr habt dadurch die Möglichkeit auf den Spielverlauf zu reagieren und so vielleicht noch das eine oder andere Spiel zu retten.

Das System der erweiterten Taktikeinstellungen basiert auf sogenannten Regeln. Eine Regel besteht aus 4 Schritten:

- 1. Schritt: Wann soll die Regel gelten? Hier stellt ihr ein, ab welchem Zeitpunkt, bzw. in welcher Zeitspanne eure Regel gelten soll.
- 2. Schritt: Was soll geschehen? Hier könnt ihr einstellen was passieren soll. Spielerwechsel, Taktikwechsel, Positionswechsel, Intensitätswechsel oder Fairnesswechsel
- 3. Schritt: Je nachdem welche Einstellung ihr in Schritt 2 gewählt habt, könnt ihr hier verschiedene Einstellungen vornehmen. Habt ihr einen Spielerwechsel definiert, könnt ihr die Spieler die am Wechsel beteiligt sein sollen, bestimmen.
- 4. Schritt: Bei welcher Bedingung? Hier könnt ihr die Bedingung für eure Regel einstellen. Dies eignet sich besonders gut, um auf den Spielstand zu reagieren.

Ihr könnt mehrere Regeln und ihre Priorität der Ausführung festlegen. Solltet ihr euch bei euren Regeln nicht sicher sein, traut euch ruhig im Forum nachzufragen. Dort wird euch so gut wie immer geholfen. Stellt eure Frage einfach [hier](#).

Das war es auch schon wieder für diese Woche. Ich hoffe ihr habt nun einen Überblick über alle Möglichkeiten die euch zur Spielaufstellung zur Verfügung stehen. Nächste Woche wird es darum gehen, die Spielengine etwas besser verstehen zu lernen. Taktikbewertung, Mannschaftsteilbewertung und alles was ihr sonst noch im Spielbericht finden könnt wird dann erklärt.

Bis nächste Woche

For Beginners: Spielberichte lesen

22. Mai 2011

Im heutigen Teil werde ich versuchen, die Bedeutung und den Einfluss der Taktik auf das Spielgeschehen zu erklären. Was ist taktische Überlegenheit, wie kann man sie nutzen und welche Auswirkungen hat sie? Ebenso werde ich auf ein paar andere Sachen, die im Spielbericht auftreten, eingehen.

Was ist taktische Überlegenheit und wie kommt sie zustande?

Starten wir zuerst mit ein paar Grundlagen. Wie ihr bestimmt schon wisst, ist ein Ligaspiel in 4 Abschnitte unterteilt. Für jeden Abschnitt könnt ihr eine Taktik einstellen. Bei der Spielberechnung wird dann zu Beginn jedes Abschnitts die Taktikstärke der beiden Teams miteinander verglichen. Die Taktikstärke eines Teams wird von mehreren Faktoren beeinflusst. Die ausschlaggebendsten Faktoren sind:

- Taktikwert des Trainers in der gespielten Taktik
- Taktikwert der Spieler in der gespielten Taktik
- Erfahrung der Spieler
- Heimvorteil
- Taktikwiederholungen. Spielt eine Mannschaft eine Taktik mehrmals in einem Spiel, so gibt es pro Wiederholung Abzüge.

Die Mannschaft, die dadurch einen besseren Taktikwert schafft, besitzt somit die taktische Überlegenheit bis zum nächsten Spielabschnitt.

Welche Auswirkungen hat taktische Überlegenheit?


Ganz einfach: Die taktisch überlegene Mannschaft darf die Angriffe starten, übernimmt somit also die Initiative im Spiel. Ist man taktisch unterlegen, kann man also nur hoffen, durch Konter zum Torerfolg zu kommen. Somit wird schnell klar, dass es wichtig ist, mindestens einmal pro Spiel taktische Überlegenheit herzustellen. Auf wenige Worte reduziert kann man sagen: Taktische Stärke benötigt man um Angriffe starten zu können, Skills benötigt man um daraus Tore zu machen.

Wie erkennt man taktische Überlegenheit?

Während eines Live-Spiels kann man ganz leicht erkennen, welches Team gerade taktisch

überlegen ist. Dazu muss man nur die Textblöcke lesen. Aber da wir ja seit der PISA-Studie wissen, dass sinnerfassendes Lesen ein Problem für manche darstellt, hier eine kleine Faustregel: Ist der erstgenannte Spieler in einem Textblock in deinem Team, so bist du taktisch überlegen. Ausnahmen sind Textblöcke die Spielerwechsel darstellen (z.B. 51:09: Der Trainer nimmt Pascal Cieslik vom Platz. Neu ins Spiel kommt Gunnar Blechschmidt.) und Textblöcke die nur als Lückenfüller da sind (z.B. 60:24: Ob der Führung seiner Elf könnte Pascal Plank doch wesentlich entspannter dreinblicken, als er das gerade tut. Stattdessen malträtiert er seinen Kaugummi und kritzelt wie wild auf seinem Notizblock.)

Hier ein Textblock in dem man schön erkennt, wer den Ton angibt:

 **80:19: 1. FC FREDIADOR** am Ball. **Kamil Gabler** wirft auf der Höhe der Mittellinie zu **Gunnar Blechschmidt** ein. Der läuft fünf Schritte und passt erstmal ins Zentrum, wo **Sepp Draheim** wartet. Der scheint aber bereits eine Verschnaufpause zu brauchen, gibt deshalb zu **David Taenzer** ab und hechelt erstmal wie ein Hund im Hochsommer. Letzterer setzt zum Turbo an und lässt mit **Detlef Stegmüller** und **Reinhold Bracht** gleich zwei Gegenspieler stehen. Die Fans **1. FC FREDIADOR**-Fans erheben sich gespannt. Wunderschöner Pass zu **Holger Sert**, der direkt draufhät. **Johannes Hake** hat den Ball aber im Nachfassen.

Nachdem nun die wichtigsten Fragen zur taktischen Überlegenheit geklärt sind, könnte ich an dieser Stelle noch etwas genauer auf die Entstehung einer Torchance eingehen. Da dies aber etwas für fortgeschrittenere Benutzer ist, werde ich das es erst in einem späteren Artikel tun.

Stattdessen widme ich mich noch einigen anderen Begriffen die in jedem Spielbericht auftreten.

