

PHP-Fusion Der Fußball Manager



Administrator Handbuch

Inhaltsverzeichnis

1. Installation.....	2
2. News.....	3
3. Teams.....	3
4. Spieler.....	3
4.1. Administration.....	3
4.2. Bewertungen.....	4
4.3. Berechnen.....	5
5. Manager.....	6
6. Pokale	6
7. Angebote.....	6
8. Communities.....	6
8.1. Community gründen.....	6
8.2. Administration.....	6
9. Sponsoren.....	7
10. Transferliste.....	8
10.1. Transfers setzen.....	8
10.2. Letzte Transfers.....	8
11. Konfiguration.....	8
11.1. Datum setzen.....	8
11.2. Manager.....	8
11.3. Spieler.....	9
12. Saisonabschluss.....	9
13. Umfeld.....	9
13.1. Umfeld Kategorien.....	9
13.2. Umfeld Elemente.....	9

1. Installation

Der gesamte Ordner „fussball_manager“ muss in den infusions-Ordner Deiner PHP-Fusion Installation kopiert werden.

Nach dem Upload stelle sicher, dass die folgenden Verzeichnisse auf CHMOD 777 eingestellt sind:

- img/env
- img/players
- img/sponsors
- img/teams
- img/users
- img/trophy

Logge Dich dann als Administrator ein und klicke unter System-Admin->Infusionen "Fussball Manager" auf Installieren.

Es wird nun ein Link in der Navigation erstellt und der Adminbereich eingerichtet.

Gehe anschließend in den Adminbereich des Fußball Managers unter „Infusionen“→“Fußball Manager“.

Wähle dort den Menüpunkt „Datum setzen“ aus und setze das Datum auf den nächsten Spieltag, da die Mitspieler ansonsten keine Aufstellungen vornehmen können.
Nun kann das Spiel beginnen.

2. News

Der PHP-Fusion Fußball Manager verfügt über ein Newssystem.
Für jede Community werden News angezeigt, wie z.B. Spielerwechsel oder der Einstieg eines neuen Managers.
Als Administrator kannst Du hier die News editieren oder löschen.
Du kannst auch neue Newsbeiträge verfassen und hast dabei die Wahl, ob der Eintrag für alle oder nur für eine bestimmte Community sichtbar sein soll.

3. Teams

Der PHP-Fusion Fußball Manager basiert auf realen Spielern der Bundesliga.
Du kannst hier die Mannschaften der Bundesliga ändern, da sich die Zusammensetzung der Liga ständig ändert. Es wäre hierdurch auch möglich, den Fußball Manager auf Teams einer anderen Liga aufzubauen, z.B. der zweiten Bundesliga, usw.
Alle Teams, die sich aktuelle in der Liga befinden sollten als „aktive Teams“ markiert werden. Beim Übergang zur neuen Saison müssen die Absteiger auf inaktiv gesetzt werden. Damit wird sichergestellt, dass keine Spieler eines inaktiven Teams z.B. auf dem Transfermarkt auftauchen können.

Um die Spieler einem Team zuzuordnen zu können, müssen die Teams hier entsprechend angelegt worden sein.

Für jedes Team kannst Du ein Wappen hochladen.

4. Spieler

4.1.Administration

An dieser Stelle werden die Spieler in der Datenbank verwaltet. Sämtliche Spieler können hier editiert oder gelöscht werden. Außerdem kann ein Spieler einem anderen Team zugeordnet werden, falls er mal der Verein wechselt. Weiterhin können Marktwert und Punkte bearbeitet werden und es kann ein Foto ausgewählt werden.

Um ein Foto für einen Spieler einzustellen musst Du dieses vorher bereits hochgeladen haben.

Das Foto sollte die Maße 100*130 nicht überschreiten.

4.2.Bewertungen

Nach dem Spieltag müssen alle Spieler bewertet werden. Für jeden Spieler muss eingetragen werden, welche Note er bekommen hat, wie viele Tore er geschossen hat und ob er einen Platzverweis erhalten hat.

