



WE ARE FOOTBALL 2024
FUSSBALLMANAGER

DER ULTIMATIVE
GUIDE

von Gerald Köhler



Version 1.52 vom 22.01.2024

WE ARE FOOTBALL, WE ARE FOOTBALL „National Teams“, WE ARE FOOTBALL 2024, THQ Nordic and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of Embracer Group AB.

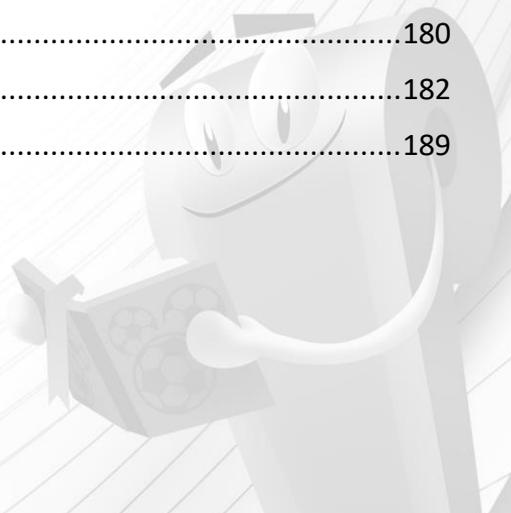
All other brands, product names and logos are trademarks and/or registered trademarks of their respective owners.

Alle Informationen ohne Gewähr.



Inhalt

1. Teil 1: KONZEPTE	5
1.1. Allgemeines	5
1.2. Grundsätzlicher Ablauf	5
1.3. Startmenü	6
1.4. 16:9 und 21:9	8
1.5. Spieleinstieg	8
1.6. Saisonvorbereitung	13
1.7. Spielstart – Wie machen das die Profis / Betatester?	14
1.8. Wochenablauf und Match	17
1.9. Spielstand für zukünftige Spielstände in WAF2024 vorbereiten	30
1.10. Saisonverlauf	31
2. Teil 2 – WICHTIGE WERTE	37
2.1. Spielerwerte	37
2.2. Vereinswerte	57
2.3. Teamwerte	59
2.4. Managerwerte	62
3. Teil 3 - LEXIKON	68
4. Teil 4 - MODIFIKATIONEN	141
4.1. Übersicht der User-Verzeichnisse und Formate	141
4.2. Allgemeine Regeln für Dateinamen	144
4.3. Spezielle Regeln für Dateinamen	144
4.4. Dateneditor	153
5. Teil 5 - ENTWICKLUNGSGESCHICHTE	160
5.1. Meilensteine	160
5.2. Entwicklungsgeschichte	163
5.3. Blick in die Zukunft	179
5.4. Dankeschön	180
5.5. Spruchsammlung	182
6. Anhang: ÄNDERUNGEN	189



Vorwort

Herzlich willkommen,

in diesem Guide habe ich alle wichtigen Informationen für den optimalen Spielspaß mit WE ARE FOOTBALL 2024 (WAF2024) zusammengestellt. Dabei werden auch WE ARE FOOTBALL (WAF) und National Teams (NT) berücksichtigt.

Dieses Handbuch wird regelmäßig aktualisiert und auf den neuesten Stand gebracht. Am Ende findet ihr deshalb auch eine umfangreiche Änderungsliste. Dort kann man bei neuen Versionen immer sehen, was sich seit der letzten Ausgabe getan hat.

Dieser Leitfaden ist als PDF kostenlos. Ich kann leider nicht garantieren, dass alle Informationen korrekt sind, manche Dinge ändern sich im Laufe der Entwicklung, z.B. bei einem Update. Bis auf weiteres werde ich aber alle Änderungen so schnell wie möglich in die PDF-Version einarbeiten und alle mir gemeldeten Fehler korrigieren und dann eine neue Version zur Verfügung stellen.

Grundsätzlich ist dieser Leitfaden in fünf Teile gegliedert. Im ersten Teil werden grundlegende Konzepte vorgestellt, die für das Verständnis des Spiels wichtig sind. WE ARE FOOTBALL 2024 unterscheidet sich zum Teil deutlich von anderen Managerspielen, so dass der Einstieg nach der Lektüre auf jeden Fall leichter fällt.

Danach folgen Erläuterungen zu wichtigen Spieler-, Vereins-, Team- und Managerwerten.

Im dritten Teil, dem Lexikon, finden sich ausführliche Informationen zu einzelnen Stichwörtern, daher ist dieser Teil alphabetisch geordnet. Die Besonderheit hier ist ein besonders tiefer Einblick in die Funktionsweise des Spiels, häufig geht es um Wahrscheinlichkeiten oder um kleine Tricks zur Optimierung des eigenen Spielverhaltens.

Im vierten Teil werden die Möglichkeiten zur Modifikation des Spiels beschrieben. Neben dem Bearbeiten der Datenbank mit dem mitgelieferten Editor geht es hier vor allem um die Integration von eigenen Grafiken und Audio-Dateien in das Spiel.

Im abschließenden fünften Teil werden dann noch die wichtigsten Schritte bei der Entwicklung von WAF, NT und WAF2024 kurz vorgestellt. Dazu gibt es einen kleinen Ausblick.

Viel Spaß beim Lesen und noch mehr Spaß mit WE ARE FOOTBALL 2024!

Euer

Gerald Köhler

PS: Der Fußball in den Männer- und Frauenligen wird im Spiel gleichberechtigt simuliert. Auf die wenigen Unterschiede wird jeweils hingewiesen. Alle Besonderheiten des Frauenfußballs werden in Teil 3 unter dem Punkt „Frauen“ noch einmal zusammengefasst.

1. Teil 1: KONZEPTE

1.1. Allgemeines

WE ARE FOOTBALL 2024 ist ein Fußballmanager in der Tradition der klassischen deutschen Manager der 90er und 2000er Jahre. Er kann alleine oder mit bis zu vier Spielern im Hotseat-Modus gespielt werden (ab WAF2024, vorher waren nur insgesamt zwei Spieler möglich). Simuliert wird der gesamte Club, d.h. du musst dich sowohl um die Aufgaben des Trainers als auch des Managers kümmern.

Auch der Humor kommt nicht zu kurz. Vieles was zunächst verrückt klingt, hat allerdings seine Wurzeln in Geschehnissen aus dem echten Fußball.

Steam Remote Play wird unterstützt. WAF, NT und WAF2024 können auch mit dem Steam Deck gespielt werden.

Ziel beim Designen des Spiels war es von Anfang an, dass eine Saison in wenigen Stunden abgeschlossen werden kann. Bei der Entwicklung von WAF2024 wurde daher großer Wert daraufgelegt, das Spiel gegenüber WAF nicht zu überladen. WAF2024 bietet als Ausgleich dafür über viele Saisons immer wieder neue Inhalte. Allein die Zahl der Ereignisse liegt mittlerweile deutlich im vierstelligen Bereich. Dazu kommen noch einmal 250 Ereignisse nur zum Thema Spielerhobbys.



Das ideale Spielerlebnis hat man meiner Meinung nach auf der Couch mit einem Laptop mit Touchscreen, wobei man am besten ein Gerät hat, bei dem man die Tastatur entfernen oder wegklappen kann. Das Spiel lässt sich komplett mit dem Touchscreen steuern und viele Dinge, wie z.B. das Ziehen von Spielern in der Aufstellung, fühlen sich so am besten an.