Ganz unten im Spielbericht erhält man eine kleine Zusammenfassung, die aussagt wie das Spiel in etwa gelaufen ist. Der erste Teil dieser Zusammenfassung betrifft die einzelnen Spieler:

	START-ELF	POSITION	BEWERTUNG	SPIELERINDEX	KARTEN	VERLETZT	TORE	ASSISTS	WECHSEL
OSTERLOH DENNIS			3	-			0	0	
KAMP JAN			-	-			0	0	
BLECHSCHMIDT GUNNAR			3	-			0	0	
CIESLIK PASCAL			5	-			0	0	
MILANO HEINRICH			8	-			0	0	
RISTOW ADAM			4	-			0	0	
SPANG WOLFGANG			5	-			0	0	
STORK EDI			7	-			0	0	
WEISER BUD			5	-			0	0	
TAENZER DAVID			6	-			0	0	
DRAHEIM SEPP			6	-			0	0	
HEIL JONAS			4	-			0	0	
KAMPS NIKOLAS			5	-			0	0	
GABLER KAMIL			8	-			0	0	
SERT HOLGER			5	-			0	0	
SCHOLLE KLAAS			-	-			0	0	

Neben den selbsterklärenden Begriffen wie Karten, Verletzt, Tore, Assists, und Wechsel gibt es noch zwei weitere Begriffe, die nicht allen so klar sein werden:

Spielerbewertung

Jeder Spieler der auch nur eine Sekunde lang am Spiel teilgenommen hat bekommt eine Note, bzw. Spielerbewertung. Jeder Spieler startet mit der Bewertung 3 in ein Spiel. Mit jeder positiven Aktion des Spielers steigt seine Bewertung, mit jeder negativen Aktion sinkt die Bewertung. Spieler die ganz zum Schluss einer Partie eingewechselt werden, haben dadurch meist die Note 3, weil sie an keinen Aktionen mehr beteiligt waren. Durch die Spielerbewertung seht ihr also, wie gut eure einzelnen Spieler abgeschnitten haben. Was man auch noch wissen sollte: Im Spielbericht werden nicht alle Aktionen der Spieler erwähnt, sondern nur einzelne, die zu Torchancen führen können.

Spielerindex

Der Spielerindex wird in % angegeben und soll zeigen, wie gut ein Spieler ist. Der Index wird immer kurz vor dem Spiel berechnet, hat also nichts mit dem Spielverlauf oder dem Gegner zu tun. Der Spielerindex wird durch mehrere Faktoren beeinflusst. Die beiden bekanntesten sind:

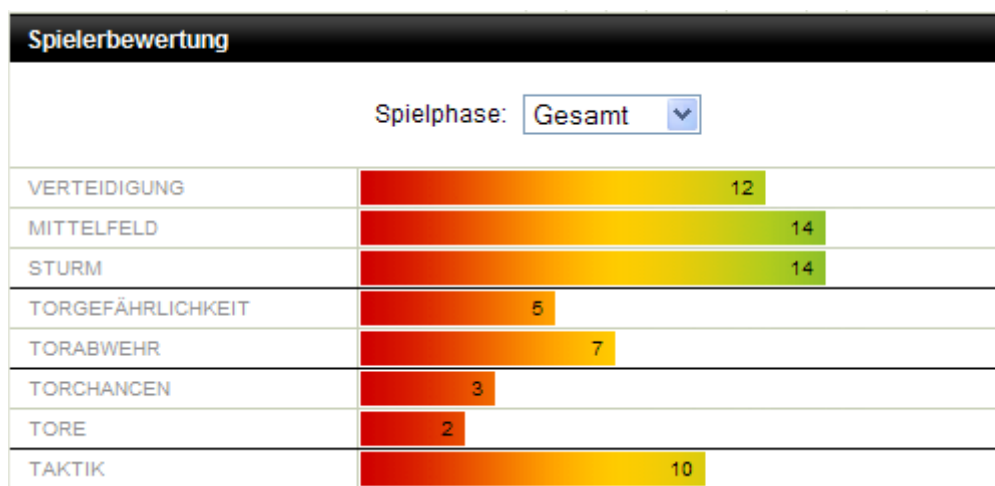
- Skills des Spielers, wobei A-Skills mehr einfließen als B-Skills, usw.
- Fitness des Spielers

Ihr könnt nur die Indizes eures eigenen Teams sehen, nicht die des Gegners.

Achtung: Stellt ihr ein, dass einer eurer Spieler die Position während des Spiels wechseln soll, wird der Index für diesen Spieler neu berechnet, sobald er auf die neue Position wechselt. Der Index ist dann in der Regel niedriger, da der Spieler schon müde ist.

Mannschaftsteilbewertung

Unter den Informationen über die einzelnen Spieler seht ihr dann noch, wie die Spieler als Team abgeschnitten haben:



Die 3 Balken bei Verteidigung, Mittelfeld und Sturm werden als Mannschaftsteilbewertung (kurz MTB) bezeichnet und zeigen, wie stark euer Team in den 3 Bereichen war.

Die MTB hängt auch von eurem Gegner ab. Macht euch dieser das Leben schwer, so wird

auch eure MTB darunter leiden.

Achtung: Viele User glauben immer, dass z.B. nur die Leistung ihrer Verteidiger den Wert bei Verteidigung beeinflussen. Das ist aber ein Irrtum. In den Wert für Verteidigung fließen die Leistungen aller Spieler die in der Verteidigung aktiv waren mit ein. So kann es also sein, dass ein Mittelfeldspieler den Verteidigungswert senkt, da er wenig Defensivskills hat, aber trotzdem in der Abwehr mitwirkt. Gleiches gilt natürlich für die Werte bei Mittelfeld und Sturm.

Da diese 3 Werte von Faktoren wie Gegner und Taktik abhängen, sind sie nur bedingt aussagekräftig. Mehr Aufschluss über die Stärke eines Teams ergeben die Werte darunter:

TORGEFÄHRlichkeit	5
TORABWEHR	7
TORCHANCEN	3
TORE	2
TAKTIK	10

- Der Torgefährlichkeitswert beschreibt die Qualität eurer Torchancen. Die Qualität einer Torchance hängt davon ab, wie gut die MF-Skills des Vorlagengebers und wie gut die Sturmskills des Schützen sind.
- Der Torabwehrwert zeigt, wie gut die Verteidigung mit den Torchancen des Gegners umgegangen ist. Großen Einfluss auf diesen Wert hat der Torhüter. Immer wieder kommt es vor, dass sich der Torabwehrwert und der Wert bei Verteidigung stark unterscheiden. Hauptgrund dafür ist der Torhüter, der beim Wert für Verteidigung nicht miteingerechnet wird.

