



9. Ausgabe des beliebten Fußballmanager - Magazins

Community

Clanreport Nordlichter S.32-33

OFM-Chat/Fumplinge S.28-29

History des
Anpiff-Pokals

Auf den Seiten 34/35



Statistiken

Spieler im System

Elite Opis

Außerdem: Auswechslung/Ländererweiterung, Elitejugend

Inflation, Supertransfers, AWP-Grenzen uvm.

Spezial



Länderspecial AUSTRALIEN

Community: Ausführlicher Bericht

Wanderpokal in Dresden

S. 30-31



Spezial: Die Pixxelgötter machen es möglich. Ein Tool zum Wappen bauen

Der Wappenautomat

Artikel rund um den **Wappenautomaten** S.9 -11



Vorwort

Da ist sie nun. Ausgabe 9. Die wenigsten hätten es für möglich gehalten und auch in der Redaktion spukte schon das Gespenst der Skepsis. Wie es zu solch einer Situation kommt, ist recht einfach zu erklären. In erster Linie ist der Anpffiff ein Projekt, dass aus einem gemeinsamen Hobby besteht. Manch einer frönt den OFM-Tiefen nur so weit wie nötig – ein anderer steigert sich Stunden und nächtelang in alle Ecken und Enden des Spieles. Über weite Strecken unseres Daseins lieferten wir euch regelmäßig alle Stats und News, aktuell und vollständig. Konnten wir damals noch Ausfälle von Autoren und insbesondere Layoutern glücklich auffangen durch begeisterte Einzelleistungen, sind wichtige Positionen der Redaktion langfristig weggebrochen. Nicht zuletzt auch unser Chefredakteur Soheil findet im Moment keine Zeit für dieses Hobby. So wurde also der Arbeitsfluss immer schwerer zu bewältigen, Artikel wurden zigmal auf Aktualität geändert und weitere Artikelreihen haben ihren Sinn verloren.

Wir haben des öfteren versucht uns aufzurappeln, uns neu motiviert, Ideen gehabt, neue Leute versucht einzuarbeiten und jedes mal sind wir an der Fertigstellung hängen geblieben. Das ist dann so frustrierend gewesen, dass wir auch selbst nicht mehr sagen konnten, wie es denn weitergeht. Zwar haben wir ein gutes Fundament. Aber wenn nicht alles ineinander greift bei so einem Projekt, kommt man schnell ins Straucheln. Natürlich tut es uns auch für unsere Leser leid und für die Leute, die eine Idee hatten oder sogar einen Gastartikel, der jetzt nicht mehr „heiß“ ist.

Ganz arg liegt das Problem am layouten der Artikel. Zur Zeit opfert magicW ihre Freizeit, aber das kann nicht die Zukunft bleiben, dass sie nun jede Ausgabe alle Artikel alleine pixxelt. Wer also dazu beitragen möchte uns wieder auf eine gleichmäßige Teamarbeit zu bringen, sollte sich also unbedingt bei uns melden. Ein Anfang ist gemacht - Bestefrau steht uns seit kurzem als Layouterin zur Verfügung.

Kontakt

Yoshi

shakcool

Inhaltsverzeichnis

Anpffiff

- Titelblatt S. 1
- Inhaltsverzeichnis, Vorwort S. 2
- Anpffiff-Newsticker S. 3-4
- Kalender S. 5
- Champions S. 6-7

Spezial

- Wappenautomat S. 8-10
- Länderspecial: Australien S. 11

Statistiken

- Auswechslung/Ländererweiterung S. 12-14
- Elite Opis S. 15-17
- Elitejugend S. 18-19
- Inflation S. 20-21
- Supertransfers S. 22
- AWP-Grenzen S. 23-24

Halbzeit

- Halbzeit-Kolumne S. 25
- Lustige Spielberichtscommentare S. 26
- Wappen des Monat S. 27

Community

- OFM-Chat/Fumplinge S. 28-29
- Wanderpokal Dresden S. 30-31
- Clanreport Nordlichter S. 32-33
- Anpffiff-Pokal S. 34-35

Abpffiff

- Gastartikel „Ofm-Durchstarter“ S. 36
- 11 Fragen an die Redaktion S. 37
- Impressum, Statement, Blick in die Zukunft . . S. 38



Anpiff - Newsticker



Saison 68/9.ST:

Rosato ist ab dem 15.08.09 Moderator und Cheathunter.

15.ST: Die Richtlinien zur Signatur im Forum angepasst. Das bedeutet:

- max. 4 Zeilen
- davon max. 2 mit Grafiken
- Höhe von Grafiken max. 100 Pixel
- Breite aller Grafiken in einer Zeile max. 800 Pixel
- Dateigröße aller Grafiken in Summe max. 250 KB
- Die Userbar gilt als Grafik

15.ST: Ankündigung: zur 71. Saison werden acht 8 Länder aus 4 Kontinenten eingeführt. Sicher dabei sind Mexiko, Serbien und Kroatien. Für die weiteren Länder gibt es ab ca. 6. bis 29. Spieltag eine Umfrage im Büro.

Saison 69/6.ST: Ab sofort findet sich der Länder-Voting-Button für die neuen Länder zur 71. Saison im Manager-Büro.

7.ST: litlebazi ist neuer Moderator und Cheathunter.

12.ST: Ufumpedup ist ab sofort (22.09.09) wieder Moderator und Cheathunter.

13.ST: silke81 ist neue Moderatorin und Cheathunterin.

32.ST: Das Ländervoting ist beendet. Folgende acht Länder werden Anfang der 71. Saison die OFM-Welt vergrößern und ins Spiel integriert:

Europa: Dänemark, Irland, Serbien, Kroatien

Afrika: Elfenbeinküste

Asien: Südkorea

Amerika: Mexiko, Trinidad & Tobago

Ankündigung: Ab 7. Spieltag der 70. Saison findet ihr das Länderwechselformular im Büro und könnt dort innerhalb der Rahmenbedingungen den Länderwechsel eures Teams zur 71. Saison einstellen.

Saison 71/0.ST: Einführung der neuen Länder am 19.11.09.

8.ST: Ab heute kann man sich das PlusPaket holen, ohne dafür Geld zu bezahlen. Durch GratisPay! Für weitere Infos besuche GratisPay im Menü Plus unter Bestellen/Aufladen.

19.ST: Zeit für Weihnachts-Geschenke: Ab sofort habt Ihr die Möglichkeit im Rahmen der OFM Weihnachtsaktion euer persönliches PlusPaket zum günstigen Festtagspreis von nur 1,71 € pro Monat zu bestellen.

Das Wichtigste auf einem Blick!

14.ST: Der OFM ist seit kurzem bei Twitter aktiv! www.twitter.com/OFM_Browsergame#OFM_Browsergame

26.ST: Werben lohnt sich nun, egal ob man PlusUser ist oder nicht! Kauft ein geworbener User das PlusPaket, bekommt man satte 20% Provision! Die Funktion ist unter Plus „Manager werben“ zu finden!

17.ST: winternam kündigt beendigung seiner Moderatortätigkeit beim OFM zum 31.12.09 an.

34.ST: Yoshi ist ab heute Moderator und Cheathunter.

Saison 72 / 25.ST: Es gibt einige Updates beim OFM! **Sicherheitsupdate:** Beim Refresh der Hauptseite im Spiel gibt es keine „Daten-erneut-senden?“ Abfrage des Browsers mehr, der Vorgang ist nun kein Login mehr.

FunCups:

- Der Status ist nun deutlich detaillierter auf der Seite „Meine FunCups“ zu sehen.
- Der aktuelle Spieltag/die aktuelle Runde des Cups wird angezeigt.
- Das eigene Abschneiden bei früheren Cups wird in der History angezeigt. Dies kann man in der History, auf der Vereinsseite und unter „Meine FunCups“ sehen.
- Bei früheren FunCups kann man einzelne Cup-Auflagen filtern.
- Bei früheren FunCups werden nun die Teilnehmer korrekt angezeigt. Es sind dort keine „Frei“-Teams mehr zu sehen.
- Eigene Teams in Gruppentabelle nun fett.
- Unter History ist die „Hall of Fame“ nun auch für nicht-Plus-User sichtbar.
- Bei der Organisation sind keine 50.000 EUR Antrittsgeld mehr möglich, wenn nicht ausschließlich Teams der 1.Liga zugelassen sind.
- Bugfixes bei der FunCups-Suche und Integration von Sortiermöglichkeiten der Suchergebnisse.

Postfach:

- Neuer Editor bei ingame-Nachrichten mit erweiterter Funktionalität.
- „zitieren“-Funktion wurde verbessert.

Notizblock: Ebenfalls mit neuem Editor ausgestattet.

Allgemein:

- Im Menü heißt der Punkt „Support“ nun „Hilfe&Support“, dort wurde das Tutorial verlinkt.
- Die Struktur des Untermenüs im Büro wurde geändert.



Twitter: Infos rund um den OFM nun regelmäßig bei http://twitter.com/OFM_Browsergame

Weitere Updates:

- Optimierung der Geschwindigkeit des Forums
- Meister, Pokalsieger, sowie Auf- und Absteiger in den ersten 3 Ligaebenen in der Tabelle gekennzeichnet
- Pokalerweiterung um eine Runde je Land

32.ST: Es werden sukzessive alle Threads mit mehr als 100 Seiten (1.500 Beiträgen) geschlossen und jeweils einen neuer Thread mit Verweis auf den vorhergehenden Thread eröffnet. Im Clanbereich obliegt diese Aufgabe den jeweiligen Clan-Mods. Mittelfristig wird das OFM-Forum auf eine neue, leistungsfähigere Forensoftware migriert.

34.ST: winternam ist ab sofort wieder Moderator und Cheathunter. Skypeschlaefer ist ab sofort Moderator und Cheathunter.

Saison 73 / 0.ST:

- Im Saisonlogbuch ist nun vermerkt, wenn es Auf-/Abwertungen gab.
- Ein umfangreiches Grafik-Update wurde eingespielt

1.ST: OFM-Updates: Pokal – Eigenes Team nun immer ganz oben, Blättern-Funktion bei vielen Teilnehmern

1.ST: OFM bei Facebook ... ab sofort verfügbar!

8.ST: Finanzen, Bank und Sponsor haben ein grafisches Update bekommen.

11.ST: Die Seite der Website-Tools wurde überarbeitet und um Funcups erweitert.

12.ST: Nigge beendet seine Mod-Tätigkeit.

13.ST: Kreuzberechnungssystem für die 1. KO Runde nach der Gruppenphase in Funcups eingeführt.

20.ST:

- Neue Laufzeile integriert
- Man darf nun auch in den LigaTalk der ersten Ligen schreiben, wenn man länger als 10 Saisons beim OFM dabei ist.

27.ST:

- Der Bereich „Team“ » „Mannschaft“ hat ein übersichtlicheres Design erhalten.

- Spieler, deren Vertrag ausgelaufen ist und Spieler die gefeuert wurden, sind nun auf der Vereinsseite in den Zu- & Abgängen zu sehen.

32.ST: OFM-Update: Auf dem Transfermarkt wurde die Suchmaske um einen Marktwert-Filter erweitert. Außerdem sieht man in den Suchergebnissen, wie stark der Gebotspreis vom Marktwert abweicht.

Saison 74 / 0.ST: OFM-Update: Das Spielmenü erhält ein nützliches Update: Es wird nun grafisch hervorgehoben, in welchem Bereich des Spieles du dich gerade befindest.

14.ST:

- Der OFM zeigt sein neues Gesicht! Soeben wurde ein umfangreiches grafisches Update der Startseite eingespielt.
- Das Feature „Einsatz“ wurde bei den FunCups integriert. Die anderen 3 Slots folgen, ein Zeitplan wird aber noch nicht genannt.

15.ST: Im Spiel wurde nun auch der Head-Bereich optisch angepasst. Der Head ist deutlich schmaler und bietet somit mehr Platz für das Spiel. Außerdem ist der Logout-Button von allen Unterseiten aus erreichbar.

20.ST:

- Facebook-Connect wurde integriert. (Link und Erklärung dazu auf der Startseite neben dem Login)
- Die Ergebnisse auf der Startseite wurden erneuert. Vereine dort nun auch im ausgeloggten Zustand erreichbar.

32.ST / Saison 73: yoschi78 ist ab sofort Moderator und Cheathunter.

0.ST / Saison 74: Beutlin tritt als Moderator und Forumadministrator zurück.

1.ST: AgentKai tritt als Moderator und Cheathunter zurück.

36.ST: Simulacrum ist der erste Community Manager. Er soll als Bindeglied zwischen OFM-Spieler und OFM-Entwicklerteam fungieren. Außerdem soll der Support verbessert und ein neues Forum eingerichtet werden.

Artikel von Chr.Weber

News



Exklusiv bei uns: **Der Anpiff Kalender** Saison 76

ST	Datum	
0	13.05 Do	
1	15.05 Fr	
2	16.05 Sa	
3	17.05 So	
4	18.05 Mo	
5	19.05 Di	
6	20.05 Mi	
7	21.05 Do	
8	22.05 Fr	
9	23.05 Sa	 
10	24.05 So	
11	25.05 Mo	
12	26.05 Di	
13	27.05 Mi	
14	28.05 Do	
15	29.05 Fr	
16	30.05 Sa	
17	31.05 So	
18	01.06 Mo	  
19	02.06 Di	
20	03.06 Mi	
21	04.06 Do	
22	05.06 Fr	
23	06.06 Sa	
24	07.06 So	
25	08.06 Mo	
26	09.06 Di	
27	10.06 Mi	  
28	11.06 Do	
29	12.06 Fr	
30	13.06 Sa	
31	14.06 So	
32	15.06 Mo	
33	16.06 Di	
34	17.06 Mi	



Häufig genutzte OFM-Abkürzungen:

- EP = Erfahrungspunkt
(wird im Spiel Erf abgekürzt)
- TP = Trainingspunkt
(wird im Spiel Tr, Tra, Train abgekürzt)
- FP = Frischepunkt
- AWP = Aufwertungspunkt
- AM = Amateurmarkt
- TM = Transfermarkt
- MW = Marktwert
- ST = Spieltag
- TU = Turnier
- TL = Trainingslager
- D = Deutschland
- SP2 = Sponsor 2
- 17j = 17jähriger
- 5er = Spieler mit der Stärke 5
- Speed = Geschwindigkeit



Verträge mit Spielern, die vor der Aufwertung stehen, verlängern  Aufwertung



Pokalspiel (mit D gekennzeichnete Pokale nur in Deutschland)



Champions



Saison 74

Land	Verein	Manager	Titel	Ø-Stärke	Max.-Stärke	Pkte	Tore
	1.OFC Teutonia Tremonia	timbvb	1	196	202	79	82:31
	fc bo münchen	RonaldiniBO	3	208	211	82	93:41
	Sturm Hackebein	TULIO	6	174	179	92	96:15
	Tracktor Altenwilli	giraffe18320	2	194	197	72	85:44
	Tobinhos CF	tobinho	1	206	216	89	115:28
	GCG Urraca Leipzig	Globibus	1	190	196	93	103:21
	Star Team	jk	1	182	190	77	77:30
	Tarkania Köln	Tarkan	3	195	201	82	96:36
	SV Schellerten	bettelstab	4	182	187	72	82:48
	Orzel Polska	Kaczmarek	1	184	190	81	89:28
	Russia Graz	mitsch77	3	200	207	96	102:23
	FC Bierstube 03	Jooo	1	175	180	78	91:36
	Olympiakos DaHaNa	IPSO	1	187	196	79	81:30
	Lesumer Monsters	Muskino	6	184	190	75	81:45
	SG Oberliederbach	oLihNo	1	193	201	69	90:39
	FC KWH	MarF1	1	184	191	91	111:29
	West Ham United F.C.	goldy1978	1	180	188	79	84:46
	Cologne 1967	TZ11	1	173	180	65	64:39
	TSV Remsfeld	Arnaldo	1	184	189	80	94:34
	Die Leyarbeiter	Crom187	2	158	163	74	62:37
	SC Dresden	Tr1pl3	1	185	191	86	92:38
	TUS Mayen	Hallcrasher	5	181	184	78	74:28
	Sturm Niehl	Heck	4	186	192	82	93:28
	SA Raptors	MarioHofmann	4	174	181	71	76:37
	Ronnenberg Towers	Tower	4	175	180	72	78:45
	FC Kilkenny 96	Sperber3040	4	186	199	92	103:23
	Hellfish Hammerfest	Kazumi	1	156	163	70	62:31
	NK Porec	OLIMOLLI	1	169	176	83	76:27
	Salvar el Muro	stups1963	1	166	171	68	80:43
	Achslacher Bomber	fischerwacka	2	179	186	83	82:28
	Blau Weiss Willy 05 Uelze	Willy3	3	169	177	76	81:37
	Herringhausen Eickum	kar	2	168	177	80	76:35





Pokalsieger



Saison 74

Land	Verein	Manager
	1.OFC Teutonia Tremonia	timbvb
	Jah mann	wims
	Sturm Hackebein	TULIO
	Teutonia Sundsacker	Fritz_48
	AC Hannover Warriors	MK20
	Venganza de Ferry	ferry5584
	Star Team	jk
	Tarkania Köln	Tarkan
	Käse Kicker	MKlose
	FC Kobior	rickjames1
	rickjames1	mitsch77
	VfL Barracuda	uthajazz
	santana	Flosse
	Midnight Ramblers 05	swampff
	FC Rosenbach	Widzew
	CA San Lorenzo de Almagro	Madmario
	West Ham United F.C.	goldy1978
	Cologne 1967	TZ11
	Fortuna Höfingen	Felsenbergarena
	Koblenz-Karthause	Karthäuser
	suppenkueche	borschtchick
	TUS Mayen	Hallcrasher
	Purple Kickers Güstrow	Burns11
	SV Kap der Guten Hoffnung	kuerbis
	SV 1a Güstrow	Micha1a
	Mervue United A.F.C	SirMax
	FK Srbija Partizan	rocccco
	FC United Pivos	dt0b21
	Deportivo Hannover	Markus.K6
	ultras bremen	mw1983
	Blau Weiss Willy 05 Uelzen	Willy3
	Caribbean Lightnings	il.dirigente

info

Teilnehmer

Deutschland (4.096 Teilnehmer):
Alle Teams bis inkl. Landesliga sind gesetzt. Aus den 2304 Bezirksligisten werden 1810 Vereine gelost.