1.2. Grundsätzlicher Ablauf

WE ARE FOOTBALL 2024 wird im Normalfall wochenweise gespielt. Am Anfang der Woche planst du deine Aktionen, dann läuft die Woche ab. Hat deine Mannschaft unter der Woche ein Spiel, wird diese unterbrochen und du kannst Aufstellung und Taktik festlegen. Das passiert auch bei wichtigen Terminen, z.B. bei anstehenden Verhandlungen. Während der Saison wird die Woche dann i.d.R. durch ein Ligaspiel abgeschlossen. Hast du am Anfang der Woche eine Einstellung vergessen, kannst du den Wochenablauf auch tageweise stoppen und gelangst dann wieder ins Hauptmenü.

1.3. Startmenü

Hier kannst du zunächst einmal ein neues Spiel starten, einen bereits vorhandenen Spielstand erneut laden oder aber direkt das zuletzt gespielte Spiel fortsetzen. Zusätzlich gibt es aber noch eine ganze Reihe weiterer Möglichkeiten. Die meisten sind selbsterklärend, aber einige wichtige Infos möchte ich euch nicht vorenthalten.

Einzelnes Spiel simulieren – ab WAF2024

Hier kannst du ein Spiel zwischen zwei beliebigen Mannschaften simulieren. Da das Ergebnis eines einzelnen Fußballspiels immer auch vom Glück abhängt, kannst du an dieser Stelle direkt eine größere Anzahl „gleicher“ Spiele berechnen lassen. Auf diese Weise erhältst du eine genaue Wahrscheinlichkeitsverteilung für Sieg, Unentschieden und Niederlage unter den gegebenen Bedingungen.

Wie es wohl ausgeht?

Anzahl Spiele: 1.000

Team 1

Verein: Deutschland
Einheit: Frankfurt

Pos.	HP	NPS	Rnr.	Name	Stä.	Fo.	Fähigkeiten	Alt.	Fit.	Mo.	Nat.	Sta.
RAV	RAV	LAV	22	Tristan Charles	9,7	7		33	66	4	USA	33
IV	IV	DM	20	Musashi Hiraoka	9,9	4		39	61	4	JPN	39
IV	IV	LAV	2	Eddie Nelles	11,6	7		23	61	4	USA	23
ZM	ZM	OM	8	Denny Schmelz	9,5	7		26	70	3	DEU	26
ST	ST	HS	9	Leopoldo Asiri	10,5	9		30	60	3	DEU	30
-	TW	-	13	Jasper Gottschling	6,6	7		34	62	3	DEU	34
IV	IV	RAV	35	Lyudmila Moreno	9,8	7		23	68	4	MEX	23
-	RAV	IV	18	Arien Texier	9,6	7		27	62	3	DEU	27
ZM	DM	ZM	17	Simon Raab	9,6	6		32	67	3	DEU	32
-	LAV	-	43	Christoph Loch	9,7	7		28	69	3	DEU	28
-	OM	HS	49	Daigo Kimoto	10,4	7		26	64	3	JPN	26
TW	TW	-	11	Kurt Tesch	10,7	7		32	61	2	DEU	32
-	TW	-	40	Dennis Rietz	4,7	7		21	61	4	DEU	21
-	ST	LAS	14	Raphael Adloff	7,9	7		24	66	3	DEU	24
ST	ST	HS	19	Samuel Alfonso Burritos	11,0	7		27	68	4	DEU	27
-	DM	ZM	6	Kristof Jukovic	9,7	7		26	61	4	DEU	26
-	LAV	RAV	47	Jens Schmitz	5,8	7		20	70	3	DEU	20
-	OM	ST	29	Jannik Landberg	8,7	7		23	62	4	DEU	23
-	ZM	LAS	46	Albert Finsch	1,9	7		19	61	4	DEU	19
-	LAS	RAS	11	Frank Altuntas	8,0	7		21	61	4	DEU	21
OM	OM	RAS	26	Marcus Gürtz	10,8	7		31	65	4	DEU	31
-	IV	LAV	5	Harald Sklicic	7,5	7		22	61	3	DEU	22
-	IV	-	4	Jesse Onauka	8,2	7		25	60	3	DEU	25
-	ST	RAS	53	Ralf Kanou Muang	4,7	7		21	62	4	DEU	21
-	RAV	RAS	28	Anton Boru	7,8	7		26	69	3	DEU	26
-	ZM	OM	27	Marc Wegner	4,9	7		19	69	4	DEU	19
-	ZM	OM	52	Merten Lorenz	4,5	7		19	62	4	DEU	19
LAV	LAV	LM	33	Ludji Pistone	10,2	7		24	69	4	DEU	24
-	ZM	RM	30	Jonathan Duso Engon	9,0	7		22	60	3	DEU	22

Team 2

Verein: England
Newcastle

Pos.	HP	NPS	Rnr.	Name	Stä.	Fo.	Fähigkeiten	Alt.	Fit.	Mo.	Nat.	Sta.
ZM	ZM	DM	10	Alfie Trueman	11,7	7		18	65	3	GBR	18
LM	DM	LM	6	Alex Pickering	10,3	7		21	65	4	GBR	21
RM	RAS	ST	11	Harrison Collins	9,6	7		34	60	3	GBR	34
LAV	LAV	LM	2	Leon Warren	11,5	7		32	63	2	GBR	32
-	HS	-	9	Aaron Nwigue	10,7	7		33	61	3	GBR	33
-	DM	ZM	8	Lincoln Young	10,3	7		27	66	3	GBR	27
ST	HS	ST	7	Austin Summerfield	11,1	7		24	61	4	GBR	24
RAV	RAV	RM	3	Felix Graham	11,7	7		25	68	3	GBR	25
-	TW	-	1	Gabriel Kellogg	12,1	9		34	61	4	GBR	34
ST	ST	HS	13	Sebastian Marsh	12,3	9		25	66	3	GBR	25
IV	IV	RAV	4	Harley Briggs	11,6	7		33	61	4	GBR	33
IV	IV	RAV	5	Tobias Hen	12,2	4		19	70	4	GBR	19
IV	IV	RAV	14	Leonardo Trueman	10,7	7		20	70	4	GBR	20
TW	TW	-	12	Jonathan Morris	12,4	7		21	65	4	GBR	21
-	LAS	-	15	Declan Ambrose	7,9	7		29	60	4	GBR	29
-	ZM	-	16	Maxwell Knowles	8,7	9		25	68	4	GBR	25
-	ST	HS	17	Harvey Brant	9,6	7		18	69	3	GBR	18
-	ST	LAS	18	André Kleinschmidt	8,8	7		26	63	2	GBR	26
-	LAV	LM	19	Carson Rounds	5,7	6		19	66	4	GBR	19
-	ZM	RM	20	Herbert Sievert	5,7	7		20	61	3	GBR	20
-	HS	OM	21	Hugo Ritchie	5,4	7		17	64	4	GBR	17
-	DM	DM	22	Josiah Fields	5,5	7		20	66	3	GBR	20
-	IV	RAV	23	Jayden Robinson	6,7	7		19	68	4	GBR	19
-	LAV	LM	24	Se-Hyun Cho	6,7	6		21	60	4	KOR	21
-	RAS	-	25	Leo Barnes	6,9	4		20	66	3	GBR	20
-	OM	HS	26	Carlos Sandford	6,1	7		21	66	3	GBR	21