Diese beiden Werte hängen in erster Linie davon ab, welche Spieler an den Torchancen beteiligt sind. Hat man viele gute Spieler, so ist es natürlich wahrscheinlicher, dass gute Spieler an Torchancen beteiligt sind.

An den darunterliegenden Werten sieht man dann noch, wieviele Torchancen man hatte und wieviele Tore man daraus gemacht hat. Kleiner Hinweis am Rande: Pro Spiel gibt es maximal 12 Torchancen, also 3 Torchancen pro Spielabschnitt. Somit ist ein 12:0 Sieg das höchst mögliche Ergebnis bei DbdT.

Zu guter Letzt gibt es noch den Taktikwert. Dabei handelt es sich um die Taktikstärke des Teams, die schon zu Beginn des Artikels angesprochen wurde. Beim eigenen Team sieht man dann auch noch die gespielten Taktiken, sowie die Einstellungen dazu und gegebenenfalls die Erweiterten Taktikeinstellungen und welche Regeln erfüllt wurden:

Erweiterte Einstellungen	
#	Regel
1	In der 2. Halbzeit de Lima für Katitten bei Rückstand
2	Im 3. Abschnitt Fehse für Regas ohne Bedingung
3	Im 3. Abschnitt Langhans für Xavi ohne Bedingung
4	Im 4. Abschnitt Baeumler für Mente bei Führung

Die grün markierten Regeln wurden durchgeführt, die nicht Markierten wurden nicht

durchgeführt.

So viel zum Spielbericht. Ich hoffe ihr habt nun einen klareren Blick auf die Spielberechnung. Nächste Woche gibt es leider keinen Artikel, da ich heute noch für eine Woche nach England fliegen werde. Welches Thema ich dann übernächste Woche behandle weiß ich noch nicht. Lasst euch also überraschen.

For Beginners: Jugendabteilung

05. Juni 2011

Nachdem in den vorangegangenen Teilen der Artikelserie Grundelemente des Spiels erklärt wurden, möchte ich mich heute einem Feature zuwenden, welches viel Spielspaß aber auch etwas Risiko birgt. Die Rede ist natürlich von der Jugendabteilung.

Der eigene Jugendkader

Beginnen wir mit dem Jugendkader. Jeder User hat von Beginn an einen eigenen Jugendkader. Man muss also **keine** Akademie oder ähnliches kaufen um Jugendarbeit betreiben zu können. Euren Jugendkader findet ihr unter Jugend --> Kader. Die Kaderansicht eurer Jugend unterscheidet sich von der Kaderansicht eurer A-Mannschaft.

JUGENDKADER						
	Spielername	Alter	Talent		Spiele	Restdauer
	MAUSER	15			12	noch 59 Spiele
	ROSENBERGER	14			5	noch 78 Spiele
	MAACK	15			12	noch 60 Spiele
	WEGENER	15			12	noch 44 Spiele
	Taktik-Ausrichtung:offensiv	14			8	noch 78 Spiele
	Spezialfähigkeit: positiv	14			6	noch 78 Spiele
	JONAS	15			11	noch 58 Spiele
	ZINKE	15			10	noch 65 Spiele
	CRUZ	15			12	noch 47 Spiele
	SCHLECHT	14			6	noch 78 Spiele
	KLEINE	14			13	noch 78 Spiele
	WEGER	17			6	noch 24 Spiele

Du hast in dieser Saison 21 von maximal 21 Spielern entdeckt.

Du hast in dieser Saison 7 von maximal 7 Spielern verpflichtet.

Du hast an diesem Spieltag 0 von maximal 2 Spielern verpflichtet.

Dein Jugendkader besteht aus 12 von maximal 24 Spielern.

^

Habt ihr noch nichts in die Jugend investiert, so werde ihr keine großen Talente in eurem Kader finden. Jugendspieler können 14-18 Jahre alt sein. **In die A-Mannschaft kann man nur Spieler befördern, die bereits 16 Jahre sind!**

Der Talentbalken gibt die Stärke eurer Jugendspieler an. Dabei gibt es einen blassen und einen farbigeren Balken. Der blasser Balken gibt das Potenzial, das in dem Spieler steckt, an. Der farbige Balken gibt an, wie stark der Spieler im Moment eingeschätzt wird. Bestreitet ein Jugendspieler mehrere Spiele in der Jugend, so wird der farbige Balken immer genauer und holt möglicherweise sogar den blassen Balken ein. Genau so gut kann aber auch der blasser Balken auf den Wert des farbigeren Balken sinken. Vereinfacht kann man sagen: Der farbiger Balken gibt das Talentminimum das in dem Spieler steckt an, der blasser Balken das Talentmaximum.

WICHTIG: Jugendspieler verbessern sich nicht, wenn sie in der Jugend spielen! Ihr Talent wird nur genauer erkennbar. Allerdings bekommen die Jugendspieler mit jedem Jugendspiel Erfahrungspunkte. Der Wert beträgt ungefähr 0,025 Erfahrung pro Jugendspiel. Zusätzlich dazu hat jeder Jugendspieler eine Starterfahrung. Ein zufälliger Wert mit dem der Spieler sozusagen "geboren" wird. Um Jugendspieler zu trainieren muss man diese in die A-Mannschaft befördern.

Mit einem Klick auf den Spielernamen eines Jugendspielers, sieht man zum einen, mit welchen Einstellungen der Spieler entdeckt wurde, zum anderen hat man die Möglichkeit den Spieler zu kündigen, zu verkaufen, oder zu befördern (sofern er schon 16 Jahre alt ist und man noch nicht das Maximum an Spielern befördert hat).

Fährt man mit dem Mauszeiger über das  links vom Spielernamen, sieht man seine Taktikausrichtung und eine eventuelle Spezialfähigkeit.

Die Jugendsuche starten

Um die Suche nach Jugendspielern zu starten, geht ihr auf Jugend --> Abteilung.