Sonstige Länder (kleiner, daher nur je 1.024 Teilnehmer):

Alle Teams bis inkl. Verbandsliga sind gesetzt. Aus den 576 Landesligisten werden 466 Vereine gelost.

Diese Auslosung ist absolut zufällig und kann nicht manuell beeinflusst werden.

Heimrecht

Den Amateurvereinen werden jeweils die Profis zugelost. Wenn jedem Profiverein ein Amateurtteam zugelost wurde, werden die Amateure untereinander zugelost.

Spielsystem

Gespielt wird im einfachen K.O.-System in 12 bzw. 10 Runden. Wenn es nach 90 Minuten Unentschieden steht geht es 2x15 min in die Verlängerung, steht es danach immernoch bzw. wieder Remis, gibt es ein Elfmeterschießen. Beim Elfmeterschießen treten automatisch die besten Spieler jedes Teams an!

Spielplan

Der Spielplan ist für alle Länder weitgehend gleich, Deutschland besitzt zwei zusätzliche Spieltage. Genau genommen fallen in den sonstigen Ländern von elf Spieltagen zwei weg.

Anpffiff

Anpffiff der Spiele ist immer um 20:00 Uhr. Die Berechnung ist gegen 20:30 Uhr abgeschlossen.



Insgesamt waren in den wenigen Monaten ca. 70.000 Besucher dort. Täglich kommen mehr als 330 Besucher auf die Webseite. Im Schnitt erstellen 82 davon dann auch ein Wappen mit dem Automaten (Quelle: <http://www.wappenautomat.de/statistik.php>). Diese Zahlen sehen alle Beteiligte - mich eingeschlossen - als großen Erfolg.

Der Automat hat noch viel Potential, was die Nutzung angeht. Ich würde mich sehr freuen, wenn dieser Artikel dazu beiträgt, dass der Automat sich bei den Managern herumspricht. Bisher waren etwa 11.000 da, um für den eigenen Verein ein Wappen zu machen. Das sind etwa 6% aller OFMler. Da geht also noch was!

„Der Wappenautomat ist übrigens kostenlos. Das bleibt er auch weiterhin.“

Der Wappenautomat ist übrigens kostenlos. Das bleibt er auch weiterhin. Seine Nutzung oder die Verwendung der erstellten Wappen ist ebenso unverbindlich. Mein Schatz und ich sponsorn den Server und die Domain. Andere Kosten fallen nicht an. Wir entwickeln den Automaten auch gemeinsam in unserer Freizeit weiter. Ich sammle derzeit Ideen für eine neue, noch bessere Version, die im nächsten Jahr an den Start gehen soll. Was es darin auf jeden Fall geben wird, sind drehbare Ebenen für Schriften und Bildvorlagen (sog. Extras). Was es leider nicht geben wird, ist eine Möglichkeit, eigene Bilder und Grafiken hochzuladen. Aus rechtlichen Gründen ist diese Funktion nicht zu realisieren. Aber die Möglichkeiten sind auch jetzt schon riesig. Ich bin immer wieder erstaunt, wie unterschiedlich und individuell die damit erstellten Wappen sind. In der Wappengalerie auf der Webseite des Automaten kann man sich selbst davon über-



zeugen. Jeder ist gern eingeladen, sich dort umzusehen. Bei der Gelegenheit kann man den Automaten auch gleich einmal testen ;).

„Die Benutzung ist denkbar einfach.“

Die Benutzung ist denkbar einfach. Zunächst gibt man den Vereinsnamen, eine gültige (sonst funktioniert's nicht) Mailadresse und eine Liga (Land) an. Die Mailadresse wird übrigens nach einer Woche automatisch wieder gelöscht. Sie wird nur bei Verstößen (Z.B. rassistische Äußerungen, Beleidigungen etc.) behalten, um ggf. rechtlich gegen den Verursacher vorgehen zu können. Das war aber noch nicht nötig. Alle Besucher verhalten sich bisher vorbildlich. Die beiden anderen Informationen werden für die Wappengalerie benötigt. Schließlich wählt man sich aus den Vorlagen eine Gefällige aus und schon geht es weiter. Erst jetzt werden die Bestandteile der Vorlage in den Automaten geladen. Im Anschluss erscheint die Benutzeroberfläche, wo man dem Wappen Farbe verleihen, die Schriftart ändern oder eine Bildvorlage hinzufügen kann. Bildvorlagen (Extras) können z.B. Flaggen oder Symbole sein. Das Resultat - also wie das Wappen am Ende aussieht - kann man praktisch selbst gestalten und auch gleich in der Vorschau sehen. Die Bedienung ist denkbar einfach. Es gibt keine Beschreibung der Oberfläche und doch gab es bisher weder Fragen dazu, noch Probleme bei deren Benutzung.



„Der Link zum Download der Wappendatei kommt umgehend nach Abschluss der Datenübertragung per E-mail“

Löst das Ergebnis eigener Einstellungen ein Gefühl der Zufriedenheit aus, schließt ein weiterer Click die Benutzung ab. Nun werden Daten an den Server übertragen, der aus den Vorlagen und Daten das eigentliche Wappen erstellt. Praktischerweise werden danach zwei skalierte Kopien in den passenden Größen (1x Ingame, 1x Forum) in eine Zip-Datei gepackt und eine Woche lang zum Download auf dem Server bereitgehalten. Der Link zum Download der Wappendatei kommt umgehend nach Abschluss der Datenübertragung per Email. Die erstellten Wappen können jetzt heruntergeladen, entpackt und dann zu ihrer jeweiligen Bestimmung hochgeladen werden. Eine Beschreibung, wo welches Wappen verwendet werden kann, liegt den Wappen auch noch bei. Ja, und mittlerweile sogar noch ein automatisch generiertes Banner.

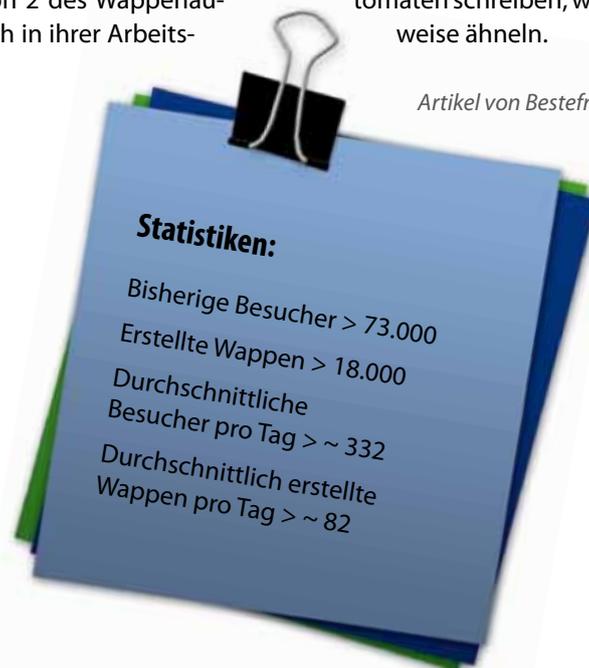
Gibt es dennoch Probleme oder ist man einfach ratlos, wie mit der Zip-Datei umzugehen ist, kann man im OFM-Forum Hilfe bekommen. Unter „Rund ums Spiel » Wer bastelt mir ein Avatar / Wappen? » Anfragen“ gibt es den „Infthread zum Wappenautomaten“, in dem mögliche Fehlerquellen und Lösungen aufgezeigt werden. Bei Fehlern, die nicht zu beheben sind, kann man auch einen Beitrag im Wappenautomaten-Thread (selber Ort) verfassen. Ich versuche dann, persönlich zu helfen. Häufigste Fehlerquelle ist im Übrigen, dass das Postfach des Empfängers voll ist. Aber selbst dann kann ich den Link immer noch per PN versenden. Kommt keine Mail, wendet euch also im OFM-Forum an mich.

Auch das Formular für die Userbar-Extensions ist fertiggestellt und kann verwendet werden. Es ist vom Wappenautomaten [http://www.wappenautomat.de/userbar_form.php] aus zu erreichen. Mit dem Formular kann man entweder die Standard-OFM-Userbar pimpen oder sich eine Userbar von demnächst erscheinenden Alternativen zusammenstellen. Ausgegeben wird BBCode, der in die Forensignatur eingefügt werden kann.

„Das nächste, was ich angehe, ist ein Pokalautomat.“

Das Nächste, was ich angehe, ist ein Pokalautomat. Ich wurde mehrfach danach gefragt, etwas bereitzustellen, was es den GoldCup-Veranstaltern ermöglicht, sich einen individuellen Pokal herstellen zu können. Mit der Arbeit an diesem Automaten kann ich gleichzeitig schon ein paar Funktionen für die Version 2 des Wappenautomaten schreiben, weil sie sich in ihrer Arbeitsweise ähneln.

Artikel von Bestefrau





Länderspecial – Australien

Ab geht's zu einer neuen Länderspecialausgabe über die Weltmeere auf den kleinsten Kontinent unserer Erde, nach Australien. Jeder kennt die australischen Klischees, die unendlichen Wüstenregionen mit vielen Kängurus und die einsamen Straßen, auf denen man der untergehenden Sonne mit einem Geländewagen entgegenfährt. Dann die Weiten des australischen Dschungels, der vor allem durch eine Show im Fernsehen Berühmtheit erlangen konnte. Die unglaublichen Korallenriffe und die weißen Sandstrände mit dem hellblauen Wasser. Ein Traum. Auch die Städte sind wunderbare architektonische Kunstwerke, beste Beispiele sind natürlich das „Sydney Opera House“, die „Sydney Harbour Bridge“, die Spielstätten der olympischen Sommerspiele 2000 und das „War Memorial“ in Melbourne.

Entgegen dem Glauben vieler ist die Hauptstadt Australiens allerdings nicht Sydney (~3,5 Mio. Einwohner), sondern Canberra (~350.000 Einwohner). Dies ist die Folge eines Streits der beiden Städte Sydney und Melbourne um das Hauptstadtrecht. Canberra liegt nun zwischen diesen beiden Städten. Auffällig in der Bevölkerungsverteilung in Australien ist die starke Verlagerung an die Küstenregionen, was durch das tropische bzw. subtropische Klima erforderlich ist, um in Trockenzeiten noch genügend Wasser sowie ein wenig kühle Luft vom Meer zu erlangen. Die großen Seen Australiens, wie zum Beispiel der Eyre-See, sind alle nur in bestimmten Zeiten mit Wasser gefüllt. Wer aber denkt, dass sich in Australien nur flache Wüste und ein paar Dschungelbäume befinden, liegt ganz klar falsch. Australien beherbergt nämlich noch viele Gebirgsketten. Der höchste Berg und gleichzeitig der einzige aktive Vulkan auf australischem Hoheitsgebiet ist mit 2.745m der auf der unbewohnten Insel Heard gelegene Big Ben (die Zugspitze ist 2.962m hoch). Außerdem gehören zu Australien noch unzählige kleine Inseln im Indischen Ozean. Nicht alle dieser Inseln sind bewohnt. Die australische Nationalsportart ist das Rugbyspiel, aber auch der Fußball hat in Australien eine ganz besondere Bedeutung. Die höchste Spielklasse im australischen Fußball ist die A-League, welche es allerdings erst seit dem Jahre 2005/2006 gibt. Die Nationalmannschaft gehört seit 2006 nicht mehr dem Ozeanischen Verband an, sondern dem Asiatischen. Dadurch wurde das Spielniveau auf Grund von ernsteren Gegnern gesteigert und auch die Qualifikation zu einer WM-Endrunde fällt nun etwas leichter.

Die beste Leistung einer Nationalmannschaft aus „Down Under“ gab es bei der WM 2006 in Deutschland zu bestaunen. Hier scheiterten die Socceroos erst im Achtelfinale gegen den späteren Weltmeister Italien. Auch im OFM sind die Mannschaften aus dem erst seit Saison 58 existierenden Land erfolgreich. Die erfolgreichsten Teams im Pokal sind der SV Traktor Toitenwinkel, den es allerdings leider nicht mehr gibt, sowie der BSC Schweinheim, der FC Goofy und Cologne 1967 mit jeweils zwei Titeln. Der BSC Schweinheim ist gleichzeitig auch Rekordmeister in Australien. In seiner Pokalvitrine sind sechs Meisterschalen zu bestaunen.

Die ewige Tabelle
Alle Teams, die schon in der 1. Liga auf Platzierung waren

Land:

Platz	Team	Spieler	SJ/W/N	Tore	Torh.	Punkte	Platz	Pokal
1	BSC Schweinheim	442	233/77/110	309 : 660	+322	943	🏆 6	🏆 1
2	FC Heckenheim 06	319	144/50/126	410 : 804	+174	823		
3	Heckenheim	476	224/82/159	940 : 723	+237	786	🏆 1	
4	Crucial Lীগament	408	224/87/117	892 : 638	+254	739	🏆 1	
5	FC Goofy	479	305/133/181	808 : 947	+151	685		🏆 2
6	Woolly Colin Beach Boys	406	161/83/158	136 : 690	+46	584		
7	Heckenheim FC	408	141/73/134	710 : 812	-102	554		
8	Turbo Wackerhof	272	102/41/71	621 : 481	+122	521	🏆 1	
9	Cologne 1967	340	128/71/140	870 : 872	-102	490		🏆 1
10	Queensland Queenslanders	306	124/59/122	546 : 559	+19	436		

Das größte Stadion Australiens nennt der FC Schöneborn sein Eigen. Ins Paul-Lücke-Stadion passen bei einem Stadionzustand von 100% 120.000 Fußballfans. Eine interessante Ausbaumaße legte auch der Manager von TRABZONSPOR an den Tag - sein Stadion besteht neben zwei unausgebauten und einer relativ kleinen Steh-Dach Tribüne auch aus 99.999 überdachten Sitzplätzen. Link zum Stadion: [silent hill](#)

Weitere interessante Statistiken gibt es auf www.ofm-tools.de

Artikel von *meterbrötchen*



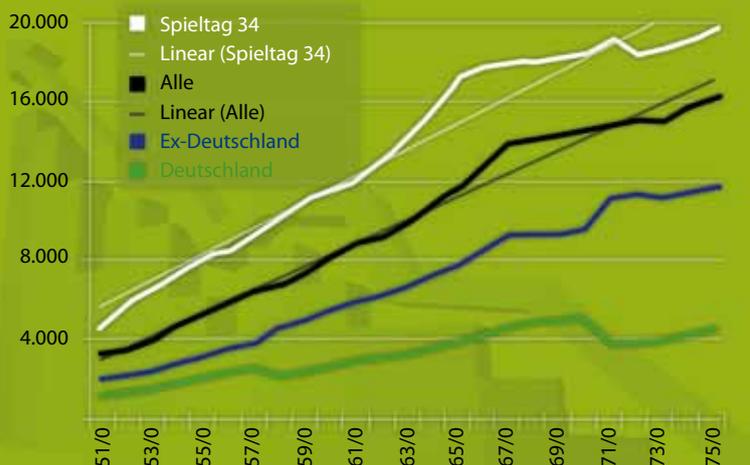
Auswechslung *Das Verhalten online-spielender Fussball-Manager zur Umbruchzeit*

Der OFM ist wieder auf Wachstumskurs. Nach langer Zeit der Stagnation ziehen die Managerzahlen langsam wieder an. Wo wird das Wachstum generiert, wo sind die Rückgänge am höchsten? Die Ländererweiterung des OFM liegt jetzt bereits vier Saisons zurück. Es ist ein guter Zeitpunkt um zu analysieren, wie erfolgreich die Ländererweiterung war. Wie entwickeln sich die Managerzahlen in den Ländern und im ganzen OFM? In dieser Ausgabe des Anpffiff präsentieren wir die Statistiken zum Anmeldeverhalten und zu den Löschungen etwas umfangreicher.