Aufstellung | Spielerstatus | Taktischer Stand | Aufstellung | Spielerstatus | Taktischer Stand

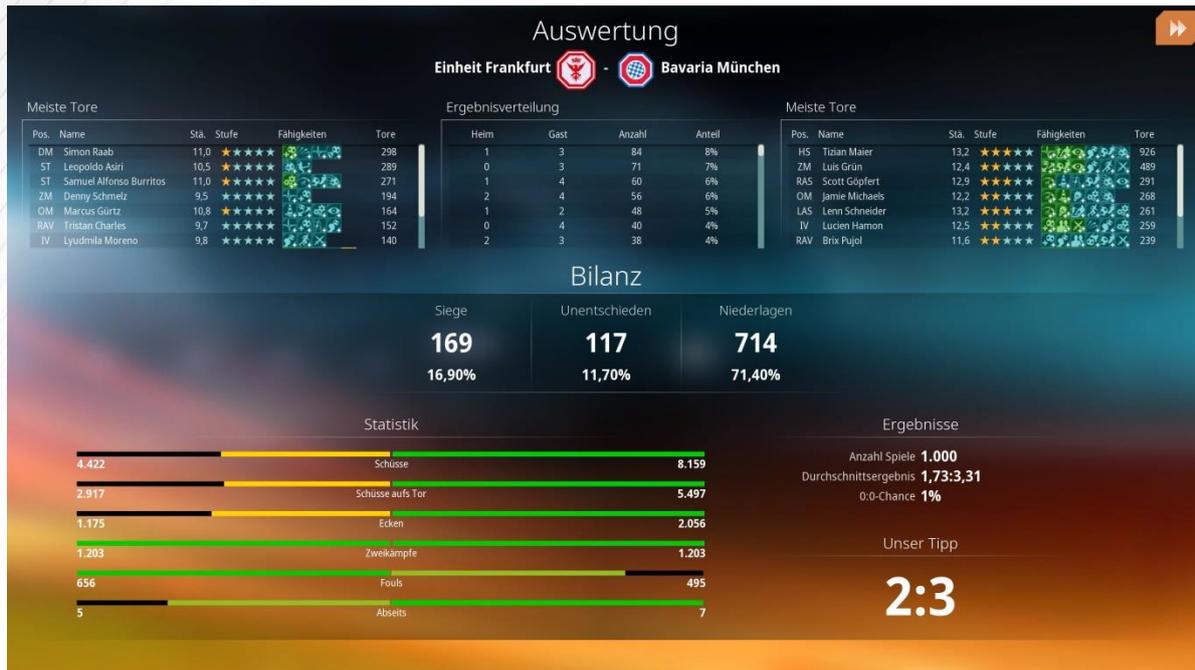
Taktik | Teamstatus | Taktik | Teamstatus

Mit „Aufstellung“ wählst du die Spieler aus, die beginnen sollen.

Wenn du die Werte eines Spielers ändern möchtest, klicke bitte zunächst den Spieler an und dann auf „Spielerstatus“. Möchtest du das für alle Spieler gleichzeitig machen, wähle bitte „Teamstatus“.

Über „Taktischer Stand“ kannst du außerdem diverse Mannschaftswerte verändern und über „Taktik“ die taktische Ausrichtung des Teams bestimmen.





Oben kannst du die Anzahl der Spiele einstellen, die hintereinander simuliert werden sollen. Klickst du dann auf „Weiter“, erhältst du direkt die Ergebnisübersicht. Diese kann je nach Anzahl der simulierten Spiele aber etwas auf sich warten lassen.

(Daten-)Editor – ab WAF, wird ständig erweitert

Hier kann der mit dem Spiel gelieferte Dateneditor gestartet werden. Mit diesem kannst du die von uns erstellte Datenbank modifizieren oder dir eine ganz neue eigene Datenbank erstellen. Details zum Editor findest du in Kapitel 4.

Saisonrückblicke anschauen – ab WAF2024 (TBD)

Am Ende jeder Saison wird automatisch für alle Teams deiner Liga ein Saisonrückblick erstellt, den du für dein eigenes Team auch abspeichern kannst. Dann kannst du ihn dir an dieser Stelle später nochmals anschauen.

Rekorde – ab WAF



Details zu den Rekorden findest du in Teil 3 unter „Rekorde“.

Credits – ab WAF

Hier findest du Informationen, wer was an diesem Spiel gemacht hat.

Lizenzen – ab WAF

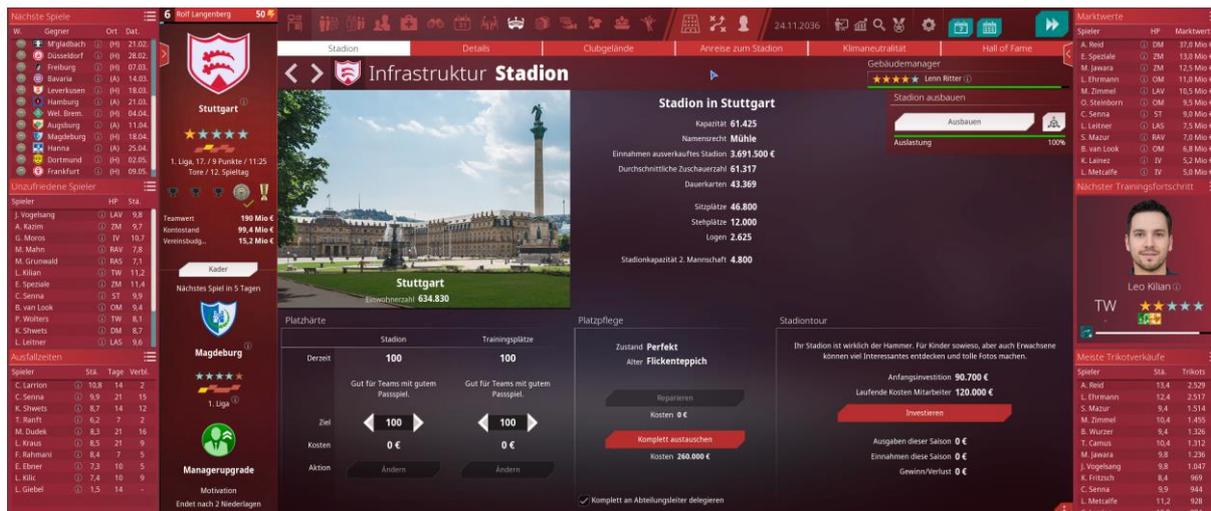
An dieser Stelle werden die lizenzierten Inhalte des Spiels aufgeführt.



1.4. 16:9 und 21:9

Während des Spielstarts werden bei WAF2024 bei einer 21:9-Darstellung einfach die Hintergrundgrafiken nach links und rechts vergrößert.

Um auf einem 21:9-Monitor die volle Auflösung genießen zu können, schalte einfach im Startmenü oben um oder drücke ALT+ENTER. Drückst du diese Tastenkombination erneut, bist du wieder im Fenstermodus. Dort kannst du natürlich auch die Fenstergröße horizontal vergrößern, um auf diese Weise das 21:9-Seitenverhältnis zu erreichen.