Dort findet ihr dann einige Einstellungen mit Reglern. Das Jugendsystem bei DbdT ist nur mit laufenden Kosten verbunden. Fixe Kosten sind nicht notwendig. Es stehen 7 Einstellungsmöglichkeiten zur Verfügung, die die Qualität und die Quantität eures Kaders bestimmen.

- **Spielersuche:** Dieser Wert gibt an, mit welcher Intensität deine Scouts nach neuen Spielern suchen. Der Wert 0 bedeutet dass man nach keinen Spielern sucht. Pro Spieltag kann man maximal 3 Jugendspieler finden. Mit jedem Spieltag, an dem man keinen Spieler entdeckt hat, steigt die Wahrscheinlichkeit, dass man am nächsten Spieltag einen Spieler entdeckt. Sucht man mit Spielersuche 10, so ist immer min. 1 Fund pro Spieltag garantiert. Die Spielersuche ist der Hauptkostenfaktor bei der Jugendarbeit.
- **Talent:** Dieser Wert beeinflusst den Talentbalken der Spieler. Aber **ACHTUNG:** Auch wenn man mit Talent 10 sucht, ist es möglich einen ziemlich schwachen Jugendspieler zu finden.
- **Alter:** Dieser Wert beeinflusst das Alter eurer Spieler. In der Regel gilt: je höher der Wert, desto jünger sind die Spieler die ihr entdeckt. Ihr könnt 14 - 18 jährige Spieler entdecken. Aber auch wenn ihr mit der Einstellung Alter auf 10 sucht, ist es möglich dass ihr 17-jährige findet!
- **Kondition:** Diese Einstellung ist, denke ich, selbsterklärend. Je höher dieser Wert, desto mehr Kondition haben dann später eure Spieler.
- **Motivation:** Je höher diese Einstellung, desto länger bleiben die Jugendspieler in eurem Kader. Jeder Jugendspieler bleibt automatisch bis zu seinem 16. Lebensjahr im Jugendkader. Will man dann den Spieler noch länger halten, empfiehlt es sich mit hoher Motivation nach Spielern zu suchen.
- **Fitness:** Selbsterklärend, siehe Kondition.

- Spezialfähigkeit: Bestimmt die Wahrscheinlichkeit einer (positiven) Spezialfähigkeit bei euren Spielern.

JUGENDABTEILUNG

Kosten am nächsten Spieltag:		Geplante Kosten pro Spieltag:	
TALENT:	7.075 €	TALENT:	7.075 €
ALTER:	3.162 €	ALTER:	3.162 €
KONDITION:	941 €	KONDITION:	941 €
MOTIVATION:	537 €	MOTIVATION:	537 €
FITNESS:	537 €	FITNESS:	537 €
SPEZIALFÄHIGKEIT:	537 €	SPEZIALFÄHIGKEIT:	537 €
SPIELERSUCHE:	* 0	SPIELERSUCHE:	* 0
GESAMT:	0 €	GESAMT:	0 €

SPIELERSUCHE 0 (0)

Du hast in dieser Saison 21 von maximal 21 Spielern entdeckt.

TALENT 8 (8)

ALTER 8 (8)

KONDITION 8 (8)

MOTIVATION 8 (8)

FITNESS 8 (8)

SPEZIALFÄHIGKEIT 8 (8)

SKILL-AUSRICHTUNG normal

TAKTIK-AUSRICHTUNG offensiv

Keine Spieler suchen! Speichern

ACHTUNG: es fallen trotzdem Kosten an!

WICHTIG: Hat man seine gewünschten Einstellungen gespeichert, steigt jede Einstellung pro Spieltag um eine Stufe, bis die Einstellung dort ist, wo man sie gerne hätte. Der Wert in der

Klammer gibt die aktuelle Stufe dieser Einstellung an. Um also mit jeder Einstellung auf 10 zu suchen, benötigt man alleine 10 Spieltag zum Rauffahren der Einstellungen. Erst dann kann man mit allem auf 10 suchen. Damit man während dieser "Rauffahrzeit" keine Spielerfunde vergeudigt (man kann nur 21 Spieler pro Saison entdecken) gibt es die Checkbox "Keine Spieler suchen". Setzt man hier einen Haken, so arbeitet die Jugendabteilung ganz normal weiter, nur sucht man nicht nach Spielern. Um die Jugendarbeit ganz abzuschalten muss man die Spielersuche auf 0 setzen. Dann zahlt man keine Kosten, die anderen Regler werden "eingefroren" und sinken pro Spieltag um eine Stufe. Einstellungen runterzufahren funktioniert sofort von einem auf den anderen Spieltag. Hier wandert der Regler nicht pro Spieltag um eine Stufe herunter, sondern geht gleich auf den Wert den man will. Man kann also die Jugendarbeit von einem Spieltag auf den anderen abschalten, indem man die Spielersuche auf 0 einstellt.

Zusätzlich zu diesen 7 Reglern gibt es noch 2 Einstellungen. Die Skill - und die Taktikausrichtung. Diese kann man beliebig einstellen und kosten kein Geld. Sie steigen auch gleich auf den Wert auf den man sie setzt. Es braucht also keine "Rauffahrzeit" bei diesen Reglern.

Tabelle und Spielplan

Eure Jugendmannschaft spielt ebenso wie eure A-Mannschaft eine Meisterschaft. Ihr könnt euch ansehen, wie euer Jugendteam im Vergleich zu den anderen aus eurer Liga da steht und welche Gegner in den nächsten Wochen warten. Die Erfolge einer Jugendmannschaft haben keinerlei Auswirkungen. Es gibt also keine Prämien oder sonstiges.

Jugendtransfermarkt

Seit Saison 9 gibt es nun auch einen eigenen Transfermarkt für Jugendspieler. Solltet ihr also nicht genug Geld haben, um selbst Jugendarbeit zu betreiben, könnt ihr euch die Talente von anderen Vereinen schnappen. Zu finden ist der Jugendtransfermarkt unter Transfers. Er funktioniert im Prinzip genauso wie der normale Transfermarkt, nur dass man statt den Skills eines Spielers, die Einstellungen zum Zeitpunkt der Entdeckung der Spieler angezeigt bekommt.