Die Ländererweiterung war eine große Hoffnung, um mittelfristig ausreichend Platz für das Ligasystem Deutschland zur Verfügung zu stellen. Das Angebot die Nation zu wechseln wurde immens stark angenommen. Fast 14.000 deutsche Manager suchten ihr Glück im Ausland. Das sind etwa 10.000 mehr als bei der letzten Ländererweiterung. Auch relativ übertrifft die letzte Ländererweiterung alles bisher dagewesene. Mit 27% gemessen an der Anzahl der Auswanderer zu der Ausgangspopulation, war Deutschland so wechselfreudig wie nie zuvor. Bei der letzten Ländererweiterung waren es gerade mal 16%.

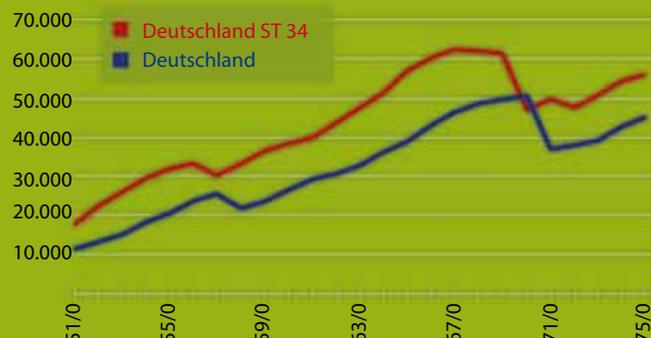
Somit hat sich die Verteilung der Manager verändert. Der prozentuale Anteil der Deutschen lag in Saison 51-57 noch bei 35-40%. Mit der vorletzten Erweiterung konnte der Anteil auf 32% gedrückt werden und konnte trotz beeindruckendem Wachstum um lediglich 3%-Punkte auf 35% zulegen.

OFM-Wachstum



Da die Ländererweiterung lediglich eine Umverteilung war, fällt sie im Chart „OFM Wachstum“ Alle (schwarz) nicht weiter auf. Alle Nationen ohne Deutschland (blau) und Deutschland (grün) bilden die Erweiterungseffekte sehr gut ab. Während Deutschland 14.000 Manager verlor, konnte der Rest der Welt entsprechend wachsen.

Deutschland auf Wachstumskurs



Deutsche Manager im OFM (in Prozent)

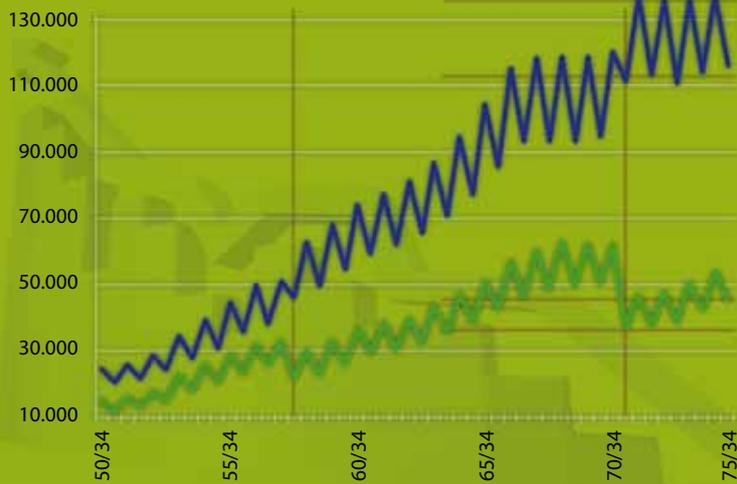


Die letzte Ländererweiterung senkte den Anteil erneut auf 25%. Durch einseitiges Wachstum in der OFM-Welt steigt der Anteil deutscher Teams im System deutlich an. Zur Saison 75-0 liegt der Anteil bereits wieder bei 28% und zwei Drittel der frei gewordenen Kapazitäten sind bereits wieder belegt. Auch im Chart Schwankungen



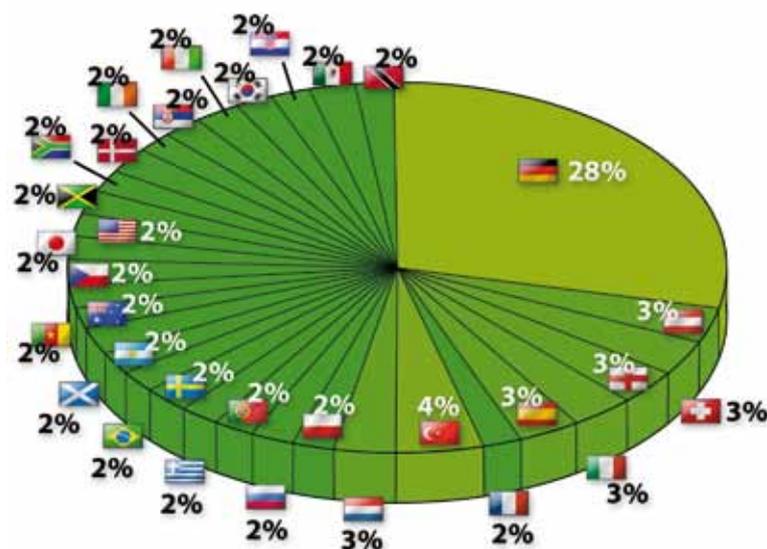
zum Saisonwechsel lässt sich deutlich ablesen, dass das Wachstum im Rest der Welt stagniert und in Deutschland bereits ein deutlicher Wachstumsschritt gemacht wurde.

Schwankungen zum Saisonwechsel



Deutschland hat bei der Betrachtung eine besondere Bedeutung. Es gibt mit Abstand kein Land, was annähernd so viele Manager aufnimmt. In der Regel liegt der Anteil bei 2%. Ausnahme-Nationen wie Österreich, Schweiz, England, Italien, Spanien und Holland bringen es auf 3%. Eine besondere Rolle spielt die Nation Türkei. Sie ist mit 4% die größte und beliebteste Nation neben Deutschland.

Obwohl die alten OFM-Länder sehr hohe Löschraten am Ende der Saison haben, sind sie dennoch die am relativ stärksten wachsenden Nationen. Frankreich ist im Mittel der letzten vier Saisons um 6-8% pro Saison gewachsen,



obwohl zum Saisonende 27% das Land verlassen haben. In der aktuellen Saison ging das Wachstum auf 0-2% zurück, aber auch die Löschraten betragen nur noch 16%. Deutschland hat mit 3-6% Wachstum relativ gesehen normale Werte. Bezogen auf den derzeitigen 28%-Anteil an der OFM-Welt ist das absolut betrachtet jedoch einiges. Dazu später mehr.

Zusammenfassung – Mittelwerte 4 Saisons

Land	Veränderung ST 0		Veränderung ST 34		Löschung Saisonende	
	Ø 4 S.	letzte S.	Ø 4 S.	letzte S.	Ø 4 S.	letzte S.
Alle	2%	3%	1%	1%	-18%	-13%
GER	5%	6%	3%	6%	-17%	-10%
AUT	-1%	3%	-5%	-2%	-15%	-15%
SUI	4%	3%	2%	1%	-24%	-16%
ENG	2%	2%	0%	1%	-20%	-14%
ITA	4%	3%	3%	1%	-24%	-14%
ESP	5%	6%	2%	1%	-27%	-15%
FRA	8%	2%	6%	0%	-27%	-16%
TUR	4%	3%	4%	3%	-26%	-21%
NED	5%	4%	5%	6%	-15%	-12%
POL	1%	2%	-2%	1%	-16%	-13%
RUS	1%	4%	-1%	1%	-15%	-13%
POR	6%	8%	5%	2%	-23%	-14%
GRE	0%	5%	-2%	0%	-16%	-13%
SWE	1%	3%	0%	0%	-11%	-7%
BRA	6%	1%	7%	0%	-25%	-17%
ARG	3%	7%	1%	0%	-18%	-9%
SCO	-1%	1%	-2%	0%	-6%	-8%
AUS	-1%	2%	-2%	1%	-8%	-11%
KAM	0%	2%	-2%	1%	-17%	-14%
CZE	0%	2%	-1%	0%	-13%	-13%
JAP	0%	4%	-2%	1%	-14%	-14%
USA	2%	5%	1%	3%	-13%	-10%
JAM	3%	2%	2%	0%	-17%	-11%
SRA	1%	0%	0%	0%	-19%	-15%
DAN	-3%	-2%	-3%	-4%	-10%	-10%
IRL	-2%	-1%	-3%	-5%	-12%	-10%
SRB	-4%	-4%	-6%	-7%	-17%	-18%
CRO	-3%	-4%	-4%	-6%	-20%	-18%
MEX	-4%	-6%	-3%	-4%	-12%	-19%
SKO	-4%	2%	-6%	-8%	-16%	-14%
CDI	-2%	-2%	-4%	-3%	-17%	-17%
TRT	-1%	-2%	-2%	-1%	-16%	-16%



Bei den Nationen der vorletzten Ländererweiterung stagniert das Wachstum. Geringer Zuwachs, manchmal sogar negative Veränderungsraten und geringe Löschraten. Hier siedeln Liebhaber, die sich nicht vertreiben lassen. Da die meisten davon Einwanderer sind, müssten sie ihren Verein aufgeben um in einer anderen Nation zu siedeln.

Den traurigen Abschluss bilden die Nationen der letzten Ländererweiterung. Im Schnitt geben dort jede Saison bis zu 6% der Einwanderer ihren Verein wieder auf. So kurz nach der Ländererweiterung und im frei gewählten „Traum-Land“ sind die Manager so enttäuscht, dass sie ihre Vereine verlassen.

Hier sieht man die Veränderungsraten der jeweiligen OFM-Nationen seit der Ländererweiterung. Der gesamte OFM ist um 9% gewachsen. Wachstumsspitzenreiter ist Frankreich mit über 30%. Deutschland konnte trotz seiner Größe um 23% wachsen. Auch Länder wie Spanien, Holland, Portugal und Brasilien konnten seit der Ländererweiterung um über 20% wachsen.

Alle Länder der letzten Ländererweiterung verlieren Manager. Die traurigsten Beispiele von Abwanderung aus dem Traumland nach der Ländererweiterung sind Serbien,

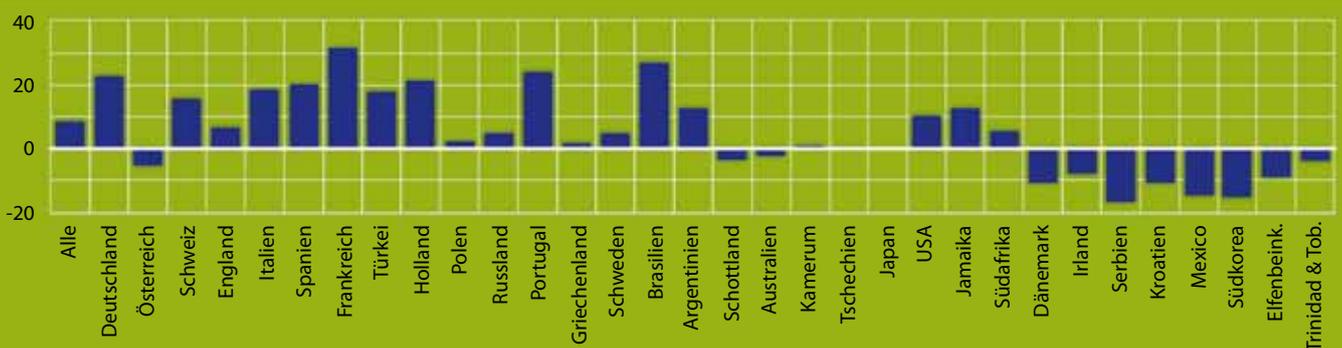
Mexico und Südkorea mit ca. 15 % Populationsrückgang. Wir vom Anpffiff interessieren uns für diese Gründe und richten einen Thread im Forum ein, wo Auswanderer ihr Leid im neuen Land mitteilen dürfen. Waren die Behörden korrupt, so dass Ihr keine Baugenehmigung für Euren Stadionausbau bekommen habt? Seid Ihr mit der fremden Sprache nicht klar gekommen oder war die Konkurrenz zu stark? Bitte diskutiert das mit uns und hier: www.ofm-forum.de/viewtopic.php?t=106346

An den absoluten Zahlen erkennt man, dass zwei Drittel des OFM-Wachstums aus Deutschland generiert werden. Wenn das so weiter geht, sind die alten Managerzahlen in Deutschland bald wieder erreicht. Das führt allerdings zu Kapazitätsproblemen. Wie man dem begegnen kann, wird im VV-Forum diskutiert. Der älteste Thread zum Kapazitätsproblem ist Deutschland ist überlaufen - Wechsellmöglichkeiten (www.ofm-forum.de/viewtopic.php?t=62889). Ein weiterer Ansatz zur Kapazitätserweiterung wird in Ligastruktur Deutschland (www.ofm-forum.de/viewtopic.php?t=93152) diskutiert.

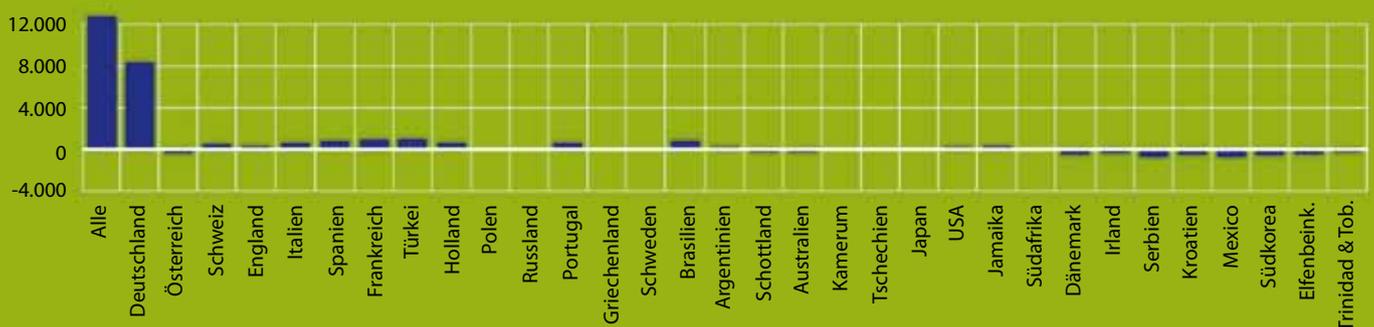
Viel Spaß bei den jeweiligen Diskussionen!

Artikel von Bubbles

Relative Veränderung der Managerzahlen in den OFM-Nationen nach der Ländererweiterung



Absolute Veränderung der Managerzahlen in den OFM-Nationen nach der Ländererweiterung





Statistiken



„Elite-Opis“

*Eine Analyse der „Spielerpyramide“ /
Verteilung der Spielerstärken im OFM*

Die Funktionsweise der Pyramide ist im Forum sehr ungenau beschrieben. Die Kernaussagen der OFM-GmbH lassen sich in wenigen Sätzen zusammenfassen. „Das System funktioniert wie eine Pyramide. Damit es immer bessere Spieler geben kann, muss eine breite Pyramidenstruktur entstehen. Soll heißen: je mehr 1er es geben wird, desto größer kann die Pyramide werden!“ Somit wird die Höhe der Pyramide (Stärke) von der Basis der Pyramide (Anzahl Spieler im System) bestimmt. Die Anzahl der Spieler hängt von der Anzahl der Manager ab. Wie man sieht ist die Pyramide eher ein halbes Zwiebeltürmchen.

Letztlich bleibt ausschließlich die Betrachtung wie sich die Spieler im System verteilen. Der Zusammenhang der schwächeren Spieler (Stärke 3-15) bezogen auf die Anzahl ist eher linear.

Die Spitzenspieler (Stärke 15-24) lassen sich im Log-Chart besser abbilden, hier liegt wohl eher ein exponentieller Zusammenhang vor.

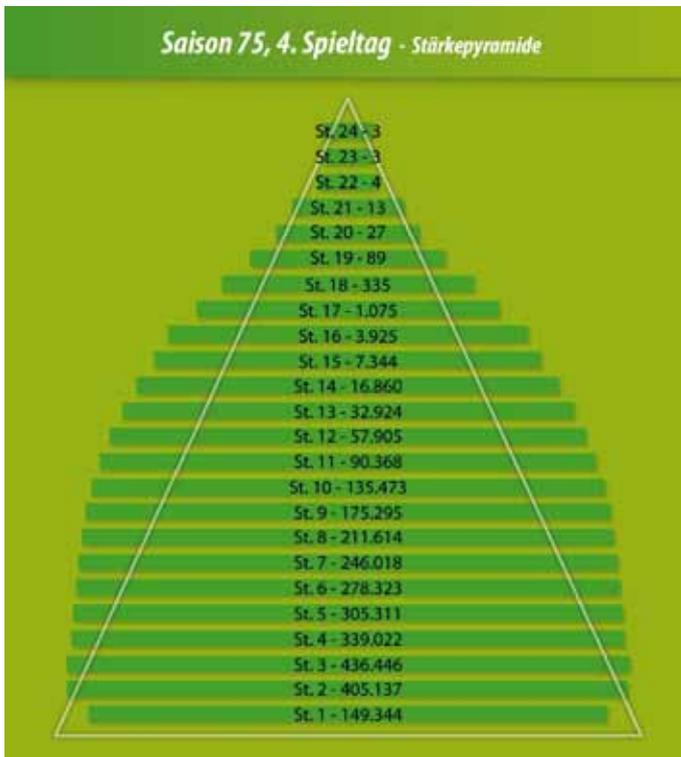
Saison 75, 4. Spieltag - Verteilung der stärkeren Spieler



Saison 75, 4. Spieltag - Verteilung der schwächeren Spieler



Wann wir den ersten 25er vorstellen dürfen hängt davon ab, wie sich die Managerzahlen im OFM und deren Spielerhaltungspräferenz verändern. Je mehr Spieler im System sind, desto eher kommt eine neue Stärke. In Saison 66 gab es etwa 350.000 Spieler weniger im System und der stärkste Spieler im Spiel hatte Stärke 23.