Es bietet sich jedoch an, diese Anpassungen später im Hauptmenü durchzuführen, da erst dort die 21:9 voll genutzt werden. WAF2024 bietet dir dort an den Seiten Flügelmenüs an, die du frei konfigurieren kannst. Insgesamt stehen dir später gut 30 verschiedene Statistiken zur Verfügung, aus denen du je 3 links und 3 rechts auswählen kannst.

Bei 16:9 kannst du die Flügelmenüs entweder mit den Pfeilen oben links bzw. rechts oder gemeinsam über die TAB-Taste öffnen und auch wieder schließen.

Während des Spiels sind die Statistiken in den Flügelmenüs fest vorgegeben und können nicht geändert werden. In den reinen 3D-Ansichten Stadion, Clubgelände und Museum wird die 21:9-Auflösung zudem voll für die 3D-Ansicht ausgenutzt.



Alternativ dazu kannst du die Auflösung auch in den Optionen ändern.

1.5. Spieleinstieg

Zu Beginn von WE ARE FOOTBALL 2024 musst du eine ganze Menge Entscheidungen treffen.

Männer oder Frauen?

Zunächst kannst du dich durch einen Klick auf den Spieler oder die Spielerin für Männer- oder Frauenfußball entscheiden. Beide Bereiche unterscheiden sich inhaltlich nur

geringfügig, Schwangerschaften gibt es z.B. aber naturgemäß nur bei den Frauen. Spielerisch liegt der Hauptunterschied in der Finanzkraft der Vereine.

Auswahl Datenbank

Außerdem musst du dich an dieser Stelle für eine Datenbank entscheiden. Es gibt offizielle Datenbanken mit generischen Daten, aber für WAF auch offizielle Datenbanken mit lizenzierten Ligen. Dazu kannst du das Spiel auch mit Fan-DBs oder im Editor selbst erstellten DBs spielen.

Die gewählte DB ist dann die Basis für den neuen Spielstand und entwickelt sich u.a. durch deine Entscheidungen weiter. Ab WAF2024 hast du aber auch die Möglichkeit, gewisse Daten noch nachträglich zu modifizieren (siehe Kapitel 2 „Namen editieren“ und „Vereinsnamen editieren“).

Simulierte Länder auswählen

Ab NT können als nächstes die tatsächlich vom Spiel vollständig zu simulierenden Länder ausgewählt werden. Die Auswahl richtet sich dabei nach den in der jeweils gewählten Datenbank enthaltenen Ländern.

Reduzierst du die Anzahl der Länder, läuft das Spiel entsprechend schneller. Wenn du den Spielablauf also beschleunigen willst, solltest du alle Länder hier abschalten, in denen du sowieso nie spielen willst und in denen es auch sonst keine relevanten Gegner gibt. Links kann das für ganze Kontinente auf einen Schlag erfolgen.

Da die Vereine aus nicht ausgewählten Ländern aber u.U. für die internationalen Wettbewerbe benötigt werden, empfiehlt es sich, diese einfach hier abzuschalten und sie nicht komplett aus der Datenbank zu löschen.

Der Smiley für die Auslastung deines Rechners zeigt dir an, ob dieser mit den ausgewählten Ländern klarkommt. Allerdings ist die Spielgeschwindigkeit immer eine subjektive Sache und es gibt auch noch andere Möglichkeiten zu deren Beschleunigung (siehe Teil 3 unter „Beschleunigen des Spiels“).

Hinweis für Dateneditoren:

Auch wenn ein Land deaktiviert wird, kostet es dennoch Rechenzeit. Es ist also für die Geschwindigkeit des Spielablaufs besser, ein nicht benötigtes Land ggf. gar nicht zu berücksichtigen. Selbst ein ganzer stillgelegter Kontinent kann vom Spiel wegen der Weltmeisterschaften nicht einfach ignoriert werden.

Eine Liste aller für die internationalen Wettbewerbe wichtigen Ligen findest du in Kapitel 4.

Managerdaten

Als nächstes muss du deine persönlichen Managerdaten eingeben oder aber einen bereits vorhandenen Manager auswählen.

Da die Userdaten getrennt von den Spielständen verwaltet werden, merkt sich das Spiel ab WAF2024 auch, welche Stufe du als Manager bereits früher einmal erreicht hattest. Auf

Wunsch kannst du dann direkt mit dieser ins Spiel einsteigen und erhältst dann bei der Jobsuche entsprechend mehr Angebote bzw. wirst auch von stärkeren Vereinen angesprochen. Dies ist aber optional, du kannst ein neues Spiel auch immer mit Stufe 1 beginnen. Ab Stufe 2 werden auch die früher bei dieser Stufe erreichten Fähigkeiten mit in das neue Spiel übernommen. Bei Stufe 1 werden diese jeweils zufällig ermittelt.



Wenn du zuvor bereits eine höhere Managerstufe erreicht hattest, mit dieser starten möchtest und dann eine Karriere spielst, so werden die Stufe und deine erreichten Fähigkeiten auch für die Karriere übernommen. Dein Startverein wird allerdings von deinem Testergebnis bestimmt.

Außerdem kannst du an dieser Stelle festlegen, ob dein Privatleben mitsimuliert werden soll.

Privatleben

Hier kannst du die Daten deiner echten oder einer fiktiven Familie eintragen. Deine Familienmitglieder entwickeln sich dann im Laufe der Zeit weiter.

Diesen Teil kannst du auch überspringen und erst später im Spiel einen Partner suchen und ggf. eine Familie gründen. Dann kannst du allerdings keine eigenen Daten mehr eintragen.

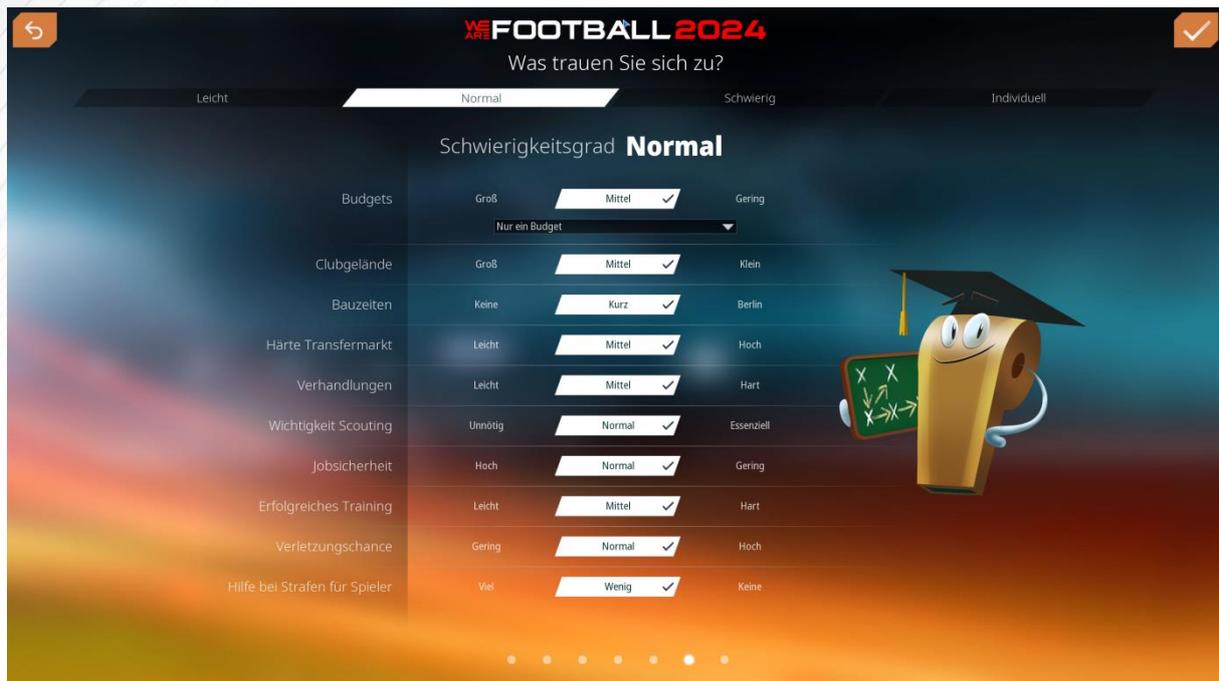
Unten auf dem Bildschirm kannst du diesen Teil des Spiels auch getrennt vom Rest simulieren. Mir macht das immer großen Spaß, also hoffe ich, dass das auch für dich zutrifft. Eigentlich war das nur als Testtool gedacht, aber wir haben das jetzt einfach mal im Spiel belassen.