SPIELERDATENBLATT	
Jens Zinke	
Alter: 15	Skill-Ausrichtung: 
Land: Deutschland	Taktik-Ausrichtung: 
Herkunft: Nordrhein-Westfalen	Talent: 8.5 bis 9.5
Spiele: 10 Spiele	Mit Talent entdeckt: 10
Restdauer: 65 Spiele	Mit Kondition entdeckt: 10
Schussbein: links	Mit Fitness entdeckt: 10
Spezialfähigkeit: positiv	

Tipp an die Anfänger

Eigene Jugendarbeit zu betreiben rentiert sich nur dann, wenn man wirklich viel Geld investiert. Es hat keinen Sinn, mit schwachen Einstellungen nach Spieler zu suchen. Schon

alleine das Hochfahren aller Einstellungen kostet ziemlich viel Geld. Für Neueinsteiger empfiehlt sich also der Jugendtransfermarkt. Dort gibt es immer wieder einige Schnäppchen zu ergattern. Auf diesem Wege könnt ihr euch auch Jugendspieler in euren Kader holen, ohne dafür so viel bezahlen zu müssen. Solltet ihr doch selber nach Spielern suchen wollen, gebe ich euch den Tipp, zumindest die Werte Talent und Kondition auf 10 einzustellen. Alter sollte mindestens auf 7 sein, ansonsten findet ihr nur 17-18jährige die nicht viel wert sind. Motivation, Fitness und Spezialfähigkeit bleibt euch überlassen. Aber da diese Einstellungen nicht viel kosten, kann es nicht schaden, auch diese auf 10 einzustellen. Als Spielersuche hat sich der Wert 6 als nützlich erwiesen, ihr solltet aber den Wert von eurem Budget abhängig machen.

Solltet ihr noch irgendwelche Fragen zur Jugend haben, stellt sie einfach hier mittels der Kommentarfunktion, oder schaut im Forum vorbei. [Hier](#) werden alle eure Fragen zur Jugendabteilung beantwortet.

crna strela

Das was ich hier nicht gelesen habe wäre folgendes: Man kann einen Jugendspieler, welcher noch weniger als 3 Spiele zu spielen hat NICHT mehr auf den Transfermarkt stellen! Ich hoffe ich schreibe nichts falsches, aber genau das ist mir letzte Saison passiert.

For Beginners: FAQ's

12. Juni 2011

Da bereits alle wichtigen Spielelemente erklärt wurden, möchte ich nun eine Sammlung der FAQ's (Frequently Asked Questions, also die meistgestellten Fragen) veröffentlichen. Die Fragen sind auf alle möglichen Themen bei DbdT bezogen. Ich habe versucht, die Fragen so gut wie möglich zu strukturieren:

Was hat es mit A-Skills, B-Skills und C-Skills auf sich?

A-Skills sind die Skills, die für die Position eines Spielers am wichtigsten sind. Für Verteidiger sind das Tackling + Deckung, für Mittelfeldspieler Passen + Spielaufbau und für Stürmer Torinstinkt + Schusskraft.

B-Skills sind die zweitwichtigsten Skills für die Position eines Spielers. Für Verteidiger und Stürmer sind es Passen + Spielaufbau, für Mittelfeldspieler sind es Tackling, Deckung, Schusskraft und Torinstinkt.

C-Skills sind dann die am wenigsten wichtigen Skills für die Position eines Spielers. Für Verteidiger sind es Schusskraft + Torinstinkt und für Stürmer sind es Tackling + Deckung.

Was ist mit den Gesamtskills eines Spielers gemeint?

Als Gesamtskills bezeichnet man die Summe der Skills Tackling, Deckung, Spielaufbau, Passen, Torinstinkt und Schusskraft. Besonders bei Mittelfeldspieler ist die Anzahl der Gesamtskills sehr aussagekräftig was die Stärke des Spielers betrifft.

Wie kann ich die Fitness meiner Spieler erhöhen?

Um die Fitness eines Spielers zu erhöhen, ist es am besten, ihn in Liga oder Cupspielen zu

schonen. Dabei muss man beachten, dass der Spieler keine einzige Minute zum Einsatz kommt. Sonst hat es keinen Sinn. Ihr setzt den Spieler also am besten gar nicht erst auf die Ersatzbank. Alternativ dazu kann man auch Fitness trainieren. Dies ist aber nicht empfehlenswert, da es nicht so effektiv ist.

Was hat es mit der Kondition auf sich?

Mit jeder Aktion die ein Spieler während eines Spiels hat, sinkt seine Kondition. Ist die Kondition aufgebraucht, beginnen seine Skills zu sinken. Je höher die Kondition eines Spielers, desto länger kann er volle Leistung bringen.

Was ist der Unterschied zwischen Fitness und Kondition?

Die Kondition bezieht sich auf ein einziges Spiel, die Fitness verändert sich hingegen über die gesamte Saison gesehen. Ein Spieler geht mit einem fixen Fitnesswert in eine Partie, seine Kondition wird jedoch, je länger er spielt, immer geringer. Diese Konditionseinbuße hat in der Folge negative Auswirkungen auf die Umsetzung der Spielerskills. Der Spieler kann sein theoretisches Potential nur mehr bis zu einem bestimmten Grad ausschöpfen.

Nach dem Spiel ist die Kondition wieder aufgefüllt, die Fitness aber verändert sich womöglich. Bei eingesetzten Spielern, egal, wie lange sie spielen, kann sie fallen, Ersatzspieler können in Fitness steigen. Fitnessschwächere Spieler können, wie eben oben in Sachen Kondition beschrieben, ihre Skills nicht mehr so gut umsetzen.

Man kann also festhalten, dass die Fitness quasi der "große Bruder" der Kondition ist, der sich über die gesamte Saison gesehen verändert.

Was geschieht mit der Fitness und Motivation der Spieler in der Saisonpause?

Die Motivation wird durch die Saisonumstellung automatisch wieder auf den Ausgangswert 10 gesetzt, während die Fitness unberührt bleibt, sich alleine durch die beiden Spieltage in der Saisonpause, wie bei normalen Ligaspielen, positiv verändern kann.

Um wieviel steigt die Erfahrung eines Spielers pro Spiel?

Für jedes Spiel dass ein Spieler absolviert (es reicht wenn er nur eine Minute spielt) bekommt er 0,05 Erfahrungspunkte dazu. Für Cupspiele und Spiele im Jugendkader gilt die Hälfte, also 0,025 Erfahrungspunkte pro Spiel.