Nach unserer Erkenntnis ist das Pyramidensystem hauptverantwortlich für den Stärkestau. Der OFM hatte in seiner ursprünglichen Version eine Liga (Deutschland) und eine Spielerpyramide. Mit den Ländererweiterungen besteht der OFM inzwischen aus 32 Ligapyramiden. Das Problem entsteht durch die enge Spieler-Pyramidenspitze. Es gibt nur 50 Spieler, die besser als Stärke 19 sind. Profitieren können allerdings nur 39 Mannschaften von diesen Top-Spielern, da einige Manager mehr als einen Topspieler im Kader führen. Insgesamt spielen 576 Vereine international in der ersten Liga!

Somit bleiben den restlichen Vereinen nur durchschnittliche Stärken. Es können sich nicht ausreichend viele Kader mit herausragenden Stärken in der Liga absetzen. Das führt zu homogenen Stärkeniveaus und Stärkestau. Spieler der Stärken 15-19 geben eine durchschnittliche Stärke für fast alle Mannschaften der 1. und 2. Liga vor. Durch partielle Eingriffe in das System (Ländererweiterungen) ohne die Funktion der Spielerpyramide zu modifizieren, ist ein systemischer Fehler entstanden, der unweigerlich zum Stärkestau führen muss.

Besonders deutlich wird das, wenn man die Veränderungen im System der letzten neun Saisons betrachtet. In Saison 66 gab es 2.534.711 Spieler im System. Jetzt in Saison 75 sind es 2.892.840 Spieler. Wo wurden diese Spieler geschaffen?



Das Wachstum der Spieleranzahl ist überwiegend zwischen den Stärken 1-2 und 6-12 entstanden, obwohl in der Zwischenzeit eine Ländererweiterung stattfand. Mit dieser wurden acht neue Länder mit acht neuen ersten Ligen eingeführt. Das sind 144 neue Erstligisten. Das Pyramidensystem stellt diesen Vereinen gerade mal 52 zusätzliche Spieler (Stärke 19-24) und 153 zusätzliche Spieler der Stärke 18 zur Verfügung.

Dass es überhaupt neue Spieler gab, ist überwiegend auf den Anstieg der Spielermenge in Höhe von 358.129 neuen Spielern zurückzuführen. Eine leichte Modifizierung der Pyramide muss es gegeben haben, dass lässt sich aus den ungleichen



Statistiken

Veränderungen ableiten. Leider wurden genau die Stärken geschaffen, die zu homogenen Mannschaftsstärken führen. Bei den Spitzenspielern, mit denen man sich in der Liga absetzen kann, sind die Zuwächse nur marginal.

Analog zu der neuen Serie Elite-Jugend richtet sich nun abschließend der Blick auf die erfahrenen Elitespieler im System. Die Tabellen zeigen die Elite nach Position und Stärke. Die potentiell stärksten Spieler sind auf der MS-Position zu finden, dicht gefolgt von RS/LS. Auch die TW-Position wird gut gefördert und ist die mit am häufigsten vertretene Position.

Spitze der Spielerpyramide - Verteilung nach Positionen

	Stärke						Σ
	19	20	21	22	23	24	
DM	3	1					4
LIB	1						1
LM	6	1					7
LMD	2						2
LS	15	5	3	1	1		25
MS	19	9	5	1	1	3	38
RM	8	1					9
RMD	1						1
RS	17	5	3	2			27
RV	1						1
TW	11	4	2		1		18
VS	1						1
ZM	4	1					5
Σ	89	27	13	4	3	3	139

Die Tabelle darunter zeigt die Elite nach Alter und Stärke. Sobald die 37-jährigen im Ruhestand sind, können sich einige Vereine Hoffnung darauf machen, dass sich ihre Spieler mit 18 – 20er Stärke aufwerten könnten.

Spitze der Spielerpyramide - Verteilung nach Alter

	Stärke						Σ
	19	20	21	22	23	24	
30		1					1
31	2	1	1				4
32	8					1	9
33	4	2	5	2			13
34	4	2	5	2			13
35	20	4	1		1	1	27
36	30	14	4	2	1		51
37	4		1				5
Σ	72	24	17	6	2	2	123

Besonders hervorzuheben ist der Verein AC Hannover Warriors (www.onlinefussballmanager.de/vereinsseite/vereinsseite_frameset.php?teamid=2888). Der vom Manager MK20 in Italien geführte Verein hält 11 von 139 Spielern mit einer Stärke zwischen 19-24.

Artikel von Bubbles

Die Pyramide wird im Forum in folgenden Threads diskutiert:

- > Auf- & Abwertungssystem / Spielerstärken
- > Die Pyramide überarbeiten
- > Aufwertungssystem

INFORMATION!!!

Kurz vor Redaktionsschluss hat es in der Pyramide noch Veränderungen gegeben. Eine neue Stärkestufe wurden geboren. Ab dem 27. Spieltag der 75. Saison gibt es einen 25er Spieler. Der 34 Jährige Bengale Kamal Morshed (http://onlinefussballmanager.de/010_mannschaft/spieler_detail.php?&spielerid=17491727) spielt beim Sturm Hackebein (http://onlinefussballmanager.de/vereinsseite/vereinsseite_frameset.php?teamid=22364) in der 1. Liga der Schweiz. Sollte diese neue Stärkestufe nicht dem Saisonwechsel zum Opfer fallen, werden wir die neue Pyramidenstruktur im nächsten Anpffiff neu beleuchten.



Statistiken

Elite-Jugend

Die heiß diskutierten Themen Jugend und Jugendförderung haben wir zum Anlass genommen und wir sind stolz darauf, mit dem neuen AnpfiFF eine neue Statistikserie einführen zu können.

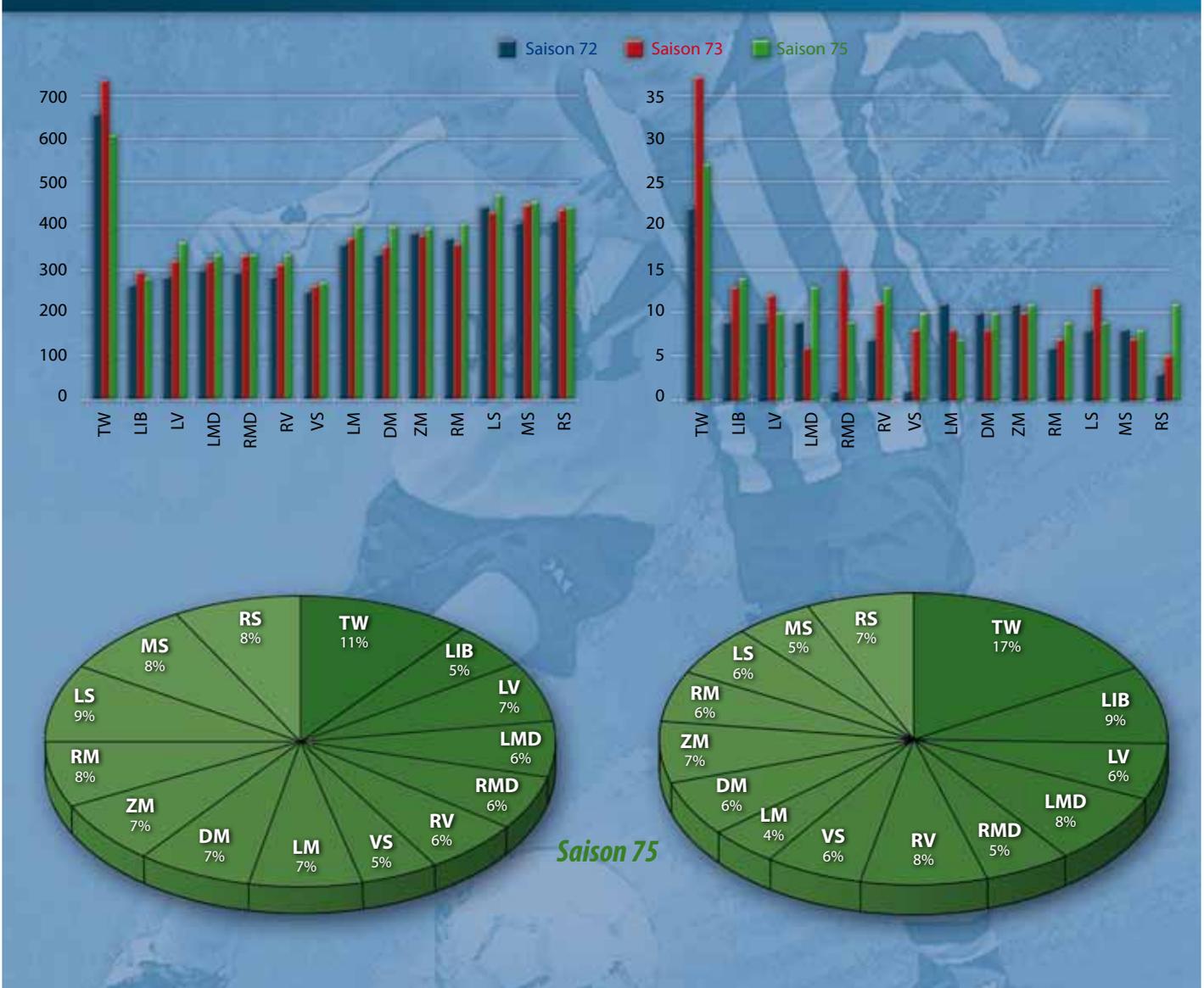
Mit den Jugendspielern ist es wie mit einem guten Wein. Der Jahrgang muss stimmen. Hierbei kommt es vor allem auf die äußeren Einflüsse an. Damit der Wert steigt, sollte die Qualität exquisit sein und die Quantität gering. Bereits in den letzten Saisons konnte man feststellen, dass für Ausnahmespieler auch Ausnahmepreise bezahlt werden.

Welche Positionen sind in dieser Saison rar, was ging häufig aus der Jugendförderung hervor? Welche Positionen bestellt man in der nächsten Saison? Hier sind ein paar Statistiken, die einen Überblick über die Elite von morgen geben. Die Charts zeigen die Häufigkeiten und prozentualen Anteile des hoffnungsvollen Nachwuchses der 17-jährigen Superstars.

Damit sich diese vielversprechende Jugend zu erfahrenen Topspielern entwickelt, bedarf es dann aber noch der richtigen Pflege. Somit sollte man nach dem Sähen das Gießen nicht vergessen.

Artikel von Bubbles

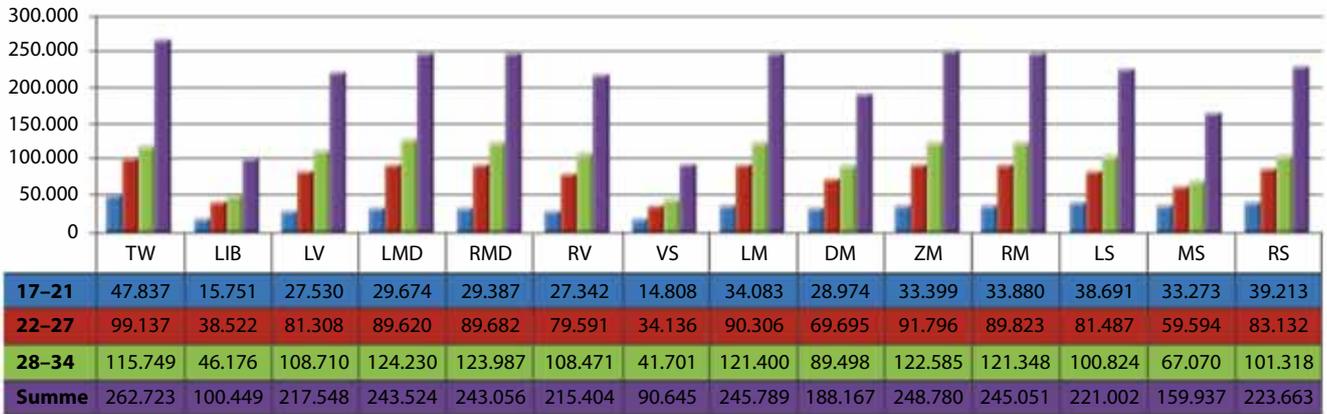
Jugendspielerverteilung - Jugendspieler der Stärke 4 (links) und 5 (rechts)



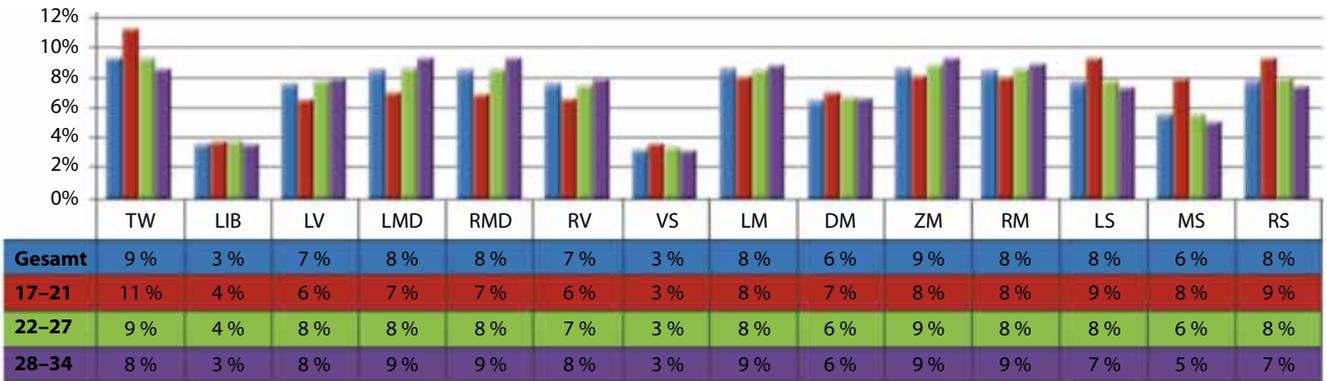


Statistiken

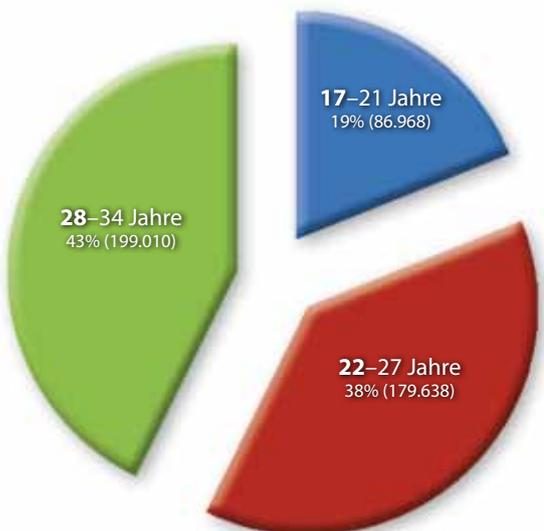
Spielerpositionen in 3 Altersklassen (absolut)



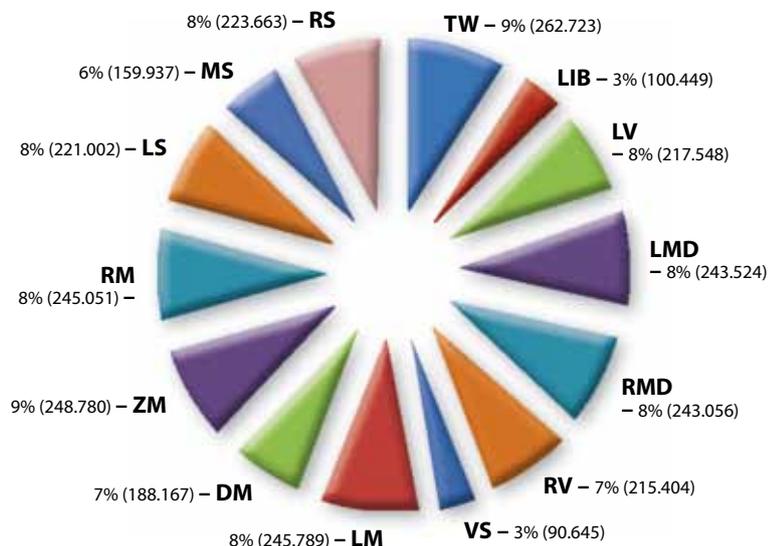
Spielerpositionen in 3 Altersklassen (relativ in Bezug auf Klasse)



Mittlere Anz. je Altersklasse



Summe





Inflation

„Als **Inflation** bezeichnet man das überdurchschnittlich starke Ansteigen der Geldmenge im Vergleich zum Wachstum der Volkswirtschaft.“

Die große Furcht unserer Großeltern hält Einzug in die Online-Welt. Lange hielten sich Gerüchte, die Inflation sei auf dem Vormarsch. Alle Verbesserungsvorschläge wurden von der Community gedisst mit: „Es muss Geld aus dem Spiel genommen werden“.