Damit bestimmte Ereignisse auch in dieser Test-Simulation aufgerufen werden können, muss zunächst ein Verein eingestellt werden. Bei diesem Verein arbeitest du dann während der Simulation. Dort beginnen z.B. dann auch deine Kinder ihre Spielerkarrieren.

Bei der Simulation stehen dir dann verschiedene Buttons zur Verfügung, mit denen du die Zeit „vordrehen“ kannst. Je größer der Sprung, desto größer ist aber auch das Risiko, dass es Probleme gibt, auf die du dann nicht mehr angemessen reagieren kannst.



Schwierigkeitsgrad



Den Schwierigkeitsgrad kannst du generell in drei Stufen einstellen. Wenn du magst, kannst du das auch für einzelne Bereiche individuell tun. Dazu musst du zunächst oben den Header entsprechend umschalten.



Gegenüber WAF und NT wurde für WAF2024 vor allem der höchste Schwierigkeitsgrad anspruchsvoller gemacht, aber auch generell ist WAF2024 auf vielfachen Wunsch schwieriger als sein Vorgänger. Vor allem wurden diverse KI-Verbesserungen durchgeführt, die das Spiel deutlich anspruchsvoller machen. Schon für NT wurde die Schwierigkeit angehoben, indem bestimmte Lücken zum Beispiel beim Einsatz geschlossen wurden. Generell muss man auch sagen, dass der Frauenfußball eine besondere Herausforderung darstellt, da dort sehr sorgfältig mit dem Geld umgegangen werden muss.

Weiterhin kannst du hier einstellen, ob du mit Entlassungen spielen möchtest. In diesem Fall wirst du von deinem aktuellen Verein gefeuert, sobald deine Beliebtheit beim Präsidium auf unter 50 sinkt. Eine hohe Beliebtheit bei den Fans kann dir zusätzlichen Kredit beim Präsidium verschaffen. Unter 40 ist aber auf jeden Fall Schluss. Besondere zusätzliche Einstellungen zum Schwierigkeitsgrad gibt es ab WAF2024 bei der Vereinsgründung. Hier kannst du eine ganze Reihe spezieller Parameter einstellen und dir das Leben auf diese Weise selbst ganz schön schwer machen. Mit Hilfe des Editors kannst du dir auch bei den existierenden Vereinen eigene Herausforderungen stellen.

Spielmodus

Anschließend folgt die Auswahl des Spielmodus und dann die Auswahl deines Vereins bzw. deiner Nationalmannschaft. Besondere Spielmodi sind reine Turniermodi für die Nationalmannschaften, die echte Karriere und ganz neu bei WAF2024 auch die

Vereinsgründung. Reine Turniermodi können nicht mit den anderen Spielmodi kombiniert werden. Ist das Turnier vorbei, endet auch das Spiel.

Die echte Karriere startet mit einer Art Befragung bei der Arbeitsagentur, die dir dann drei Vorschläge für optimale Vereine macht. Einen davon solltest du annehmen, da du sonst vereinslos startest und eventuell längere Zeit auf ein neues Angebot warten musst. Pokere also besser nicht zu hoch. Bei WAF2024 zeigen wir dir jetzt immerhin vorab die drei Angebote, so dass du schon mal vorab entscheiden kannst, bei welchem Club du dich bei den Verhandlungen besonders in Zeug legen möchtest.



Bei WAF ist der Weg aus der Arbeitslosigkeit zu einem neuen Verein oft eine mühselige Angelegenheit, bei WAF2024 haben wir es etwas kurzweiliger gestaltet. Außerdem belohnt WAF2024 einen guten Test stärker als WAF, man kann sich also wirklich direkt zum Start einen guten Verein sichern.

Während du bei der echten Karriere selbstverständlich auch entlassen werden kannst, kannst du dieses Risiko bei der Vereinsauswahl oben auf Wunsch auch eliminieren. Die Voreinstellung richtet sich nach dem eingestellten Schwierigkeitsgrad.

Besonders spannend ist eine eigene Vereinsgründung. Hierzu findest du alle wichtigen Infos in Kapitel 2 unter „Vereinsgründung“. Es ist ein bisschen Arbeit, aber man kann doch relativ bequem einen eigenen Verein erstellen, ohne im Editor eine Datenbank erzeugen und exportieren zu müssen. Wir haben uns bemüht, die Städte-DB stark zu erweitern, damit möglichst viele User zumindest ihre Heimatstadt ohne weitere Recherchen nach Längen- und Breitengrad direkt auswählen können. Falls deine Stadt nicht in der DB ist und du diese Daten nicht zur Hand hast, kannst du diese auch später nachträglich noch im Vereinsprofil ändern. Damit lässt sich natürlich auch eine Menge Unfug machen, aber wir zählen hier auf deine Kooperation...



Wenn du deine eigene Stadt einträgst, versuche unbedingt auch die korrekten Koordinaten herauszufinden (auf Nord/Süd und West/Ost achten!). Ansonsten funktionieren viele Dinge im Spiel nicht richtig, weil das Spiel die Entfernung zu anderen Städten nicht richtig berechnen kann.

Bitte beachte, dass du zwar unkündbar bist, aber dennoch nicht der ganze neu gegründete Verein in deinem Besitz ist. Das liegt daran, weil das Geld für Stadion und Trainingsmöglichkeiten natürlich irgendwo herkommen muss.

Nationalmannschaft

Zuletzt kannst du je nach Spielmodus auch noch eine Nationalmannschaft auswählen. Dann beginnt die eigentliche Saison. Spielst du eine echte Karriere, gibt es bei WAF2024 im Unterschied zu NT am Spielstart keine Möglichkeit mehr, direkt eine Nationalmannschaft zu übernehmen. Dazu kennt man dich in der großen Fußballwelt noch nicht gut genug und viele WAF-Spieler fanden die Möglichkeit daher unrealistisch.

1.6. Saisonvorbereitung

Zu Beginn nach der Begrüßung und der Aktionspunkt-Vergabe werden einige allgemeine Einstellungen gemacht, die für die gesamte Saison Gültigkeit haben.