Welche Auswirkungen haben Freundschaftsspiele auf mein Team?

Gar keine. Weder Fitness, noch Erfahrung oder Motivation verändert sich durch ein Freundschaftsspiel. Verletzungen aus Friendlys werden nicht in Ligaspiele mitgenommen.

Wie errechnet sich der Marktwert eines Spielers?

Der Marktwert ist nur eine Schätzung und wird berechnet, indem Transfers von Spielern die ähnlich stark sind verglichen werden.

Gibt es eine Möglichkeit, seinen Spielerkader in Excel zu importieren?

Ja, gibt es. [Hier](#) kann man sich den Kader runterladen.

Was hat es mit Torgefährlichkeitswert und Torabwehrwert auf sich?

Siehe [For Beginners - Spielberichte lesen](#)

Wie viele Tore können in einem Spiel maximal fallen?

Insgesamt sind 12 Chancen pro Partie möglich. Diese können sich auf beide Mannschaften aufteilen, in einseitigen Matches jedoch auf die überlegene Mannschaft beschränken.

Pro Halbzeit sind 6 Torchancen das Maximum, demzufolge höchstens 3 pro Spielviertel. Die wenigsten Tore fallen in den obersten Ligen, da die meisten dort befindlichen Teams starke Verteidiger und Torhüter besitzen.

Was ist der Spielerindex?

Der Spielerindex wird in % angegeben und soll zeigen, wie gut ein Spieler ist. Der Index wird immer kurz vor dem Spiel berechnet, hat also nichts mit dem Spielverlauf oder dem Gegner zu tun. Der Spielerindex wird hauptsächlich durch die Skills des Spielers, wobei A-Skills mehr einfließen als B-Skills, usw. und die Fitness des Spielers beeinflusst.

Wann findet das Training statt und wann endet es?

Dienstag und Freitag, also jeweils einen Tag nach dem Ligaspiel, wird eine Trainingseinheit um 9 Uhr vormittags gestartet. Besitzer des Premiumpakets "Komfort" sehen die Ergebnisse, welche unter Training --> Ergebnisse abrufbar sind, bereits wenige Minuten nach Trainingsbeginn. Etwaige Skill- UP und DOWNS werden natürlich auch im Spielerkader vermerkt.

Meine Jugis verbessern sich nicht im Training. Was tun?

Damit Jugis im Training steigen, braucht es immer ein bisschen Anlaufzeit. In der Regel sollten sie nach spätestens 5 Ligaspielen in Serie beginnen, sich zu verbessern. Näheres zum Training findet man [hier](#).

Wann genau beginnt die neue Saison für die Jugend?

Der erste Spieltag der Saisonpause zählt noch zur alten Saison, da die Umstellung im Regelfall jeweils an einem Mittwoch durchgeführt wird. Am zweiten Spieltag gefundene oder gezogene Jugendspieler werden somit bereits für die neue Spielzeit gewertet.

Zählen die beiden Spieltage in der Saisonpause für die Sponsoren?

Ja, die Laufzeit der Verträge verkürzt sich auch durch die vermeintlichen Spieltage in der Saisonpause, einzig auf die mögliche Punkteprämie muss verzichtet werden, da ja keine Spiele über die Bühne gehen.

Warum kann ich bei einigen Auktionen aufgrund meiner IP-Adresse nicht mitbieten?

Der Grund dafür ist, dass du in den letzten Monaten mit derselben IP-Adresse im Spiel eingeloggt warst, wie der Verkäufer. Das kann durchaus auftreten, wenn man eine rotierende IP-Adresse hat oder oft in öffentlichen WLAN-Netzen surft. Die IP-Sperre wurde eingeführt um das Betrügen am Transfermarkt zu verhindern.

Ich habe heute einen Spieler gekauft, der jedoch noch immer nicht in meinem Kader ist. Wo liegt das Problem?

Auktionen die zwischen 11:00 und 20:30 Uhr an einem Spieltag enden, werden erst um 20:30 Uhr abgewickelt. Bis dahin wird weder Geld, noch Spieler überwiesen.

Warum kann ich meinen Jugendspieler nicht in die erste Mannschaft befördern?

Der Grund dafür dürfte einer dieser Punkte sein:

1. Der Jugendspieler ist noch keine 16 Jahre alt.
2. Du hast in dieser Saison bereits 7 Jugendspieler befördert.
3. Du hast an diesem Spieltag schon 2 Jugendspieler befördert.
4. Du hast schon 30 Spieler im Kader deiner Kampfmannschaft.

Worauf muss ich beim Stadionausbau achten?

Das wichtigste ist, dass immer alle Plätze überdacht sind. Ansonsten gilt: Nicht zu viel ausbauen und lieber in kleineren Schritten ausbauen.

Wie steigt und fällt die Fanbasis?

Die Fanbasis steigt mit Siegen und fällt mit Niederlagen. Dabei hängt es immer auch davon ab, wie gut die Fanbasis des Gegners ist. So bringt ein Sieg gegen einen Gegner mit einer stärkeren Fanbasis mehr, als gegen einen Gegner mit gleicher oder niedrigerer Fanbasis. Spielt man gegen einen Gegner mit höherer Fanbasis Unentschieden, so steigt die eigene Fanbasis, spielt man gegen einen Gegner mit niedrigerer Fanbasis Unentschieden, so fällt die eigene Fanbasis ein wenig. Die aktuelle Fanbasis kann man sich in der Fanbasisrangliste (zu finden unter Klubhaus --> Ranglisten, wenn man einen Premium Account hat).

Wie kann ich mein Teamwappen ändern?

[Hier](#) einfach auf Durchsuchen klicken und dann das gewünschte Wappen auswählen. Bis das Wappen ins Spiel übernommen wird dauert es jedoch ein wenig.

Wo bekomme ich ein Wappen?

[Hier](#) könnte ihr euren Wappenwunsch posten. Beachtet aber bitte die Regeln im ersten Beitrag.

Wo und wie darf ich Werbung für meine Spieler am Transfermarkt machen?