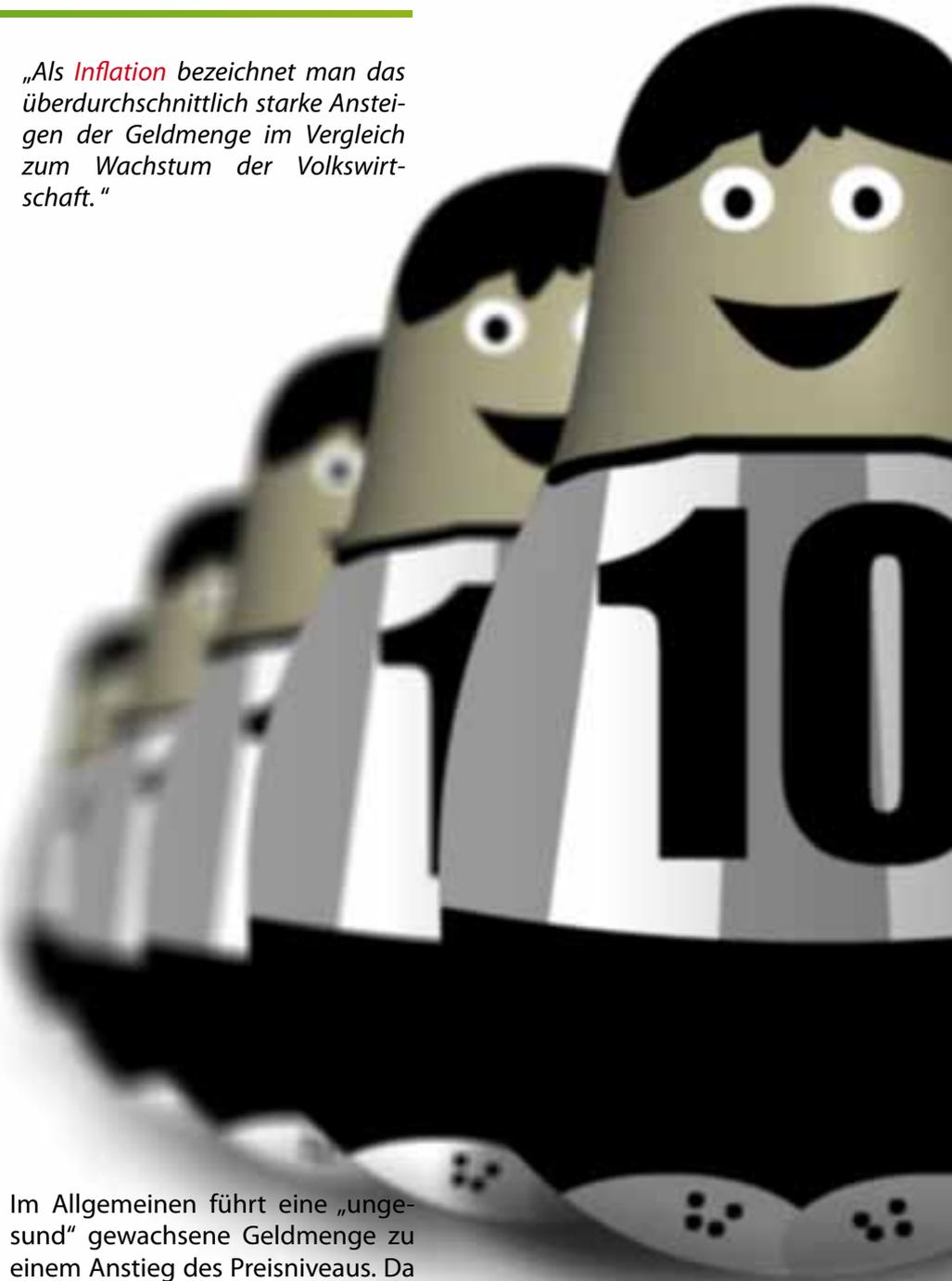
Nun ist die Horrormeldung raus, die OFM-GmbH meldet über ihre Nachrichtenagentur „Von der Wirtschaftskrise verschont: 79 OFM-Manager haben über 100.000.000 Euro auf ihrem Vereinskonto.“ <http://bit.ly/9VAotl> 17. Februar, 5:41 Uhr via Facebook.

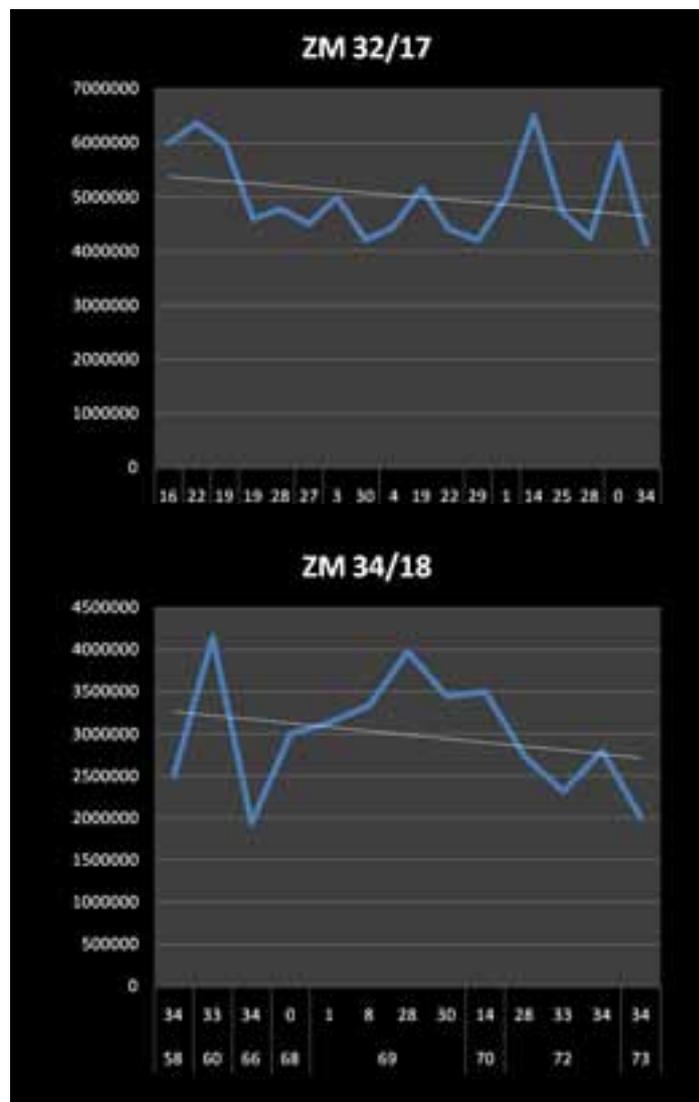
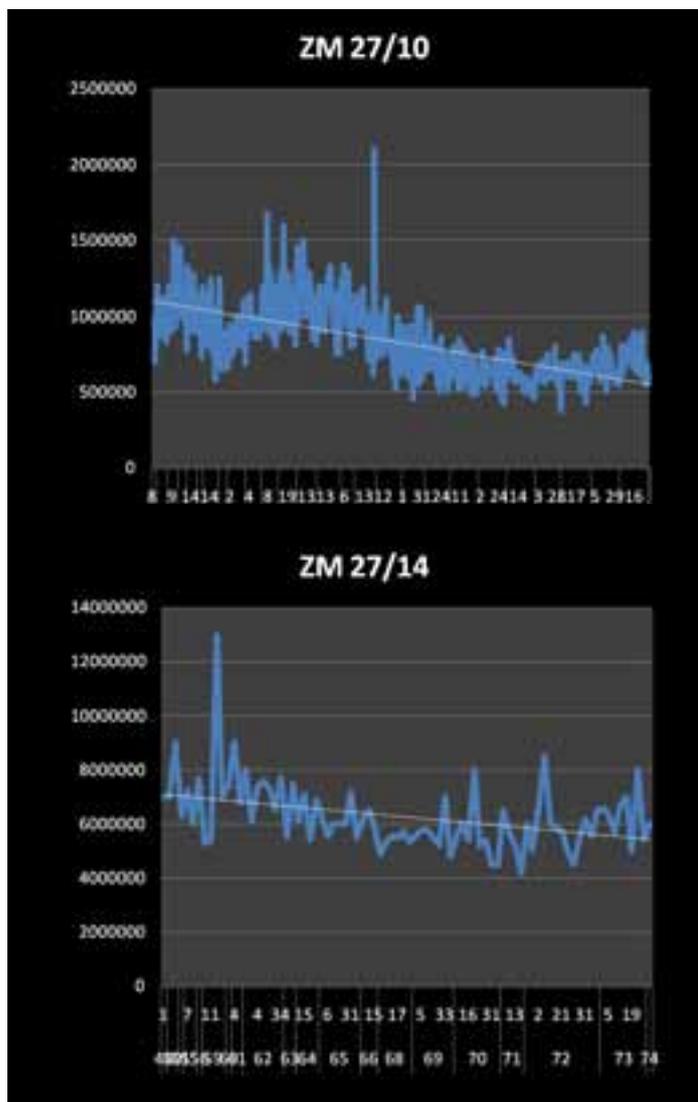
Was können wir tun? Gold gibt es beim OFM nicht. Sollte man in anderes Sachvermögen investieren? Droht eine Hyperinflation? Geht die OFM-Welt unter?

Bezogen auf 576 Erstligisten sind 79 Vereine mit einem Guthaben > 100.000.000 € nicht sehr viele. Auch sind 100 Mio. € nicht viel, wenn man unterstellt, dass Spieler angeschafft werden müssen. 100 Mio. sind fünf Super-Transfers oder 10 hochwertige Spieler. Also eben genau so viel, wie man für eine Ersatzmannschaft nach Überalterung des Kaders braucht.

Im Allgemeinen führt eine „ungesund“ gewachsene Geldmenge zu einem Anstieg des Preisniveaus. Da wir zwar das Wachstum der Managerzahlen kennen, aber nicht die sich im Spiel befindende Geldmenge, können wir nur die Preisniveaus untersuchen.

Am Beispiel des ZM untersuchen wir die historischen Preise im Long-Term-Chart Saison 48-74.





Rudis Rasenrammler kaufte Alberto Morales ZM 27/14 für 12.970.005 €. Mit der Unterstellung, dass es sich hier um einen noch nicht aufgewerteten ZM 27/15 gehandelt haben könnte, ein durchaus berechtigter Preis. Denn ein ZM 27/15 im Super-Premium-Segment wurde in diesem Zeitabschnitt (S.59-St.4) für 13 Mio. € verkauft. Neben diesem Transfer gab es nur einen weiteren in

S.62-St.33 zu 7,5 Mio. €. Weder im Standardspieler-Segment (ZM 27/10), noch im Premium-Segment (ZM 27/14) sind ungesunde Preisentwicklungen zu erkennen.

Auch die Erstligaspieler (34/18 bzw. 32/17) weisen vergleichbare Preismuster auf.

Fazit

Die Preise sind im Allgemeinen am sinken. Ein Verfall der Kaufkraft kann nicht festgestellt werden. Vielmehr weist der Markt deflationäre Tendenzen auf.

Dieser Preisverfall kann dadurch erklärt werden, dass bei wachsender Spielermenge ständig neue Stärken entstehen. Ein ehemaliger Top-Spieler wird mit der Zeit nur noch als guter Spieler bewertet, weil das System höhere Stärken zulässt.

In den Saisons 54-63 stieg die Spitzenstärke von 19 auf 23. Somit war ein Spieler der Stärke 19 in Saison 53 überhaupt nicht im System vertreten. In Saison 61 gab es schon 31 Spieler mit 19er Stärke.

Alle Preise unterliegen einer regulären Schwankung. Das liegt vor allem an den Qualitätsunterschieden, die die Spieler zum Zeitpunkt des Verkaufs aufweisen. Dazu zur nächsten Ausgabe mehr.

Bubbles



Supertransfers

All-Time-Top 10

Nr	Spielername	Land	Ablöse	Pos	AI	St	Neuer Verein	Sai./ST
1	Konrad Rose		80,0 Mio	MS	30	21	Russian All-Stars	75/34
2	Joaquín Carvalho		50,0 Mio	TW	31	22	Russian All-Stars	75/34
3	Vlaudimir Olavio Bernardis		42,3 Mio	TW	24	15	FC Büskens 04	75/33
4	Joaquín Carvalho		42,0 Mio	TW	29	20	CA Assindia Salchichón	73/31
5	Remco Runneboom		39,5 Mio	MS	28	19	Sibirische Rentierhirten	75/27
6	Joaquín Carvalho		38,0 Mio	TW	30	20	Heart of Speyside	74/0
7	Young Shoemaker		35,0 Mio	TW	25	15	Helsingborg BK	75/25
8	Niels Jeppesen		35,0 Mio	TW	25	15	Isle of Gain Ground	70/16
9	Fabian Nájera		35,0 Mio	TW	25	14	SC Masterclass	59/7
10	Joaquín Carvalho		34,4 Mio	TW	28	19	Heart of Speyside	72/29

Top-Transfers der Saisons 68-75

HINWEIS: Aufgrund des langen Zeitraums, gibt es in dieser Ausgabe nur eine Zusammenfassung der Top-Transfers

Saison	ST	Spielername	Land	Ablöse	Pos	AI	St	Neuer Verein
75	34	Konrad Rose		80,0 Mio	MS	30	21	Russian All-Stars
74	0	Joaquín Carvalho		38,0 Mio	TW	30	20	Heart of Speyside
73	31	Joaquín Carvalho		42,0 Mio	TW	29	20	CA Assindia Salchichón
72	29	Joaquín Carvalho		34,4 Mio	TW	28	19	Heart of Speyside
71	11	Chris Hartson		23,0 Mio	MS	34	24	AC Hannover Warriors
70	16	Niels Jeppesen		35,0 Mio	TW	25	15	Isle of Gain Ground
69	12	Nael Paranhos		25,0 Mio	TW	25	15	Glückskinder Düsseldorf
68	21	Radosław Frąckowiak		20,5 Mio	TW	20	11	Empor Lauter



AWP-Grenzen



Wie im letzten Anpiff präsentieren wir in dieser Ausgabe die AWP Grenzen im neuen Format. Der kleine Graph in der Tabelle zeigt die AWP Entwicklung der letzten 10 Saisons und ist jetzt noch etwas höher. Damit lässt sich der Trend visuell besser erfassen.

Für die Optimierung bei der Vertragsverlängerung geben wir Euch jetzt die wichtigen statistischen Parameter an. Die letzten bekannten AWP Werte, den Mittelwert, die Standardabweichung und die höchsten bzw. tiefsten Werte aus den letzten fünf Saisons. Die Historischen Daten können jederzeit im Forum oder bei OFM-Wiki nachgelesen werden.



Artikel von Bubbles

Jahresgehälter der Spieler





Statistiken

AWP-Grenzen

Stärke	74/9	74/18	74/27	75/0	Ø	Std. Abw	Max	Min
2	223	227	229	225	225	3	229	220
3	329	333	337	334	331	4	337	324
4	449	453	459	456	450	4	459	444
5	623	623	626	626	623	2	626	619
6	910	911	910	904	902	8	911	886
7	1.304	1.309	1.311	1.302	1.282	19	1.311	1.251
8	1.806	1.814	1.819	1.813	1.772	29	1.819	1.731
9	2.438	2.448	2.456	2.453	2.404	30	2.456	2.364
10	3.247	3.257	3.265	3.261	3.199	42	3.265	3.162
11	4.174	4.185	4.195	4.193	4.105	60	4.195	4.014
12	5.072	5.085	5.095	5.094	5.002	60	5.095	4.916
13	6.029	6.043	6.054	6.053	5.970	49	6.054	5.907
14	7.146	7.156	7.163	7.157	7.102	37	7.163	7.052
15	8.487	8.506	8.515	8.501	8.453	31	8.515	8.414
16	9.921	9.930	9.926	9.910	9.940	24	9.987	9.910
17	11.348	11.351	11.347	11.319	11.424	64	11.517	11.319
18	12.666	12.651	12.652	12.590	12.716	58	12.795	12.590
19	13.697	13.682	13.663	13.614	13.689	45	13.791	13.614
20	14.623	14.683	14.602	14.566	14.552	69	14.697	14.457
21	15.522	15.346	15.411	15.428	15.367	71	15.522	15.229
22	15.951	15.917	16.000	16.064	15.933	97	16.196	15.726
23	16.144	16.260	16.324	16.341	16.411	143	16.679	16.144
24	17.350	17.454	17.090	16.505	17.316	204	17.470	16.505





HALBZEIT...die AnpfiFF Kolumne

Die OFM-Welt im Wandel ...