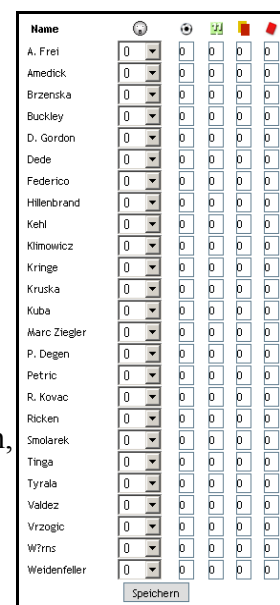
Als Vorlage ist besonders sportal.de geeignet. Aber andere Dienste bieten sicherlich auch die entsprechenden Daten an. Die Bewertung erfolgt der Einfachheit halber nach Team.



Wähle also zunächst ein Team aus der Liste aus. Dann werden alle dem Team zugehörigen Spieler in der Liste angezeigt.

Nun kannst Du für die Spieler der ausgewählten Mannschaft die Bewertung eintragen.

Wähle zuerst die Spielnote, die der Spieler erhalten hat aus und trage dann ein, wie viele Tore, bzw. Elfmeter er geschossen hat und ob er einen Platzverweis erhalten hat.



Hierbei sind folgende Dinge zu beachten:

1. Ein verwandelter Elfmeter sollte nicht als Tor gewertet werden, da ein Elfmeter eventuell mit weniger Punkten belohnt wird (Standard: Tor=5Punkte, Elfmeter=3 Punkte)
2. Sollte ein Spieler keine Note erhalten haben, da er weniger als 20 Minuten gespielt hat, sollte der Eintrag – bei der Note ausgewählt werden
3. Für einen Platzverweis trage eine 1 im entsprechenden Feld ein (entweder Gelb-Rot oder Rot)

Hier mal ein Beispiel:

Der Spieler Brzenska hat weniger als 20 Minuten gespielt und daher keine Note erhalten. Er hat dafür aber insgesamt 3 Tore gemacht, davon 1 Elfmeter und ist letztendlich mit Rot vom Platz geflogen. Ziemlich unwahrscheinlich? Ja, aber ist ja auch nur ein Beispiel...



So, diese Bewertung nimmst Du nun für alle Spieler vor.
 Einen Zeitaufwand von ca. einer halben Stunde solltest Du dafür aber einplanen.
 Da sich die Spiele aber übers Wochenende verteilen, kannst Du den Aufwand ebenfalls verteilen, indem Du die Bewertung jeweils für die einzelnen Spiele durchführst.

4.3.Berechnen

Wenn Du alle Bewertungen der Spieler eingetragen hast kannst Du die Berechnung durchführen. **WICHTIG:** Die Berechnung darf **ERST AM ENDE** des Spieltags durchgeführt werden, nachdem **ALLE** Spiele beendet sind!!

Du bekommst hier noch einmal alle Bewertungen aufgelistet und kannst einzelne eventuell fehlerhafte Bewertungen noch editieren.
 Wenn alles korrekt ist, drückst Du auf den „Jetzt berechnen“ Button.
 Damit wird die komplette Berechnung durchgeführt.

Bewertungs Übersicht						
Name	Team					Option
Brzenska	Borussia Dortmund	0	2	1	0	1 [editieren]
Smolarek	Borussia Dortmund	2.5	0	0	0	0 [editieren]
<input type="button" value="Jetzt berechnen"/>						
<div> [Note] [Tore] [Elfmeter] [Gelb-Rot] [Rot] </div>						

Dazu zählen die Berechnung der Punkte für die Spieler und Manager, sowie die Marktwertberechnungen und die Kontostände der Manager, die Auszahlungen der Sponsoren und die Einnahmen und Ausgaben durch das Umfeld.

Alle Mitspieler können ihre Aufstellung nur bis zum ersten Spiel eines Spieltages ändern, damit die Aufstellungen vor der Berechnung nicht verändert werden können.
 Nach der Berechnung muss die Aufstellung für die Manager also wieder freigegeben werden.

Deshalb wirst Du nach der Berechnung aufgefordert ein neues Datum zu setzen, bis zu dem man seine Aufstellung ändern kann. Dieses sollte entsprechend vor dem ersten Spiel des nächsten Spieltags liegen.

5. Manager

Hier kannst Du die teilnehmenden Manager verwalten.