Spielerwerbung im Forum ist NUR in der Signatur erlaubt. Die Signatur kann man [hier](#) ändern. In der Shoutbox ist jegliche Transferwerbung verboten. Im Chat ist Spielerwerbung nur im Transfermarkt-Raum erlaubt. Für alle Bereiche im Spiel gilt: Nicht auf die eigene Spielerwerbung hinweisen und keinen Spam der nur zur Platzierung von Signaturwerbung gilt.

Wie kann ich eine Spielerumbenennung gewinnen?

Indem du dich im Forum engagierst oder bei Gewinn/Tippspielen mitmachst. Halte Augen und Ohren offen, dann wirst du schon eine Gelegenheit finden, eine Spielerumbenennung zu gewinnen.

Wie kann ich bei einem Forums-Tippspiel mitmachen und was gibt es zu gewinnen?

Im Forum gibt es einen [eigenen Bereich für die Tippspiele](#). Um beim Tippspiel dabei zu sein, reicht es einfach seine Tipps im entsprechenden Thread abzugeben. Gewinnen kann man in der Regel Spielerumbenennungen und Forumsmedaillen.

Was sind GS und G7?

Das sind Forums-Bewerbe bei denen man Spielerumbenennungen und Forumsmedaillen gewinnen kann. Beim G7 (Glorreichen Sieben) werden die besten Teams einer Ligahöhe ausgezeichnet, beim GS (Goldener Schuh) der beste Torschütze einer Ligahöhe. Infos zu den G7 findet man [hier](#), Infos zum GS findet man [hier](#).

Wie bekomme ich einen Mentor?

In [diesem](#) Forum einen neuen Thread aufmachen und um einen Mentor bitten.

Wie kann ich die Admins kontaktieren, wenn ich ein Problem habe?

Die schnellste Möglichkeit ist, dem [dbdtdev](#) eine pm zu schicken. Handelt es sich dabei

jedoch um eine Anregung oder Frage, ist es besser, im [A&B Bereich](#) des Forums einen Thread zu eröffnen.

Ich hoffe ich habe die häufigsten Fragen nun geklärt. Sollten euch noch Fragen einfallen, dann postet diese bitte mittels der Kommentarfunktion. Ich werde sie dann in die Sammlung mitaufnehmen.

For Beginners: Das DbdT Wörterbuch

19. Juni 2011

Zum Abschluss der For Beginners-Serie habe ich versucht, alle Abkürzungen und dbdt-spezifische Ausdrücke zu sammeln und noch einmal kurz zu erklären, da ich weiß, wie überfordernd es für Neulinge sein kann, wenn sie jedes zehnte Wort nicht verstehen. Herausgekommen ist das Dbdt-Wörterbuch.

A

AR

Abwehrriegel (Taktik). Eine der defensivsten Varianten bei DbdT, in der ein Großteil der Verteidigung im Spiel entscheidend eingreift. Daher sollte man mindestens vier Verteidiger in der Mannschaftsaufstellung haben.

A-Skills

A-Skills sind die Skills, die für die Position eines Spielers am wichtigsten sind. Für Verteidiger sind das Tackling + Deckung, für Mittelfeldspieler Passen + Spielaufbau und für Stürmer Torinstinkt + Schusskraft.

B

BA

Ballabwehr (Torwartskill)

Bewertung

Bewertung eines Spielers im Spielbericht. Jeder Spieler startet mit der Bewertung 3 in ein Spiel. Mit jeder positiven Aktion des Spielers steigt seine Bewertung, mit jeder negativen Aktion sinkt die Bewertung.

BR

Brechstange (Taktik). Die offensivste Taktik. Benötigt gute Offensivspieler und mehrere Stürmer, um wirklich Erfolg zu haben.

B-Skills

B-Skills sind die zweitwichtigsten Skills für die Position eines Spielers. Für Verteidiger und Stürmer sind es Passen + Spielaufbau, für Mittelfeldspieler sind es Tackling, Deckung, Schusskraft und Torinstinkt.

Bug

Fehler im Spiel. Von den Programmierern nicht beabsichtigt.

Bug-Using

Nutzen eines Bugs zum eigenen Vorteil. Verboten!

BuLi

Andere Bezeichnung für Bundesliga.

C

Cheating

Betrügen um im Spiel Vorteile zu haben.

CLT

Champions League Tippspiel. Ein Tippspiel im Forum, bei dem man etwas gewinnen kann.

C-Skills

C-Skills sind dann die am wenigsten wichtigen Skills für die Position eines Spielers. Für Verteidiger sind es Schusskraft + Torinstinkt und für Stürmer sind es Tackling + Deckung.

D

Daytrading

Spieler günstig einkaufen, um sie ein paar Tage später gewinnbringend zu verkaufen.

DbdT

Du bist der Teamchef. Deutscher Name des Spiels.

dbdtDev oder dev

Ein Admin von DbdT. Echter Name Thomas. Sehr kommunikativ. Trinkt abends gerne mal ein Bier und gesellt sich in den Chat.

DE

Deckung (Spielerskill). Besonders wichtig für Verteidiger.

DI

Direktspiel (Taktik). Mit schnellen Kombinationen aus der Abwehr und dem Mittelfeld in den Sturm und den Strafraum des Gegners kommen.

E

Engine

Programm, welches das Spiel berechnet.

Erf.

Erfahrung (Spielerskill). Wirkt sich besonders auf die Taktikbewertung aus.

F

FI

Fitness (Spielerskill). Fällt und steigt mit jedem Spiel, das ein Spieler bestreitet, oder nicht bestreitet.

FO

Form. Alte Bezeichnung der Fitness. Wird nur noch von Admins verwendet, die sich nicht an die neue Bezeichnung Fitness gewöhnen können.

Friendly

Freundschaftsspiel

G

G7

Die glorreichen Sieben. Forumswettbewerb für ligaübergreifende Mannschaftserfolge.

Gesamtskills

Summe der Skills Tackling, Deckung, Spielaufbau, Passen, Torinstinkt und Schusskraft. Besonders bei Mittelfeldspieler ist die Anzahl der Gesamtskills sehr aussagekräftig was die Stärke des Spielers betrifft.

GS

Goldener Schuh. Forumswettbewerb für ligaübergreifende Torschützenkönige.

H

Hauptskills

siehe Gesamtskills

HidS

Hoch in den Strafraum (Taktik). Benötigt abschlussstarke Stürmer, wobei die Pässe auch aus der Abwehr und aus dem Mittelfeld kommen können. Schüsse aus der zweiten Reihe natürlich nicht ausgeschlossen.