Es geschah am 6.2.2010 in Dresden ... die 9. Auflage des OFM-Wanderpokals ging an den Start und ich war dabei! Zumindest bis zum 2. Spiel sogar aktiv auf dem Feld ... wenn da nicht die 8. Minute gewesen wäre vielleicht auch noch länger, aber der Versuch **brasilia-nischen Ballzaubers** ist (vielleicht auch altersbedingt) kläglich mit einem Muskelfaserriss quittiert worden. Ich wurde ausgewechselt, eine junge Dame kam zum kühlen (das Bier war eines der Besten des Tages), aber ... verletzt ausgeschieden ... verletzt? War da nicht was?

Richtig. Keine 3 Monate vorher hatte ich meinen Wunschzettel zu Weihnachten formuliert:

Jetzt war ich selber verletzt, nicht schlimm, aber ich konnte nicht weiter spielen. So hatte ich mir das nicht vorgestellt, als ich meinen Wunsch zu Papier brachte.



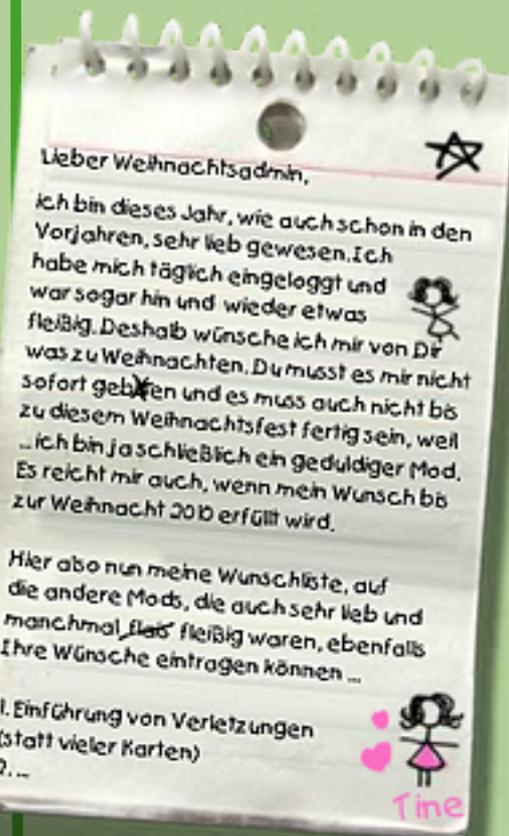
Weniger als einen Monat später wurden wir dann aber informiert, dass gar nicht meine Ungeschicklichkeit von Dresden gemeint war, sondern tatsächlich meine Jungs vom **FC Hobbinger 05** demnächst Verletzungen erleiden können. Endlich war es soweit: der OFM bewegte sich, und zwar in die richtige Richtung. Hin zur Realität und damit hin zu einem leichteren Spielverständnis. Warum leichter? Weil jeder Manager bestimmte Gegebenheiten im Fußball kennt. Einsatz und Verletzungen, insgesamt logisch umgesetzt und in das Spielprinzip des OFM eingebettet ... ich war begeistert!

Aber nicht alle Mitspieler sahen die Veränderungen so positiv wie ich. Fragen über Fragen und oft wunderte ich mich, weil doch eigentlich alles selbsterklärend war. Wenn ich meine Hobbys mit der Devise auf den Platz schicke, dass wir um alles in der Welt gewinnen wollen, dann muss ich damit rechnen, dass sie hin und wieder ungestüm sind

mehr Karten kassieren oder auch mal eine Verletzung riskieren. Sag ich ihnen aber, dass eine Niederlage uns nicht weh tut, dann vermindert sich die Gefahr dieser Negativerlebnisse. Auch ein höherer Frischeverlust ist die logische Konsequenz aus höherem Einsatz, ebenso wie der positive Effekt, hier und da mal einen Zweikampf mehr zu gewinnen. Alles vollkommen logisch, weil es genau so ist, wie auf dem Platz in Dresden (und da habe ich aufgrund meiner körperlichen Mängel schon nur wie eine Diva gespielt) ... warum also die Unzufriedenheit im Forum?

Ich habe lange darüber nachgedacht und bin schließlich zu einem einzigen Grund gekommen: viele andere Dinge im OFM sind nicht logisch, weil sie nicht der Realität entsprechen. Egal ob ein Spieler bis zur Rente immer besser wird oder die Frische keinen Einfluss auf das Spielergebnis hat, dies sind Dinge, die man erklären muss, weil sie anders sind, als wir es von uns selber gewohnt sind. Wir können also nicht davon ausgehen, dass eine Änderung beim OFM prinzipiell den bekannten Verhältnissen der realen Welt entspricht, und wenn es doch so ist, dann müssen wir das tatsächlich erklären ...

Beutlin





TOR

Wenn ich mich Morgens zum ersten Mal einlogge, sehe ich gleich das Ergebnis vom aktuellen Spieltag. Oft denke ich dann: „*Schon wieder verloren.... dabei hatte ich doch den besseren Sturm...*“. Wenn ich dann den Spielbericht öffne, sehe ich meist, dass meine ansonsten fabelhaften Jetlags einige gute Chancen hatten, die mein (baldiger Ex-) Mittelstürmer aber wieder mal nicht nutzen konnte. „*Hey, ich habe über eine Million Ablöse für dich bezahlt!*“. Wenn ich könnte, würde ich in so einer Situation gern den Trainer entlassen.

Das Einzige, was meine Laune dann etwas hebt, sind die humorvollen Kommentare des spannenden Spielberichts! Den findet ihr auch gleich im Managerbüro, unten etwa in der Mitte, ist ein Link. Folgt ihr dem, könnt ihr euch alle Begegnungen des Tages in aller Ruhe vorführen lassen.

Es gibt Manager, die lesen sowieso nur den. Noch spannender ist der Bericht, wenn man das Ergebnis vorher nicht kennt. So hat man beim Verfolgen etwas mehr das Gefühl, einem echten Spiel beizuwohnen. Dort passieren viele Dinge, die zum eigentlichen Spielergebnis nicht viel beitragen, mir aber manchmal ein Schmunzeln ins Gesicht zaubern. Und für den Fall, dass ich das Spiel verliere, trösten sie mich ein wenig über das schlechte Ergebnis hinweg.

Hier sind ein paar Beispiele der Kommentare, die einen dort erwarten können:

„Adrien Severin bekommt Rot wegen einer Blutgrätsche. Das ist kein Kindergeburtstag, hier geht es hart zur Sache.“

**Massimo Rossi schießt knapp links vorbei
Das Tor ist aber auch sehr klein heute...**

Dong Kai-Ming wird offensichtlich vom Flutlicht geblendet!

„Der Torschütze schnappt sich den Ball und knutscht ihn ab!“

„Huppalla.. der Schiri fällt über seine eigenen Füße...“

„Ein echter Knipser! Riesen Nummer! Mächtig großer Käse!“

Wenn ihr beim Lesen auch unweigerlich ins Schmunzeln gekommen seid, solltet ihr den folgenden Thread im alten OFM-Forum besuchen: [Spannender Spielbericht \(Lustige Kommentare\)](#). Dort sind viele weitere Kommentare zu finden, die in den Spielberichten verwendet werden.

Vielleicht eröffnet desami04 auch im neuen Forum einen Thread zu dem Thema. Und solltet ihr demnächst einen neuen Kommentar entdecken, der nicht in dem Thread vermerkt ist, dann postet ihn dort. Und auch, wenn ihr selbst eine Idee für einen witzigen Kommentar habt, könnt ihr ihn ja dort hinterlassen. Man weiß ja nie, vielleicht baut OFM ihn ja irgendwann in den Spielbericht ein. Neben mir gibt es sicher viele Manager(innen), die die Spielberichte gespannt verfolgen und sich darüber freuen würden.

Bestefrau



Wappen des Monats

Und auch in dieser Ausgabe des OFM AnpfiFF wurde wieder fleißig nominiert und bewertet, nämlich das Wappen des Monats. Dieses mal holte sich das Emblem vom SC Venus 06 den begehrten Titel und somit gewann kein super gerendertes Bild, sondern eines wo der Inhalt zählt. Das Werk von m8janix! trumpft mit den Möglichkeiten einer Frau und nutzt so scharmlos die Männerdominanz in der Redaktion aus. In dem Wappen ist auf der linken Seite der Schriftzug, unten ein Ball und rechts eine Frau mit Pistole abgebildet. Zusätzlich zu dem vollenden ein paar Sterne und ein grauer Rahmen das Logo.

Den 2. Platz holte sich das Wappen von FC Robomonkeys, es konnte durch ein gutes Erscheinungsbild punkten, verlor aber letztendlich mit 5 Punkten Unterschied.

Artikel von Shadowlauch

Nominierte Wappen


A

B

 alexstyle93
Ersteller ???

C

 SC Venus 06
Ersteller m8janix!

D

 FC Ottakringer 06
Ersteller Raimi

E

 Goiás EC
Ersteller Hammi74

F

 SSV Bronx 07
Ersteller Raimi

G

 Hottingen Killers
Ersteller Luku

Das Ergebnis in %



! Ab der nächsten Ausgabe seid ihr dran! Denn ihr entscheidet, wer den Titel Wappen des Monats erhält. Ihr schlägt Wappen in der AnpfiFF-Rubrik im OFM-Forum vor, wir treffen eine Vorauswahl und ihr wählt dann das beste Wappen. Schlage deinen Favoriten einfach im OFM- Forum vor!



OFM Chat Guide und Clanbericht Fumplinge

„Hoch die Tassen und... Fump!“ lautet das Motto im OFM-Chat. Mit „Fump“ ist das Geräusch beim Öffnen einer Bügelbierflasche gemeint. Und auch die allgemeine Bezeichnung von Zufuhr des Gerstensaftes. Also: „Einen fumpen“ oder: „...ich gib ne Runde Fump aus...“. Aber warum berichten wir vom Chat und dem Clan der Fumplinge zusammen? Ganz einfach! Die Fumplinge sind aus dem Chat entstanden und sind somit der älteste Clan überhaupt beim OFM.

Also her mit dem Fump!

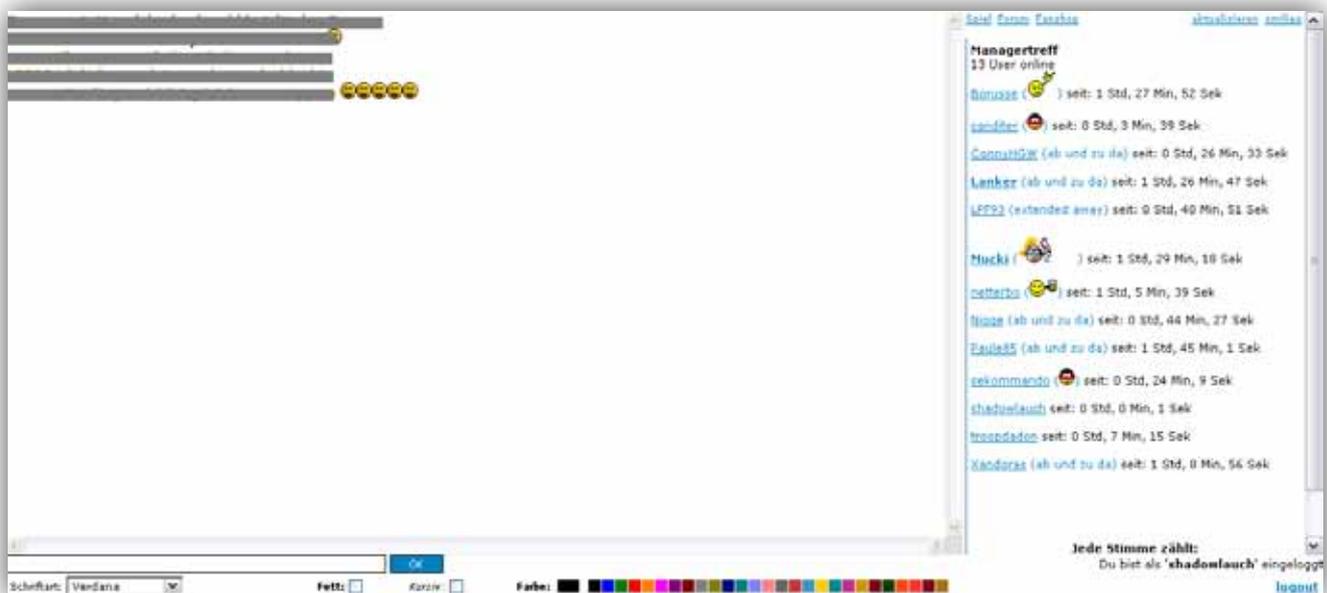
Wer Chatbedürfnis hat und nicht unbedingt in Partnerschafts-Rooms über den OFM quatschen will, trifft sich hier mit Gleichgesinnten. Zu finden ist der OFM-Chat mehr als einfach. Schaut in eurem Managerbüro oben auf die zweite Taskleiste. Dort an der siebenten Stelle, neben dem „OFM History“ klickt ihr drauf. Auf der Startseite angekommen, registriert ihr euch in 1-2 Schritten und ab gehts.

Zu allen erdenklichen Tages- und Nachtzeiten trifft Ihr dort gesprächsbereite Manager in einer lustigen „befumpten“ Runde an. Sei es also während der Wartezeit der Spieltagsberechnung, oder einfach mal so zwischen Strategieentwicklung und Forumspostings. In der Regel ist dort mindestens ein Moderator anwesend. Diese überwachen die Chatkette und geben auch sofort Antworten auf Fragen zum Spiel. Aber auch völlig sinnfreie Chatausrufe werden meist von allen Anwesenden kommentiert. Je origineller allerdings das Thema ist, umso intensiver ist die Reaktion. Dabei reicht es manchen Chatern auch völlig aus, ihre Meinung mit einem Smilie zu unterstreichen, welche in einer flexiblen Auswahl rechts im Menü zu finden sind. So kommt es selten vor, dass man lange auf eine Antwort wartet.

Im Menü ist ebenfalls eine Chat-Zeitangabe aufgelistet. Häufig sind einige User schonmal 14h Stunden dauerhaft angemeldet, falls die OFM Server nicht vorher die Verbindung getrennt haben. Denn die Server für den Chat und das Forum liegen zusammen. Dadurch kann es zu Spitzenzeiten ab und an zu einer Trennung der Verbindung kommen. Manager Ufumpedup hat deshalb einen Verbesserungsvorschlag zur Erweiterung des Serverparks abgegeben. Ein Großteil der Befürworter dieser Verbesserung ist natürlich die Chatgemeinde. Aktuell gibt es aber noch keine Stellungnahme von den Verantwortlichen zur Erweiterung des Serverparks. Der Chat hat ca. 10.500 angemeldete User was bedeutet, dass jeder 1.882te Manager im Chat mitschreibt (also rund 20 Prozent).



Im Chat sind verschiedene Kurzbefehle per Eingabe möglich. Das bedeutet, man schreibt z.B. den Nickname und einen Befehl - (etwa so: /s HILFE) und im Chat wird geschrieben: „ProfessorDike schreit HILFE“. Eine Übersicht der Chatkurzbefehle, eine Einleitung und Smilies findet Ihr hier.





Dresden, Februar 2010

9. Wanderpokal

Wir berichten aus der Kältezentrale Mitteldeutschlands, wo in Dresden am ersten Februarwochenende 2010 der neunte OFM Wanderpokal stattfand. Aus allen Regionen kamen die Manager wieder in Scharen um zu klönen, fumpen und natürlich zum gepflegten Fußball spielen. Vorher noch schnell vom Entwickler Jadi im Appstore die Translatormaschine Sächsisch-Deutsch runtergeladen, um den „Einheimischen“ zu verklickern welches Fump wir am Abend gern hätten. Hat trotzdem nicht geholfen. ;)

Am berühmten Freitagabend traf man sich wie immer zum Vorglühen in einem gehobenen Etablissement. Bar würde der falsche Ausdruck sein, daher habe ich diesen gewählt. Ein wenig überfordert und nicht willig an diesem Abend einen guten Umsatz zu erzielen, endete es mit einem Rauswurf durch den Betreiber. An allem war wieder einmal ShaKcool Schuld, da er die Massen anheizte und es sich einfach erlaubte, immer tablettweise Bier zu bestellen. So ging ein Tross von 20 Managern in die Dresdner Neustadt, um dort noch etwas für einen gelungenen Abschluss zu finden. Man fand noch eine sehr chillige Bar, in der man uns gezwungenermaßen sehr herzlich aufnahm. Schnell noch mit dem Wirt abgeklärt, dass wir am nächsten Abend nochmals aufkreuzen können, da die andere Bar unsere Euros ja nicht wollte. So feierte der Großteil bis in die frühen Morgenstunden und wir kamen pünktlich zum Frühstück wieder in den Hostels an.



Der Samstag gestaltete sich aufgrund einer Verspätung der Orga ein wenig schwierig. Aber auch das konnte mit den ersten Konter- und Frühstücksbierchen überbrückt werden.

So hieß es dann ab 10:30 „Let´s get ready to rumble“.



Kurzfristig wurde noch auf dem Transfermarkt zugeschlagen und Dr.Maik für den HauptstadtClan verpflichtet. Die Ablösesumme für den 25-jährigen Mittelstürmer mit Stärke 18 betrug 35,8 Millionen. Teilweise konnten die Erwartungen erfüllt werden. Es gelang Ihm unter anderem sein erstes Tor bei einem Wanderpokal zu erzielen. Weitere Teilnahmen wurden auch schon angekündigt und man darf gespannt sein, für welche Mannschaften noch Tore erzielt werden.