Im Einzelnen sind das:

- Saisonplanung mit Saisonziel- und Budgetverhandlung, dazu ab WAF2024 mit optionaler Finanzkalkulation
- Festlegen des Trikots für die neue Saison (später änderbar), ab WAF2024
- So läuft das bei mir... Ansagen an das Team
- Rückennummernvergabe

Saisonplanung

Ab WAF2024 kann man bei den Budgetverhandlungen auch direkt eine eigene Finanzkalkulation machen, bei der man alle Werte individuell festlegen kann. Diese Einstellungen kannst du jederzeit ändern, sie haben keine Auswirkungen und sind nur für dich als Referenz gedacht.



Wenn du deine Aktionspunkte im Spiel später nicht für Boosts oder für Verhandlungen einsetzen willst (weil du diese z.B. für unrealistisch hältst), kannst du diese direkt am Saisonbeginn bei der Budgetvergabe nutzen und damit deinen finanziellen Spielraum erweitern.

Trikots (an dieser Stelle ab WAF2024)

Du kannst diese jederzeit im Vereinsprofil später noch ändern. Bitte beachte, dass du auch die Farbe der Rückennummer wählen kannst.

So läuft das bei mir...

Dieser Bereich ist eher für Profis. Grundsätzlich gilt: Mit einem Versprechen verschaffst du dir einen direkten Vorteil. Hältst du es aber später nicht ein, kannst du mit dem doppelten negativen Effekt rechnen. In der ersten Saison des ersten Spiels kannst du hier ruhig erst einmal weiterklicken.

Details findest du in Teil 3 unter „Rotation“, „Versprechen Mannschaft“ und „Versprechen Spieler“.

Rückennummernvergabe

Hier kannst du die Rückennummern für die kommende Saison vergeben. Diese sind nachträglich nicht mehr änderbar.



1.7. Spielstart – Wie machen das die Profis / Betatester?

Michael/Fischii

Meistens brauche ich 1 1/2 - 2 Stunden bis ich die erste Woche starten kann, ich starte immer mit Vereinsgründung und dann brauche ich mehr als einer der in der 1.Liga startet.

Harry / Zeus

Bei WAF1 hatte ich das eigentlich in 10 Minuten durch. Größter Zeitfresser am Anfang ist es, die individuellen Trainingsziele einzustellen. Bei WAF2024 brauche ich mittlerweile auch nur noch 10-15 Minuten, gerade in der RL West gibt es eh nicht viel zu tun. Scouting ist am Start sinnlos, denn alle Spieler auf der TL, die ich scoutete, wechseln eh in der gleichen Phase, wodurch mein Scouting sich dann eher auf Perspektivspieler bezieht.

Ich kaufe zunächst maximal 1-2 Spieler, da komplette Wundertüte, selbst wenn mit Ablöse + aus Deutschland. Vertragsfreie Spieler kaufe ich gar nicht, diese werten sich zu oft ab und ziehen die Zufriedenheit runter.

Der Rest ist halt Mitarbeitersuche, Sponsorenverhandlungen, Sichtungstag, Jugendtraining gucken... das Übliche eben.

TeDeO

Bei mir geht es eigentlich auch recht fix, aber ich starte auch mit Vereinsauswahl. Was ich sofort automatisiere, sind die ganzen Sponsorenverhandlungen, da kann schon echt viel Zeit draufgehen. 1-2 Transfers in der untersten Liga, Taktik einstellen, Jugend, Jahrestrainingsplanung, Trainingslager, das war's. Die Abteilungsleiter mache ich auch eher später.

Harry / Zeus

Jahrestrainings? Interessant. Ich stelle das Training immer jede Woche händisch nach Bedarf ein.

Michael/Fischii

Ich mache kein Jahrestrainings, benutze nur meine eigenen Wochen und justiere sie jede Woche ein bisschen nach, was ich noch für die Woche an Taktik brauche. Meine Wochen basieren zum einen auf einer Grundlage aus dem Internet. Ich habe sie dann für mich noch ein bisschen besser eingestellt.

Michael/Fischii

Ich schaue zuerst in allen Menüs nach, wo ich noch Handlungsbedarf habe. Brauche ich z.B. Mitarbeiter usw. - das frisst schon viel Zeit. Das Vereinsgelände baue ich direkt aus auf 4 x Halbfeld und 2 zusätzliche Trainingsplätze + Kabinen. Beim Scouting suche ich mir erst einmal Stürmer und hole mir 2 andere als Leihe. Dann werden Spieler mit auslaufenden Verträgen gesucht und die werden beobachtet.

Harry / Zeus

Ich gehe eigentlich immer so vor; Basis ist ein mir unbekannter Verein im Karrieremodus:

Alle Sponsoren so früh wie möglich verhandeln, damit eventuelle neue Großsponsoren direkt berücksichtigt werden

Aufstellung: Erst komplett löschen, dann nach Stärke sortieren und gucken, was für eine Elf in welcher Formation nachher auf dem Platz stehen soll und wie die Bank aussieht.

Scouting -> Lücken und Schwächen direkt versuchen vom Markt zu füllen, unbedingt direkt am Anfang, sonst sind manche Spieler schon weg

Mitarbeiter einstellen in der Reihenfolge für die wichtigsten Positionen: Trainer U17/U19/2. Team, Mediziner, Fan- und Marketingmenschen, restlicher Staff

Dann geh ich Screen für Screen durch, plane schon mal den Jugendsichtungstag, die Saisonöffnung, stelle die Auswärtsfahrten ein, plane ein Trainingslager, prüfe die Budgets bei der Fanbetreuung und alles, was beim Durchzappen sonst noch so auffällt.

Training stelle ich immer händisch ein, das Augenmerk am Anfang ist auf Gegenpressing / Distanzschüsse / Ecken u. Freistöße. Je nach Teamstärke im Ligavergleich dann eher defensivere Dinge wie Abseitsfalle + Konter, bei stärkeren Teams eher Dribbling, Flanken und Flache Hereingaben. Erst mal jeden Wert auf +80, wenn der dort stabil bleibt, rücken die anderen Werte nach. Schwalben stehen bei mir als Letztes auf dem Programm.

Sobald die Transferaktivitäten zu Ende sind, stelle ich dann eine grundlegende Taktik ein, von der ich denke, dass es klappen könnte. Bei schwächeren Teams entsprechend defensiver, bei stärkeren Teams meist Angriffsfußball mit kurzen Pässen, wobei ich da zu den Spielen nur zwischen neutral (gegen gleichstarke Teams), offensiv (gegen schwächere) oder sehr offensiv (gegen Schalke :P) wechsele.

Cpt. Belafonte

Jetzt oute ich mich nicht gerade als Pro-Gamer: 🤖

Ich starte zunächst mit der Vereinsauswahl. Nach dem Start werden zunächst mit einem Button (Danke dafür!) alle Assistenten eingeschaltet.

Danach schaue ich mir zunächst den Kader an und prüfe, ob Verträge auslaufen. Dann sehe ich noch bei der zweiten Mannschaft und den U-Teams vorbei und versuche talentierte Spieler hochzuziehen.

Über das Scouting nehme ich dann 1-2 Spieler ins Visier, die ich für Problempositionen verpflichte. Gleichzeitig schaue ich, ob es Spieler gibt, die verkauft werden können.

Dann geht es zur Planung von Trainingslager und Freundschaftsspiel. Die Trainingsparameter lasse ich dabei so wie sie sind.

Dann muss noch der ein oder andere Abteilungsleiter verpflichtet werden und eine Geldanlage bestätigt werden, was ich pflichtschuldig erledige. Und dann ist das erste Pflichtspiel auch schon da.