I

Index

Spielerindex. Wird in % angegeben und soll zeigen, wie gut ein Spieler ist. Der Index wird immer kurz vor dem Spiel berechnet, hat also nichts mit dem Spielverlauf oder dem Gegner zu tun. Der Spielerindex wird hauptsächlich durch die Skills des Spielers, wobei A-Skills mehr einfließen als B-Skills, usw. und die Fitness des Spielers beeinflusst.

Int

Intensität. Wird beim Training eingestellt. Höhere Intensität = mehr Verbesserungen, aber auch mehr Verschlechterungen bei Fitness und Kondition.

IP-Sperre

Sperre bei bestimmten Spielern am Transfermarkt um Cheating zu verhindern. Tritt auf, wenn man in den letzten Monaten mit derselben IP-Adresse wie der Verkäufer eines Spielers online war.

ITS

Internationales Tippspiel. Ein Tippspiel im Forum, bei dem man etwas gewinnen kann.

J

Jugi

Junger Spieler. Meist unter 20 Jahren. Von manchen Usern auch als "Jungie" bezeichnet.

K

Kamil

Godfather of DbdT. War lange Zeit Chefprogrammierer und hat das Spiel mehrmals von Neuem aufgebaut. Zurzeit nicht mehr als Admin oder Programmierer von DbdT aktiv.

KO

Kontrollierte Offensive (Taktik). In der Abwehr steht die Null, im Mittelfeld werden unnötige Ballverluste vermieden und wenn dann ein Angriff folgt, dann geht's schnell.

Kondi

Kondition (Spielerskill).

KPS

Kurzpassspiel (Taktik). Im Mittelfeld mittels schnellen "einmal Berührens" den Ball und Gegner laufen lassen, um dann die Löcher in der Abwehr mit Steilpässen auszunutzen. Die Stürmer sorgen für den Rest.

M

MD

Manndeckung (Taktik). Ob zentral, links oder rechts, hier sind Abwehr und Teile des Mittelfeldes mit der Aufgabe betraut, hart in die Zweikämpfe zu gehen und den Gegnern so wenig Raum wie nur möglich zu geben.

Mentee

Teilnehmer eines Mentorenprogramm. Meist ein Neuling der unterstützende Hilfe benötigt.

Mentor

Erfahrener User, der sich um neue User kümmert.

MO oder Moti

Motivation (Spielerskill). Sinkt, wenn ein Spieler lange Zeit nicht eingesetzt wird. Steigt wenn ein Spieler konstant gute Leistungen bringt.

Mod

Moderator. Gibt es im Forum und im Chat. Sehr mächtig, können User Strafen aufbrummen. Zu den Forumsmoderatoren gehören Bookie, ChiefFred, Gunupi, pompinio und Xentron. Chatmoderatoren sind milanisti, ThomasBB und Schnurspringer.

MTB

Mannschaftsteilbewertung. Im Spielbericht einsehbar. Aufgeteilt auf Verteidigung, Mittelfeld und Sturm. Sind im Spielbericht als farbige Balken dargestellt.

MW

Marktwert eines Spielers.

O

Off. Flügel

Offensives Flügelspiel (Taktik). Aufbau einer Flügelzange, links wie rechts. Wer dort die besten Spieler postiert und gute Stürmer im Zentrum stehen hat, wird schnell Zählbares aufs "Konto" bekommen.

OL

Oberliga.

OPA

Besonders alter User, der durch überdurchschnittlich hohen Gebrauch von Smileys auffällt.

P

PA

Passen (Spielerskill). Besonders für Mittelfeldspieler wichtig.

PA

Premium Account.

R

Rotationsprinzip

Ständiges Ändern der Startaufstellung um Spielern die Möglichkeit zu geben, sich zu erholen.

S

SA

Spielaufbau (Spielerskill). Besonders für Mittelfeldspieler wichtig.

SK

Schusskraft (Spielerskill). Besonders für Stürmer wichtig.

Skills

Fähigkeiten eines Spielers (MO, FI, KO, TA, DE, PA, SA, SK, TI)

SRB

Strafraumbeherrschung (Torwartskill).

SU oder Skill-UP

Steigerung eines Skills oder einer Taktik eines Spielers. Gegenstück ist das Skill-Down.

T

TA

Tackling (Spielerskill). Besonders für Verteidiger wichtig.

Taks

Taktiken.

TAW

Torabwehrwert. Gibt an, wie gut die Abwehr gegen den Gegner verteidigt hat.

TC

Teamchef. Alter Name des Spiels und eine Bezeichnung für Leute die das Spiel spielen.

TCW

Teamchefwoche. Name des Magazins zum Spiel. Wird ehrenamtlich von Usern betrieben.

TI

Torinstinkt (Spielerskill). Besonders für Stürmer wichtig.

TL

Trainingslager.

TM

Transfermarkt.

TW

Torwart.

Torgefährlichkeitswert

Gibt die Qualität der Torchancen eines Teams an. Wird manchmal auch als TAW (Torangriffswert) bezeichnet. Nicht zu verwechseln mit Torabwehrwert.

TWM

Trainingsweltmeister (Spezialfähigkeit).

U

UdM

User des Monats.

UL

Unterliga.

Ü-Sitzer

Überdachte Sitzplätze im Stadion.

Ü-Steher

Überdachte Stehplätze im Stadion.

V

VSA

Vorsichtiger Spielaufbau (Taktik). Defensive Variante von Kontrollierte Offensive.

W

WSÖ

Tippspiel zur österreichischen Bundesliga. Findet im Forum statt.

X

XP

Erfahrung. Abgeleitet vom Englischen - Experience.

Y

yatfm

You are the football manager. Englischer Name des Spiels.

Wenn euch noch andere Begriffe einfallen, bitte posten und ich aktualisiere das Wörterbuch. Das war es dann vorerst mit den For Beginners Artikeln. Ich hoffe ich konnte einigen Usern helfen, sich besser zurechtzufinden. Wenn es die Zeit erlaubt, kommt später vielleicht noch der eine oder andere Artikel für schon etwas erfahrenere User. Bis dahin wünsche ich euch viel Glück für die neue Saison und bleibt DbdT treu.