Du kannst den Namen des Teams ändern, sowie den Konto- und Punktestand.

Diese Funktion solltest Du als Administrator aber keinesfalls missbrauchen.

6. Pokale

Du kannst ausgewählten Managern einen Pokal „übergeben“. Dem aktuellen Meister könntest Du beispielsweise eine Meisterschale aushändigen. Über den Menüpunkt Pokale kannst Du die Pokale erstellen, editieren oder löschen.

Die verliehenen Pokale werden im Punktestand angezeigt.

7. Angebote

Hier bekommst Du als Administrator eine Übersicht über die abgegeben Angebote aller Manager und Communities. Einzelne Angebote kannst Du hier löschen.

8. Communities

8.1.Community gründen

Als Administrator kannst Du im Vorwege beliebig viele Communities erstellen, in denen sich die User dann mit ihren Teams anmelden können.

8.2.Administration

Hier kannst Du die vorhandenen Communities verwalten.

Angezeigt werden alle existierenden Communities mit der Anzahl teilnehmender Manager.

An dieser Stelle kannst Du dann die Manager innerhalb der Community verwalten oder die gesamte Community löschen.

ACHTUNG: Wenn Du die gesamte Community löschst, werden auch alle Manager und deren Teams innerhalb der Community gelöscht.

Du kannst über Managerverwaltung aber auch einzelne Manager aus der Community löschen.

9. Sponsoren

Hier werden die im Spiel auftauchenden Sponsoren verwaltet.
Du kannst Sponsoren editieren und löschen oder neue anlegen.

Folgende Eigenschaften können festgelegt werden:

- Name des Sponsors
- kurze Beschreibung
- minimaler Mannschaftswert (Der Mindestgesamtwert einer Mannschaft)
- Mindestanzahl Punkte (So viele Punkte müssen am Spieltag erreicht werden, damit der Sponsor Geld zahlt)
- Auszahlung (Dieser Wert wird ausgezahlt, wenn die Mindestanzahl Punkt erreicht wurde)
- Webseite (Link zum Sponsor)
- Banner (muss zuvor hochgeladen werden)

The screenshot displays the 'Sponsoren' (Sponsors) management interface in the PHP-Fusion Fussball Manager Administration. The page is divided into two main sections: 'Sponsoren Bilder Upload' and 'Sponsoren Administration'.

Sponsoren Bilder Upload: This section includes a 'Dateiname:' input field, a 'Durchsuchen...' (Browse...) button, and an 'Upload' button.

Sponsoren Administration: This section contains a 'Sponsor editieren' (Edit Sponsor) dropdown menu currently set to 'Sunday-Musik'. Below this are buttons for 'Bearbeiten' (Edit) and 'Löschen' (Delete). The 'Sponsor Name' is entered in a text field. The 'Beschreibung' (Description) is entered in a large text area. Below the description are buttons for '
', 'b' (bold), 'i' (italic), and 'u' (underline). The 'Minimaler Mannschaftswert' (Minimum Team Value) is entered in a text field. The 'Mindestanzahl Punkte' (Minimum Points) is entered in a text field. The 'Auszahlung' (Payout) is entered in a text field with the value '4'. The 'Webseite' (Website) is entered in a text field. The 'Sponsor Banner' is selected from a dropdown menu. A 'Speichern' (Save) button is located at the bottom of this section.

Admin Menu: A sidebar on the right lists various administrative functions: News, Teams, Spieler (Players), Manager, Sponsoren (Sponsors), Transferliste (Transfer List), Konfiguration (Configuration), and Umfeld (Environment). Each item has a sub-menu icon.

Footer: The footer indicates 'PHP-Fusion Fussball Manager | Version 1.0 | 2006 by ChSchuetz'.

10.Transferliste

10.1.Transfers setzen

Regelmäßig müssen Transfers durchgeführt werden. Empfohlen wird, dies mindestens einmal wöchentlich zu tun.

Alle Spieler, denen Angebote vorliegen wechseln zu dem Manager mit dem höchsten Gebot. Danach wird der Transfermarkt mit einer festgelegten Anzahl ausgewählter Spieler gefüllt, die dem Computer gehören. Die Durchführung der Transfers kann per Cronjob automatisiert werden. Siehe hierzu das beiliegende Dokument „fm_cron.pdf“

10.2.Letzte Transfers

Hier werden Dir alle Transfers aufgelistet, sodass Du in bestimmten Fällen Transfers rückgängig machen kannst.