Zunächst ging es einmal darum, über Gruppenspiele die Viertelfinalisten zu ermitteln. Leider sind einige Zettel mit den Ergebnissen der einzelnen Partien nicht mehr auffindbar, daher springen wir gleich mal in die Finalrunde.

Im Spiel um Platz 3 standen sich die Bremer Community und die Ostberliner gegenüber. Die Ostberliner gingen hierbei als Sieger vom Platz. Das Finalspiel bestritten Die Flaggenfummler und der SWC Dresden. Der Heimvorteil der Dresdner konnte nicht in den gewünschten Erfolg umgemünzt werden und so gewannen erstmals die Flaggenfummler die begehrte Wanderpokal-Trophäe.

Als bester Goalgetter und Spieler wurde Malle23 gewählt. Der Fairplay-Pokal konnte aufgrund reichlicher Bierbestechungen den Fumplingen zugeordnet werden. Ebenso konnte erstmals Masadoflo als bester Torwart seine Auszeichnung in den Hallenhimmel strecken. Sakra75 wurde zu Recht erneut mit der besten Schiedsrichterleistung prämiert.



Gegen 19:30 Uhr war man mit Siegerehrungen, Dankesagungen und Ausnüchtern auch am Ende des Turniers angelangt.

Alle Teilnehmer verabschiedeten sich in Ihre Hotelzimmer, um Ihre Wunden zu versorgen. Eine Gruppe von 20 Managern fand sich noch am Abend in der Bar in Dresden Neustadt ein, um den Wanderpokal gebührend zu verabschieden.



Wie immer sind wieder einige persönliche Gegenstände abhanden gekommen. Einer hat sein Handy verloren, welches tags darauf in einer „Frauenvilla“ wiedergefunden wurde. So konnte er wenigstens seine Gedächtnislücken schließen und wunderte sich auch nicht mehr darüber, wo sein ganzes Kleingeld abgeblieben ist. Geldbörsen wurden verschlampt, einer beim Schwarzfahren in der Straßenbahn erwischt und so weiter. Die Stadt hat jedenfalls an diesem Wochenende vom OFM profitiert.

Nochmals ein großes Dankeschön an die OFM GmbH für die finanzielle Unterstützung, durch die dieses Turnier auch möglich gemacht wurde. Selbstverständlich auch noch ein riesiges Danke an die freiwilligen Helfer, Schiedsrichter und die Organisatoren netterbo und Jadi08.

Wer nun Lust bekommen hat, selbst die Töppen zu schnüren kann sich für den 10. OFM Wanderpokal in Berlin am 31. Juli 2010 anmelden. Alle wichtigen Infos können auf der Homepage <http://10ofmw.masadoflo.de/> eingesehen werden.

Artikel von Yoshi



Clanreport: Die Nordlichter



Moin moin liebe OFMler und Claner,

wir sind „die Nordlichter“ und möchten die Gelegenheit, die uns gegeben wurde, sehr gerne nutzen, um uns einmal ausführlicher vorzustellen.

Im Clan „die Nordlichter“ findet Ihr fleißige Manager und Sympathisanten, die zum nördlichen Teil der Deutschlandkarte einen Bezug haben. Uns verbindet der Norden als unsere Heimat. Alle Mitglieder in unserem Clan leben in Norddeutschland, haben dort gelebt, fühlen sich sonst irgendwie mit uns verbunden oder sympathisieren zu einem Verein aus unserer Region.

So ist es nicht verwunderlich, dass die Hauptthemen in der sehr stark besuchten „Hafenkneipe“ meistens unsere Heimatklubs sind. Die meisten Mitglieder aus unseren Reihen sind natürlich Fans vom Hamburger Sport-Verein. Aber auch viele andere Vereine dürfen sich über Anhänger aus unserer Sippe erfreuen: FC St. Pauli, SV Werder Bremen, Hannover 96, Hansa Rostock, Eintracht Braunschweig, VfB Lübeck, Kickers Emden und viele weitere.

Ihr seht, grundsätzlich kann man sagen, auch wenn es natürlich die klassischen „Rivalitäten“ zwischen den Nordvereinen auch bei uns gibt, im Herzen halten wir alle fest zusammen, denn uns verbindet der Norden und darauf sind wir stolz.

Doch nun ein Überblick darüber, wie unser Clan eigentlich entstanden ist. Rückblickend können wir nämlich sagen, dass unser Clan jetzt in der kurzen Zeit des Bestehens schon einige Hochs und Tiefs überstanden hat, inkl. der Gefahr der Auflösung.

Gegründet wurde der Clan im August 2008. Ankurbler der ganzen Sache war das damalige Mitglied „Duce“. Er wurde nach kurzer Zeit dann auch zum 1. Präsidenten des Clans gewählt. Doch so schnell die Gründung auch durchgeführt wurde, so schnell trat ein dramatisches Desinteresse auf. Es wurden kaum noch Beiträge gepostet und diese auch nur noch sehr sporadisch. Der Clan stand vor dem Aus.

Also beschließt Nordlichter-Mitglied „Stewotec“ (der seine Karriere kürzlich an den Nagel hängte) die Notbremse zu ziehen. In einer PN informiert er Mitglied „Revan“ über die derzeitige Situation im Clan und dass es so nicht mehr weitergehen könne. Er stellt sich daher kurzzeitig zur Verfügung, um den Clan zusammen mit ihm wiederzubeleben. „Stewotec“ ruft also nach Rücksprache mit „Revan“ alle Nordlichter aktiv auf, sich Gedanken zu machen und stellt eine neue Präsidentschaftswahl innerhalb des Nordlichter-Forums auf die Beine.

Nordlichter-Präsident „Duce“ wird zwar weiterhin in seinem Amt bestätigt, jedoch werden ihm zwei „Vize-Präsidenten“ zur Seite gestellt: „Revan“ und „meterbrötchen“. Kurze Zeit später übernehmen diese beiden dann die komplette Führung des Nordlichter-Clans, in dem der 1. Vorstand bestellt wird, da „Duce“ sich überhaupt nicht mehr am Clan beteiligt und daher abgewählt wird.

Was folgt ist ein neuer Aufbruch und eine ungekannte Sympathie zu den Nordlichtern. „Revan“ und „meterbrötchen“ strukturieren innerhalb weniger Tage in einer „Nacht- und Nebel-Aktion“ den ganzen Clan um, sofort entsteht eine klare und eindeutige Linie, welche offenbar auch bei Nicht-Mitglieder ankommt, denn der Clan wurde von Bewerbungsanfragen überschüttet. Kurzum, der „Riese ist erwacht“!



Natürlich darf dann auch ein claninterner Cup nicht fehlen und so wird eine Cup-Orga gewählt, welche sich um den Nordlichter Watt-Cup kümmert. Die 1. Orga besteht aus den Mitgliedern „Airmac“, „Feo“ und „Cordula“ (heute besteht die Orga nur noch aus den beiden Mitgliedern „Feo“ und „R!go“).

Der Clan wächst sehr schnell, so dass schon bald das 50. Mitglied begrüßt werden kann, der Watt-Cup in seine 4. Runde geht und der „Run auf den Cup“ so stark ist, dass sogar eine Einführung von Gruppenspielen neu geplant wird.



Am 24. April 2009 um 21:11 Uhr ging die Nordlichter-Homepage online (www.nordlichter.pytalhost.de) und auch das 1. Ehrenmitglied „Jan-Andre“ wird gewählt, welcher sich auch als „nicht aktives Clan-Mitglied“ durch beherzten Einsatz für die Nordlichter auszeichnet.

Um die Qualität des Vorstands weiterhin halten zu können (welcher sich durch regelmäßigen Umfragen immer wieder zur Kritik stellen), wird beschlossen, Cup-Orga Mitglied „Cordula“ zum Vorstands-Stellvertreter zu benennen.

Doch so schnell der Cup auch wuchs, so schnell trat auch wieder eine befürchtete Flaute ein. Rund die Hälfte der Mitglieder teilte sich nicht mehr mit oder tauchte gar nicht mehr im Clan auf und auch diverse Umfragen blieben unbeantwortet. Zeit also für einen neuen Schnitt.

In einer großen „Säuberungsaktion“ wurden alle Nordlichter gebeten mitzuteilen, wer denn noch Interesse an den Nordlichter hat. So kam es, dass am Ende nur noch rund 30 Mitglieder aktiv in der Mitgliederliste geführt wurden und nun speziell für das Problem „Inaktivität“ eine Probezeit eingeführt wurde. Denn der Grundsatz lautet: Wer in einem Clan sein möchte, sollte sich auch

aktiv am „Clanleben“ beteiligen. Um nur „mitzureden“ braucht man ja kein Mitglied zu sein, denn Gäste sind jederzeit ebenfalls herzlich willkommen.

Nach den Umstrukturierungen der letzten Zeit hat es nun auch den Watt-Cup getroffen. Organisator und bis dorthin auch Vorstands-Stellvertreter „Cordula“ ist wegen mangelnder Aktivität beim Watt-Cup von allen Posten zurückgetreten, welche allerdings durch „R!Go“ übernommen werden. Auch hat sich die Mitgliederzahl stark verringert, da inaktive Mitglieder rigoros aus dem Clan ausscheiden. Er besteht nun noch aus 18 aktiven Mitgliedern. Dadurch wurde der Watt-Cup nun auch dem „Clan der ewigen Talente“, mit welchem eine Clanfreundschaft besteht, geöffnet.

Nach einer vorherigen Abstimmung wurden einige Subforen entfernt. Dies soll der Übersichtlichkeit zu Gute kommen, die in der Zeit zuvor leider nicht immer ganz einfach war.

Um einen weiteren Schritt in Richtung verbesserter Kommunikation zu machen haben wir uns entschieden, unseren Clan der Nordlichter mit dem Clan der Niedersachsen zu einem „Verbund des Nordens“ zusammenzulegen. Dafür wird der „Wattcup“ nicht mehr ausgetragen und der ehemalige Cup der Niedersachsen nennt sich ab sofort „Cup des Nordens“. Die neuen Clanmods sind „SDP“ und „meterbrötchen“.

Falls wir nun auch Euer Interesse an den Nordlichtern bzw. nun am Verbund des Nordens geweckt haben, laden wir euch herzlich dazu ein, Euch noch einmal unsere „Clan-Chronik“ anzuschauen, in der ihr noch einmal Stichpunkt für Stichpunkt alle wichtigen Ereignisse in unserem Clan nachlesen könnt (<http://www.ofm-forum.de/viewtopic.php?t=68849>).

So, ich hoffe ich konnte Euch unseren Clan etwas näher bringen und wir freuen uns auf viele neue Besucher in unserer Hafenkneipe! Falls Ihr irgendetwas Fragen habt, dann stellt Sie doch einfach direkt unseren Vorstandsmitgliedern „Revan“ und „meterbrötchen“ oder Stellvertreter „R!Go“.

Wir bedanken uns für Eure Aufmerksamkeit und beenden unsere Vorstellung mit dem berühmten nordischen Schlachtenausruf: HUMMEL HUMMEL - MORS MORS!

Artikel von meterbrötchen





Der AnpfiFF-Pokal

In der Saison 70, nachdem die Beta-Phase der FunCups abgeschlossen wurde, riefen wir zur ersten Auflage des AnpfiFF-Pokals.

Motto des Turniers ist „zu schwach oder zu stark gibt es hier nicht. Jeder Teilnehmer wird in der Presse erwähnt“. 16 Teams spielen im K.o.-Modus Hin- und Rückspiel aus. Ab der Verbandsliga bis hin zur 1. Liga ist jeder zugelassen, es gibt keine Stärkebegrenzung. Das Antrittsgeld beträgt 30.000 € und der Sieger nimmt neben der Prämie noch einen PA-Gutschein von 35 Tagen mit.

Gleich nach dem Organisator shakool meldete sich der erste prominente Manager an: Der Buddylist-Spitzenreiter Korki des Vereins Queens Park Rangers. Da hat er auch recht viel Glück gehabt, denn gleich am nächsten Tag war das Teilnehmerfeld auch schon belegt mit weiteren OFM-Hochkarättern. Unter anderem unsere allseits beliebte Moderatorin Mucki mit ihren Qwabi ona diphadi, unser PixXelgott Librix und die OFM-Legende Theron. Als klare Favoriten gingen Teams wie Purple Kickers Güstrow, Buenos Aires SUPERKICKERS und die Reggae Boyz ins Rennen. 1.FCMcLord, Brasileira De Futebol, Dublin KICKERS, West Bäm United und unser Layouter Real Football gingen als Außenseiter an den Start und schafften den Sprung in die zweite Runde nicht. Lediglich Wacker Weil und Allstars United CF haben ihr Losglück nutzen können. In einem - in beiden Partien ausgeglichenen - Halbfinale setzte sich semihspor im Elfmeterschießen gegen Mucki durch und traf im Finale auf den um fast 40 Stärkepunkte überlegenen m1ch4amBall aus Buenos Aires. Der erste Titel geht also nach Argentinien. Bester Torschütze wurde Shafilshuna Wagana aus Lesotho mit 16 Treffern. Beste Zweikämpfer wurden gleichauf der linke Flügel des Gewinners Tane Petkoska und Ulpiano Olegario. Durchschnittlich wurden 4,72 Tore erzielt pro Spiel.

2. Auflage: Der VfB Cottbus von DrMaik erhöht die Quote!

In der 2. Auflage ging der Stern von Scheibis FC Baltique Mecklenburg auf, der gleich in der ersten Runde den Titelverteidiger eliminierte. Patty, unser Wanderpokalerfinder, flog gleich mal gegen unsere OFM-

Bisherige Teilnehmer

Dresdner Hechtmob
 FC Baltique Mecklenburg
 Potsdamer SportUnion 04
 Roter Blitz
 Reggae Boyz
 Lübecker Schlümpfe
 Buenos Aires SUPERKICKERS
 Purple Kickers Güstrow
 Boavista Mülheim
 VfB Cottbus
 Rastafari Eisenach CF
 Olympic Lyon
 FT Skor Münster
 Rosebank FC
 Qwabi ona diphadi
 Kickers Güstrow 06
 semihspor
 Ostsee Kiel
 KFC Krönne
 Dribbel Maniacs
 CF Palm-Mar 08
 Stralsund 06
 FC Arsenal Eisenach Kilts
 Ramlingens Söhne
 LIBRIX
 Saar Bananen 07
 Wacker Weil
 Allstars United CF
 SC SCHLAFF Berlin
 Bierzelt Warriors
 BESIKTAS 21
 Foot Fighters Güstrow
 Lokomotive Kapstadt
 1 FC Helsingborg
 Theron
 Dynamo Leipzig
 Bafoussam Elephants
 Real Football
 FC Ciudad Guestrow
 Luftpumpe Borbeck
 Noololo Safari Club
 Stern 1900 Los Catrachos
 Queens Park Rangers
 Dublin KICKERS
 1.FC McLord
 Newbies FC
 Tigers Berlin
 Titanium
 GSGalatasaray20
 FC Erstfeld





Chat-Rampensau Kierler73 raus und Mucki scheiterte nur knapp, mit 2:12 Toren (Hin-/Rückspiel), an einem gewissen Dr.Maik. Tragisch das Ausscheiden von andius und 1 FC Helsingborg in gleichstarken Duellen gegen Boavista Mülheim bzw. Rosebank FC. Lediglich Organisator CF Palm-Mar 08 setzte sich auf Augenhöhe gegen West Bäm United durch. Klar ausgeschieden sind die Tigers Berlin und unser Lektor Foxx gegen die Saar Bananen 07 und Olympic Lyon. Das Halbfinale war leider sehr ungleich verteilt und so trafen sich Scheibi und Maik im Finale, in dem sich die Mecklenburger trotz Unterzahl behaupten konnten. Rubén Navarro Aparicio von Elektro-atze holte sich die Torkanone mit 14 Buden und genauso eindeutig war Timo Pabst aus Cottbus der beste Fighter. Der Tordurchschnitt erhöhte sich auf satte 5 Tore pro Spiel.

3. Auflage: Das Autorenteam hat einfach kein Glück.

Innerhalb eines Spieltages war die 3. Auflage ausgebucht! Im Redaktions-Derby verabschiedete sich BSC Schweinheim gegen Soheil. Auch die Leistungen von den Autoren Yoshi und shakcool reichten nicht für die zweite Runde aus. Die Reggae Boyz und der Dresdner Hechtmob waren einfach zu überlegen. Ebenso wenig Losglück hatten Stern 1900 Los Catrachos gegen BESIKTAS 21, Titanium gegen Predator75 und West Bäm United gegen den Titelverteidiger aus Frankreichs 2. Liga. Während Roter Blitz seinen Stärkevorteil gegen Ostsee Kiel umsetzte, überraschte Rosebank FC gegen Olympic Lyon. Ebenfalls das Viertelfinale war klar auf die Favoriten gemünzt. Allein FT Skor Münster konnte als Underdog den Weg ins Halbfinale ebnen und

scheiterte erst nach Elfmeterschießen. Feh konnte die Heimspielbürde nicht wett machen und so konnte der Vorjahressieger die Sensation gegen headttt vollbringen. Auf der 95.000 fassenden Staubwiese spielte der Gasttorwart überragend und Peer Sparschuh knippste zum Sieg. Efrain Parrish wurde mit 12 Toren klarer Torschützenkönig. Stéphane Paix gewann die meisten Zweikämpfe. Die Torquote pendelt sich bei 4,86 ein.