Nach dem Spiel vergrabe ich mich in die Statistiken und die Spiele der anderen Teams. Irgendwann geht es dann weiter und ich führe im Laufe der Woche Gespräche mit meinen Spielern und besuche Verletzte.

Und dann steht auch schon wieder die nächste Partie an...

Mike / ekim1991

Ich starte nach der Vereinsauswahl zunächst mit dem Organisatorischen wie Sponsorenverhandlungen, Personal einstellen und verbessern und je nach Budget schon mit ersten Optimierungen am Vereinsgelände.

Anschließend betrachte ich den Kader, lege mich auf ein Spielsystem fest und suche nach „Quick-Win“-Transfers. Also nach Positionen, die ich recht schnell und idealerweise günstig verbessern kann. So starte ich meist sehr schnell in die erste Saison und schaue mir dann genauer an, wie ich den Kader und Club weiter verstärken kann.

Beim Training setze ich auf voreingestellte Wochen und greife nur selbst ein, wenn die Frische- oder Konditionswerte schlecht sind. Ich habe allerdings auch schon Spielstände erstellt, wo ich nur die Transferfenster mache und die Monate dazwischen simuliere - So schafft man in kürzester Zeit auch einige Jahre zu spielen.



1.8. Wochenablauf und Match

Wochenstart

Die Woche beginnt immer mit einem Informationsbildschirm, auf dem du oben die für deine Mannschaft anstehenden Spiele sehen kannst.

Wochenschwerpunkt

Zunächst musst du deinen Wochenschwerpunkt festlegen. Diese Festlegung hat nur eine Funktion: Die entsprechenden Termine werden von deinen Assistenten später in der Vorschlagsliste mit einer höheren Priorität versehen. Am Ende zählt nur, welche Termine du wirklich vereinbarst und dann auch durchführst.

Bei WAF2024 musst du dich nicht mehr durch die einzelnen Schwerpunkte mit Pfeilen durchklicken, sondern kannst dir auch durch einen Klick auf die Grafik eine Übersicht anzeigen lassen und dann gezielt einen Schwerpunkt auswählen. Außerdem kannst du ab WAF2024 später deinen Schwerpunkt auf dem Planungsbildschirm auch noch ändern und siehst direkt die Auswirkungen.

Training

Zusätzlich kannst du über die Auswahl einer bestimmten Trainingswoche auch das Training bestimmen. Auch diese Einstellung ist nur eine Vorgabe, die du später noch ändern oder nur im Detail anpassen kannst. Wenn dich das Training nicht interessiert, kannst du aber allein mit dieser einen Eingabe das Spiel bereits erfolgreich spielen.



Die Einteilung der Trainingsgruppen kannst du auch deinem Assistenten überlassen. Für das Training selbst gilt das nicht.

Die einfachste Art des Trainings ist später die Einstellung der Trainingswochen unter Saisonplanung. Diese bestimmt jeweils die Vorgabe für die aktuelle Trainingswoche beim Wochenstart.

Auch hier kannst du dir durch einen Klick auf eine Einheit eine Übersicht über die einzelnen Wochen geben lassen und diese dann auswählen. Dies ist nur für die vorgegeben Wochen möglich.



Wenn du später eigene Wochen erstellt haben solltest, erreichst du diese am schnellsten mit dem Pfeil nach links neben der Trainingswoche.

Spieler besonders fördern

An dieser Stelle kannst du einen Spieler auswählen, um den sich der Trainerstab in dieser Woche besonders kümmern soll. Dabei ist zu beachten, dass du deine Liebe auf möglichst viele Spieler verteilen solltest, damit niemand sauer wird.

Wenn du möchtest, kannst du zum Abschluss nun noch einen deiner Spieler boosten. So kannst du dafür sorgen, dass dieser sein Trainingsziel, eine bestimmte Fähigkeit zu erlernen, schneller erreicht! Die aktuellen Fortschritte werden dir dabei in der Auswahlbox angezeigt. Alternativ kannst du auch einen Aktionspunkt verwenden, um der ganzen Mannschaft einen kleinen Schub zu verpassen. Weitere Informationen zu den Aktionspunkten folgen unten.



Hat einer der Spieler bereits einen hohen Prozentwert beim Fortschritt erreicht und steht kurz vor dem Erlernen einer neuen Eigenschaft, kannst du ihn/sie vielleicht auf 100% bringen. So hast du direkt einen Vorteil.

Menü

Nachdem du den Wochenstart abgeschlossen hast, kommst du ins Hauptmenü. Dort startest du in der Zentrale. Hier sind alle wichtigen Informationen zu deinem Verein zusammengefasst. Dazu findest du ab WAF2024 oben den zusätzlichen Reiter „Was ist gut? Was ist schlecht?“. Klickst du diesen an, erhältst du konkrete Infos, was bei deinem Verein gerade gut oder schlecht läuft und kannst dann die Probleme angehen. Bei vielen Punkten kannst du durch Anklicken direkt zum entsprechenden Menüpunkt bzw. einem Spielerprofil springen.



Diese sind durch ein kleines Icon markiert.



Es werden hier i.d.R. viele Punkte aufgeführt, bei denen du etwas verbessern kannst. Dabei musst du nicht alle Punkte beseitigen, um erfolgreich zu sein. Es wird immer etwas zu verbessern geben.



Über die Menüleiste kannst du anschließend die einzelnen Menüpunkte aufrufen. Bei WAF und NT ist diese im unteren Bereich des Bildschirms, für WAF2024 ist sie nach oben gewandert.

Da sind zunächst die einzelnen Abteilungen, dann folgen bei WAF2024 auch besonders wichtige Managerwerkzeuge (Aufstellung, Taktik, Persönliches) und schließlich eher technische Punkte wie die Optionen. Ganz oben rechts kannst du das Menü auch wieder verlassen und im Spiel fortfahren, bei WAF und NT war diese Möglichkeit noch rechts unten.



Die Hilfe findest du jetzt unter den Optionen als separaten Reiter. Dort findest du auch die Möglichkeit, das Spiel zu beenden.

Während bei WAF und NT jeder Menüpunkt aus einer langen Liste mit Möglichkeiten bestand, durch die gescrollt werden konnte, gibt es bei WAF2024 jetzt Reiter mit denen zwischen den einzelnen Unterpunkten gewechselt werden kann.

In allen Versionen kann der Menüpunkt mehrfach angeklickt werden, um zu einem bestimmten Unterbereich zu gelangen. Bei WAF wird dadurch an die entsprechende Stelle der Liste gesprungen, bei WAF2024 wechseln oben die Reiter. Natürlich kannst du die Reiter auch mit den Pfeilfeldern links wechseln.

Farbgestaltung



Bei den Optionen kannst du alternativ in einen Light Mode wechseln, wenn dir das besser gefällt. Du kannst dort auch die Hauptfarbe des Interfaces bestimmen.

Assistenten

Viele der Aufgaben im Menü kannst du an deine Assistenten delegieren. Je besser der jeweilige Assistent ist, desto besser werden diese dann erledigt. Weitere Informationen findest du in Teil 3 unter „Assistenten“.