11.Konfiguration

11.1.Datum setzen

Alle Mitspieler können ihre Aufstellung nur bis zum ersten Spiel eines Spieltages ändern, damit die Aufstellungen vor der Berechnung nicht verändert werden können.

Hier kannst Du jederzeit das Datum neu setzen, z.B. im Falle eines Nachholspiels.

11.2.Manager

Dies ist die Konfiguration, die für die mitspielenden Manager gedacht ist.

Hier kannst Du festlegen, wie viele Spieler ein Manager mindestens im Kader haben muss und wie viele er maximal besitzen darf.

Außerdem legst Du hier fest, wie viel Geld ein Manager pro gehaltenen Punkt gutgeschrieben bekommt.

Weiterhin kannst Du einstellen, ob ein Manager die Gebote anderer Manager sehen darf und ob es erlaubt ist Schulden zu machen.

Sämtliche Verhandlungsstände (Angebot machen, ablehnen, annehmen) können per PN an die betroffenen Manager gesendet werden.

Mindestanzahl Spieler im Kader	<input type="text" value="11"/>
Maximale Anzahl Spieler im Kader	<input type="text" value="20"/>
Geldbonus pro Punkt	<input type="text" value="35000"/>
Punkteabzug pro nicht besetzte Position	<input type="text" value="5"/>
Angebote anzeigen	<input type="text" value="Ja"/>
Schulden erlauben	<input type="text" value="Ja"/>
Send PN?	<input type="text" value="Ja"/>
<input type="button" value="Speichern"/>	

11.3. Spieler

Hier wird eingestellt, um wie viel Geld sich der Marktwert eines Spielers pro Punkt erhöht. Und außerdem legst Du hier das Punktesystem für die Benotung der Spieler fest. Hier kann auch eingestellt werden, wieviele Spieler vom Computer auf dem Transfermarkt stehen sollen.

Marktwertsteigerung pro Punkt	<input type="text" value="30000"/>
Punktabzug Gelb-Rot	- <input type="text" value="3"/>
Punktabzug Rot	- <input type="text" value="6"/>
Punkte pro Tor	<input type="text" value="5"/>
Punkte pro Elfmeter	<input type="text" value="3"/>
Spieler auf Transferliste	<input type="text" value="20"/>

Punkte für Spielnote											
1	1,5	2	2,5	3	3,5	4	4,5 (-)	5 (-)	5,5 (-)	6 (-)	
<input type="text" value="12"/>	<input type="text" value="10"/>	<input type="text" value="8"/>	<input type="text" value="6"/>	<input type="text" value="4"/>	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="4"/>	<input type="text" value="6"/>	<input type="text" value="8"/>	
<input type="button" value="Speichern"/>											

12.Saisonabschluss

Der Saisonabschluss sollte durchgeführt werden, kurz bevor eine neue Saison beginnt. Durch den Saisonabschluss werden alle Punkte der Spieler und Manager wieder auf Null zurückgesetzt.

Außerdem wird von allen Managern das Umfeld aufgelöst, damit alle Manager unter gleichen Bedingungen in die neue Saison starten.

13.Umfeld

13.1.Umfeld Kategorien

Lege hier Kategorien für das Umfeld an.

13.2.Umfeld Elemente

Hier kannst Du Elemente für das Umfeld anlegen, die von den Managern erworben werden können.

Jedes Element hat folgende Eigenschaften.

- Name des Elements
- Kategorie des Elements
- Beschreibung
- Preis (für die Anschaffung)
- benötigte Punkte (der Manager muss eine Mindestanzahl Punkte haben, um das Element kaufen zu können)
- Kosten pro Spieltag (laufende Kosten z.B. für Stadion, Bierstand, Trainer)
- Einnahmen pro Spieltag (z.B. Bierstände, Stadion bringen Geld ein)

- Zus. Punkte pro Spieltag (z.B. Trainer bringen Punkte)
- Bild (muss vorher hochgeladen werden)