4. Auflage: Kein Vergleich zur Bundesliga. Berlin ist klasse!

Neu dabei zur 4. Auflage sind die Teams Potsdamer SportUnion 04, FC Arsenal Eisenach Kilts, Rastafari Eisenach CF, Bafoussam Elephants und Lokomotive Kapstadt. Allesamt setzen sich durch und ließen CF Palm-Mar 08, Real Football, West Bäm United, Boavista Mülheim und Rosebank FC hinter sich. Purple Kickers Güstrow schlug unerwartet eindeutig Roter Blitz, den Zweitplatzierten der Vorsaison. SC SCHLAFF Berlin schaffte den Sprung gegen Olympic Lyon und der Dresdner Hechtmob fertigte die Reggae Boyz ab. Die Potsdamer und die Eisenacher erreichten das Halbfinale am eindeutigsten, wobei sich die Sportunion als stärker erwies und auch im Finale den Dresdnern keine Chance ließ. Der Rastafari Fausto war turnierbester Schütze mit 13 Treffern. Evian Amadi vom Cupsieger kämpfte am besten. Der Schnitt sank auf 4,69 Torjubel je Spiel.

5. Auflage: „Sag' mir, wo die Tore sind. Wo sind sie geblieben?“

Noch weniger Tore fielen bei der 5. Auflage. 3,72 ...also weniger als 4 Tore pro Spiel. Das hat aber eher damit zu tun, dass das Teilnehmerfeld ausgeglichener daher kommt. Allein in der ersten Runde gab es vier Paarungen auf Augenhöhe. Newbies FC (173): Ramlingens Söhne (177) (1 : 3) 0 : 2, FC

Arsenal Eisenach Kilts (129): Bierzelt Warriors (130) (0 : 5) 1 : 1, Stralsund 06 (176): Dynamo Leipzig (181) (2 : 0) 1 : 2 n.V. und Olympic Lyon (118): Real Football (116) (2 : 1) 3 : 3 n.E.. Klar durchsetzten konnten sich Potsdamer SportUnion 04 gegen Boavista Mülheim, die Dribbel Maniacs gegen West Bäm United, der Dresdner Hechtmob gegen die Reggae Boyz und die Lübecker Schlümpfe gegen den CF Palm-Mar 08. Stralsund und die Maniacs konnten sogar als Favoritenbezwinger ins Halbfinale wandern. Dort setzten dann die Schlümpfe einen Paukenschlag und konnten das Finale gegen apollo13s Mannschaft erreichen. Dort war dann allerdings Schluss. Zudem schaffte auch Olivier Jacquet, als Doppelfinaltorhüter, die Torgleichheit mit Gonzalo Silva in der Turnierliste mit 8 Goals. Rudi Kittelmann als Pressing-Haudegen konnte allerdings in diesem Spiel nicht vom Hechtmob von der Pole Position verdrängt werden.

Die bisher treuesten Teams beim AnpfiFF-Pokal, abgesehen vom Organisator shakcool, sind mit je fünf Teilnahmen: MrSchnabel, Predator75 und Feh. Mit achtzehn Spielen insgesamt ist apollo13 der Dauerbrenner, der zusammen mit Scheibi 49 Tore in der History zu Buche schlägt und auch die „Ewige Tabelle“ anführt. Am meisten Tore insgesamt hat bisher Muckis Shafilshuna Wagana erzielt.

6. Auflage: Der frühe Vogel fängt den Wurm.

Die 6. Auflage ist auch wieder in kürzester Zeit ausgebucht gewesen und somit bleibt als nächste Möglichkeit die 7. Auflage in Saison 76. Wir würden uns freuen, auch Dich beim AnpfiFF-Pokal nach Sensationen und Rekorden jagen zu sehen. Für Anregungen und Fragen meldest du dich hier im Forum: [Link zum Topic](#)

shakcool



Die OFM-Durchstarter - oder wie man diese Rowdies blitzt!

Ein OFM-Durchstarter-Rechner soll Licht ins Dunkel bringen...

GASTARTIKEL DES MANAGERS ROADRUNNER74

„Wie geht denn das, dass ein OnlineFussballManager innerhalb von 8 Saisons ein Stadion mit einem Fassungsvermögen von über 50.000 hat?“ oder „Wie hat es denn dieser Manager geschafft, innerhalb von 9 Saisons in der 2.Liga zu spielen...?“

Oft ist man verblüfft, wenn man sein mit Liebe und ganz viel Zuwendung gemanagtes Team mit diesen furiosen Durchstartern vergleicht. Nach dem offenmündigen Staunen folgt meist ein kapitulierendes: „Der hat bestimmt einen Zweitaccount, sonst geht so etwas nicht!“ oder „Is klar! Der spielt ja auch nur an der Elfenbeinküste – da hätte ich das auch bestimmt geschafft...!“

So ist es auch mir gegangen, als ich auf einen Thread im Forum gestoßen bin, der sich eben mit diesen OFM-Durchstartern beschäftigt hat. Auffallend war, dass in diesem Thread erfahrene Manager mithilfe ihres Bauchgefühls zwar sagen konnten, wer denn zum erlesenen Kreis der OFM-Durchstarter gehöre, jedoch ihre Aussagen vor allem für Anfänger schwer nachvollziehbar waren. Für mich entwickelte sich daraus die folgende Fragestellung: *„Wie kann ich die Leistung dieser „Durchstart-Rowdies“ messen und diese in einen Vergleich mit anderen Durchstartern bzw. mit mir selbst bringen?“*

Um sich vollständig vom Bauchgefühl loslösen zu können, ist es hilfreich sich nüchterner Zahlen zu bedienen, um eine solche Frage beantworten zu können. *„Also warum nicht einen OFM-Durchstarter-Rechner konstruieren? – also ein Blitzgerät, welches das momentane Durchstarttempo des durchstartenden Vereins einfängt und in Punkten wiedergibt!“* Entscheidend hierbei konnten nur Komponenten sein, die jeder Manager nachvollziehen kann bzw. aus seiner Vereinshistorie generieren kann. Nach mehrwöchigen „Gerechne“ und „Gefummel“ entwickelten sich folgende Komponenten heraus, die für die Beantwortung der Durchstarter-Frage sinnvoll erscheinen:

- Durchschnittsalter (ersichtlich in der Vereinshistorie)**
- Durchschnittsstärke der Spieler (ersichtlich in der Vereinshistorie)**
- Stadionkapazität bzw. Stadionwert inklusive Umfeld (auch in der Vereinshistorie)**
- Sportlicher Erfolg (Ligenzugehörigkeit unterschieden zwischen In- und Ausland)**
- Anzahl der benötigten Saisons**

Bilder: www.sxc.hu



Die größten Meinungsverschiedenheiten ergaben sich bei den beiden folgenden Komponenten: Marktwert und Bargeld. Diese beiden Komponenten sind sicherlich wichtig, um feststellen zu können, wer ein guter Durchstarter ist – es ist aber leider nicht für den Rechner bzw. für den Berechnenden überprüfbar, wie hoch das Bargeldvermögen bzw. die Schulden bei den Managern sind. Da aber gerade Manager Bargeld als totes Kapital einstufen (vor allem bei dieser wahnsinnigen Verzinsung von 2%), welches danach schreit bitteschön angelegt zu werden, ist diese Komponente in jedem Fall hinfällig. Zumal Sparen gleich Stillstand bedeutet – und Stillstand kann sicherlich keine Strategie für einen perfekten Durchstart sein, dass widerspricht sich.

Andere Probleme ergaben sich bei der Komponente „Marktwert“. Hier ist zum einen sehr schwer nachvollziehbar, zu welcher Zeit (1. Spieltag oder doch lieber der 13. Spieltag oder vielleicht sogar der 23. Spieltag...) der Marktwert gemessen werden soll, schließlich ändert sich der Wert täglich – vor allem nach der Shopping-(Tor)tour auf dem Transfermarkt – andererseits lässt sich ein Marktwert von Teams aus vergangenen Saisons nicht mehr herleiten. Da aber vor allem auch in der Vergangenheit viele Teams ganz außerordentliche Starts hingelegt haben, wäre es fahrlässig diese Teams nicht in die Top-Liste der Durchstarter mit einzubeziehen.

Somit war nur noch das Generieren eines ungefähren Marktwertes möglich, welcher sich aber in etwa aus dem Durchschnittsalter und der Durchschnittsstärke eines Teams herleiten lässt.



11 Fragen an die Redaktion... "Yoshi"

Gefragt wird Yoshi, der stellvertretende Chefredakteur des Anpiff-Magazins.

1. Wie bist Du zum OFM gekommen?

Kalter Winternachmittag, Bier in der Hand. Laptop in der Nähe, dann holte ich mal wieder diese blöde CD vom FM 07 raus. Nimmste mal wieder den selben Verein, kaufst die selben Spieler, wirst wieder Serienmeister und so weiter... nee dachte ich mir!!! In Zeiten von Internet wird es doch irgendwas Besseres geben.

Dann habe ich meine nette Tante Google gefragt und dank gelungener Suchoptimierung war der erste Link - OFM. Screenis angeschaut, angemeldet... fertig!!!

2. Was ist Deine Spielstrategie? Was ist Dein Ziel beim OFM (kurz- und langfristig)?

Meine oberste Priorität ist es, mein Stadion fertig zu stellen. Vorher mache ich keine Experimente. Mittelfristig möchte ich dann die Mannschaft für den Angriff auf Liga 1 verstärken. Langfristig soll dabei natürlich die Meisterschale herauspringen. Teuer erkaufen möchte ich mir diese aber nicht. Geplant habe ich den Angriff auf die Meisterschaft zur Saison 100.;)

3. Hast Du Vorbilder im OFM?

Das ist meine ClanAtze Madmario
Es verblüfft mich immer wieder, welche teilweise gelungenen Transfers er auf die Beine stellt. Selbstverständlich möchte ich irgendwann auch so viele Titel wie er in meiner Vitrine stehen haben. Das Einzige negative ist, dass er mir zu viele Miese macht. Letzte Saison waren es 32 Millionen.

4. Welchen OFM-Spieler hättest du gerne?

Da würde ich gern den Ösibomber Konrad Rose vom Verein FC Soccerville nehmen.
Ein 30-jähriger MS mit einer Stärke von 20 und unglaublichen 2.566 Toren in 618 Spielen.

5. Welches ist dein Lieblingsstadion beim OFM?

Ich hab da wirklich keins.

6. Wie heißt dein Lieblingsthread im OFM-Forum?

Bin immer gerne im HauptstadtClan unterwegs und all den dazugehörigen Unterforen.

7. Welche Bugmeldung sollte als nächstes behoben werden?

Seit der InGame-Überarbeitung des Postfachs ist es nicht mehr möglich, mit einem iPhone PN zu beantworten. [Bugmeldung](#)

8. Spielst du einen FunCup oder bist du Mitglied in einem Clan?

Ich spiele in der EuropeanFootballChallenge (kurz EFC) und einigen beliebigen FunCups mit.
Im Juni 2008 gründete ich den HauptstadtClan und bin natürlich immer noch ClanMod von diesem.

9. Welches ist deine Lieblings-PlusAccount-Funktion?

Da ich chronisch faul und vergesslich bin, nutze ich gern die automatische Verlängerung der Spielerverträge.

10. Wie viel Zeit verbringst du (täglich) mit dem OFM/Anpiff?

Im Durchschnitt 6-10 Stunden täglich. Beim Anpiff in letzter Zeit weniger, dafür im OFM umso mehr.

11. Du hast gemerkt, dass du eindeutig OFM-süchtig bist, als...

ich anfang zu planen, was ich während meiner Arbeitszeit alles für den Anpiff und OFM erledigen kann. Die Erkenntnis der Sucht kam jedoch schon viel früher.



Teamname: SC SCHLAFF Berlin

Managername: YoshiBerlin

Anmeldedatum: 09.02.2008 Saison 52

Höchste je erreichte Spielklasse: 2. Liga (Dänemark)

Erfolge: 6 x Aufsteiger, 4 x Torschützenkönig, 1 x Bester Sturm, 3 x Beste Abwehr, 1 x Halbfinale OFM-Pokal, 4 x FunCup Gewinner

Teamstärke: 147

ØAlter Stammelf: 33,3 Jahre

Teamwert: ca. 22 Millionen

Teuerster Transfer: Daan van Beek, MS, 28 Jahre, Stärke 14, € 5.295.634 - Kauf

Ubaldo Hurtado Pérez. MS. 22 Jahre, Stärke 12, € 5.890.001 - Verkauf

Stadion: 32749 (nach 67749)

Foren-Nick: Yoshi

Foren-Beiträge: 6.600

Stand der Angaben: 08.04.2010



Blick in die Zukunft

Wir haben nun die nötige Manpower, eigentlich viel mehr Womanpower, um an unserem größten Hindernis, dem Layout, zu arbeiten. MagicW und Bestefrau sind im genau richtigen Moment zu uns gestoßen. Sie bringen unsere Arbeit zu Papier und ich kann diesen beiden einfach nicht genug danken. Am liebsten wäre mir ein eigener Thread zum huldigen Ihrer hervorragenden Leistungen. Da reicht einfach das Karma verteilen im Anpffiff-Forum nicht aus 😊.

Es stehen rosige Zeiten für uns an. Das Layout zum Realisieren eines solchen Projekts ist vorhanden. Eine Neuausrichtung wird aber als Folge der geringen Mitarbeiteranzahl notwendig sein. Einige etablierte Mitarbeiter haben sich dauerhaft, andere zumindest vorübergehend verabschiedet und eine große Lücke hinterlassen. Ein Teil der Lücke wurde durch das vorhandene Team geschlossen - und der andere Teil? Da bist Du gefragt! Wenn Du dir also eine Mitarbeit bei diesem spannenden Projekt vorstellen kannst, schreib bitte an unsere Kontakt-Adressen oder melde dich im Forum bei uns.

Yoshi

Auch bei Fragen und Anregungen zum Magazin, kannst du dich unter folgender Adresse bei uns melden:

www.ofm-anpffiff.de

Das Statement

Eine Ewigkeit ist es her, dass wir Euch Leser mit unserem Magazin für gemütliche Bürotage ausgestattet haben. Es war wirklich eine harte Zeit. Wir mussten viel Häme, Spott und Unverständnis ertragen. Teilweise nachvollziehbar, teilweise auch nicht. Kritik ist auch in einigen Punkten angebracht, aber oft wird durch das Unverständnis einzelner Manager vehement ein Statement gefordert, warum es aus bestimmten Gründen nicht realisierbar ist. Es ist schlichtweg einfach nun mal so. Damit muss man(n) sich auch mal zufrieden geben.

Ein riesiges DANKEschön an alle Unterstützer, die uns während einer verdammt schwierigen Zeit die richtigen Worte mit auf den Weg gegeben haben. Tausend Dank.

Dieser Weg war kein leichter Weg, dieser Weg war steinig und schwer....

Yoshi

Desktop-Publishing [Layout]

MagicW : OFM-News, OFM-Chat/Fumplinge, Wappenautomat, Elite Opis, Auswechslung/Ländererweiterung, Länderspecial:Australien, Kalender, Wappen des Monats, Champions Saison 74, Spieler im System, Elitejugend, Wanderpokal Dresden, Clanreport Nordlichter, Aufwertungsgrenzen 75.

Bestefrau : Inflation, 11 Fragen an die Redaktion, Supertransfers, Anpffiff-Pokal, OFM-Durchstarter, Halbzeit Kolumne, Lustige Spielberichts Kommentare, Vorwort, Impressum, Titelblatt.

Impressum

Anpffiff

Inhaltlich Verantwortlicher

Heiko Mettelsiefen
Stubbenhof 4
21147 Hamburg
heiko@mybannerworld.com

Mit freundlicher

Unterstützung von:

OnlineFußballManager GmbH
MyBannerWorld.com
Junkee Records ECL Limited

Mitwirkende

Chefredakteur

Soheil Djahanbakhsh - soheil

Stellv. Chefredakteure

Wolfgang Frücht - shakcool
Yoshi

Autoren

Sven Rieper - meterbrötchen
Lars Naurath - Shadowlauch
Chr. Weber
Bubbles
Beutlin
Bestefrau

Lektoren

Foxx

Grafik & Layout

MagicW
Bestefrau

**9. Auflage, Saison 75,
05/2010**

Haftungsausschluss

Die Inhalte dieses Magazins wurden mit größtmöglicher Sorgfalt erstellt. Der Anbieter übernimmt jedoch keine Gewähr für die Richtigkeit, Vollständigkeit und Aktualität der bereitgestellten Inhalte. Die Nutzung der Inhalte des Magazins erfolgt auf eigene Gefahr des Lesers. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben die Meinung des jeweiligen Autors und nicht immer die Meinung des Anbieters wieder. Mit der Nutzung des „Anpffiff“ kommt keinerlei Vertragsverhältnis zwischen dem Nutzer und dem Anbieter zustande.