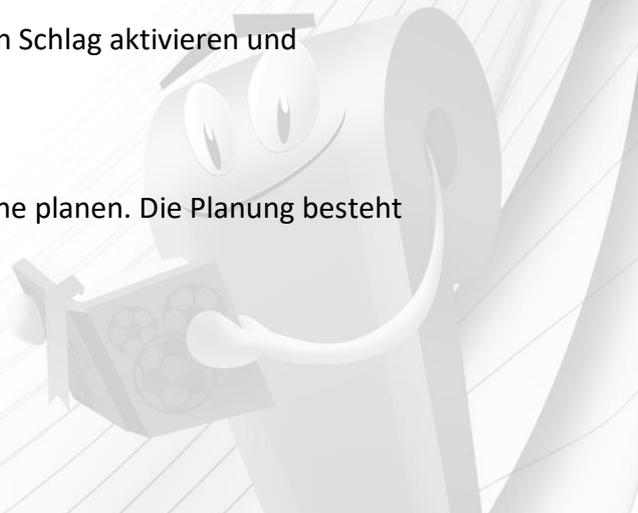


Oben rechts kannst du über diesen Button auch eine Übersicht über alle deine ein- und ausgeschalteten Assistenten aufrufen und entsprechende Einstellungen vornehmen. Es empfiehlt sich, diesen Punkt einmal beim Spielstart aufzurufen und alles so einzurichten, wie du es haben möchtest.

Ab WAF2024 kannst du auch alle Assistenten hier auf einen Schlag aktivieren und deaktivieren.

Planung der Woche

Als nächstes solltest du nun den genauen Verlauf der Woche planen. Die Planung besteht aus drei Schritten.



Zunächst kannst du aus dem Menü heraus selbst Termine vereinbaren – in der Zentrale siehst du dazu deine wichtigsten Aufgaben. Die Termine werden i.d.R. in den jeweils für diese zuständigen Abteilungen deines Vereins organisiert.

Dann erhältst du nach dem Verlassen des Hauptmenüs in der Wochenplanung Hinweise von deinen Assistenten, was sonst noch wichtig wäre. Die Terminvorschläge unterteilen sich in die Kategorien „Muss man ...“, „Sollte man ...“ und „Könnte man...“. In welche Kategorie ein Termin fällt, ist auch von deinem Wochenschwerpunkt abhängig. Diesen kannst du ab WAF2024 an dieser Stelle auch noch einmal ändern.

Schließlich musst du noch das Training organisieren.

Du kannst das Spiel auch ausschließlich über deine Assistenten spielen und dich „nur“ um die Transfers, die Aufstellung und die Taktik kümmern. Gerade für Einsteiger ist das eigentlich die optimale Spielweise.

Zusammengefasst:

Einsteiger informieren sich in der Zentrale, klicken aber weiter und wählen ihre Tätigkeiten in der Wochenplanung.

Profis gehen in der Zentrale direkt in die Abteilungen und erledigen ihre Sachen dort vorab. In der Wochenplanung weisen die Assistenten dann auf eventuell übersehene Dinge hin und der Wochenplan kann entsprechend ergänzt werden.

Terminplaner

Sobald du einen Termin vereinbarst, öffnet sich der Terminplaner.

Dort kannst du den aktuellen Termin soweit zulässig mit Drag & Drop verschieben. Der aktuelle Termin ist durch einen Rahmen gekennzeichnet.

Hältst du die Maustaste gedrückt und bewegst den Termin auf die Pfeilfelder, kannst du auch die Woche wechseln. Unten ändert sich dann das Datum. Dann kannst du für den Termin Tag und Uhrzeit bestimmen.

Gehst du mit der Maus über einen Termin, kannst du diesen durch einen Klick auf das X löschen. Pflichttermine haben kein X und können daher auch nicht gelöscht werden (z.B. der Dauerkartenverkauf).

Bei manchen Terminen kannst du im Terminplaner zusätzlich noch die Dauer einstellen, z.B. bei Verhandlungen.



Diese Termine sind mit einem Icon markiert. Bewege dazu einfach die Maus auf den oberen oder unteren Rand des Termins. Sobald Pfeile erscheinen, kannst du seine Dauer innerhalb gewisser Grenzen ändern. Du erhältst dafür z.B. zusätzliche Verhandlungsrunden.



Weiterhin gibt es auch Ganztagestermine. Auch für diese gibt es ein spezielles Icon.

Termine können immer nur für die aktuelle Saison eingestellt werden.

Training

Der Trainingsbildschirm bietet dir eine Fülle von Möglichkeiten, um das Training deiner Mannschaft zu steuern.

Da die betroffenen Fähigkeiten oft zahlreich sind, gibt es einen Tooltipp mit der genauen Liste, wenn du die Maus über die Grafik der Trainingseinheit bewegst.

Pro Tag kannst du bis zu zwei Trainingseinheiten setzen. Klicke einfach auf das „+“ in einem freien Zeitslot oder auf eine vorhandene Einheit und wähle dann die gewünschte Trainingsart aus. Die Auswirkungen und die Belastung für die Spieler werden jeweils direkt angezeigt. Für jede Einheit kann zudem eine Intensität von 1-3 festgelegt werden. Dadurch verändern sich die positiven und negativen Effekte auf 80, 100 und 120% der normalen Auswirkungen.



Direkt über der Intensität hast du die Wahl, wer alles an einer Einheit teilnehmen soll. Entweder trainieren alle Spieler oder nur die Spieler, die auch gespielt haben oder aber nur die Reservisten.

Tipps zur Bedienung des Trainingsbildschirms

Du kannst Drag & Drop beim Setzen der Trainingseinheiten nutzen. Drückst du dazu noch SHIFT, kannst du auch zwei Einheiten austauschen. Die rechte Maustaste dient zum Löschen gesetzter Einheiten.

Drückst du bei der Änderung einer Intensität SHIFT, ändert sich diese für alle Einheiten.

Trainingswochen

Alternativ zum Setzen einzelner Einheiten besteht auch die Möglichkeit, ganze Trainingswochen zu setzen.

Ebenso kannst du auch eigene Trainingswochen selbst zusammenstellen, benennen und speichern. Diese können dann auch in anderen Spielständen genutzt werden.

Saisonplanung

Ein wichtiger Teil der Trainingsplanung betrifft die gesamte Saison. Diesen kannst du durch einen Klick auf „Saisonplanung“ aufrufen. Hier kannst du bestimmte Einstellungen festlegen, die du sonst immer zum Wochenbeginn treffen müsstest. Der Vorteil der Saisonplanung ist ganz einfach der bessere Überblick, so dass du z.B. die Spieler ausgewogener auswählen kannst und Probleme mit dem Rest der Mannschaft vermeidest.

Am besten rufst du diesen Bildschirm bei einem neuen Spielstand einmal gleich am Saisonstart auf und planst zumindest die halbe Saison einmal durch. Das beschleunigt den Spielablauf erheblich. Mache Anpassungen, sobald du merkst, dass Fitness oder Frische deiner Mannschaft nicht deinen Erwartungen entsprechen.

Ab WAF2024 kannst du deine Saisonplanung auch jeweils in die nächste Saison übernehmen, so dass du diese immer weiter optimieren kannst. Die Mühe lohnt sich also auf jeden Fall.

Trainingsgruppen

The screenshot displays the 'Trainingsplanung' (Training Plan) interface. On the left, there's a sidebar with team information for 'Bochum' (1. Liga, 16 points, 36-96 goals) and 'Unions Berlin' (1. Liga). The main area shows a grid for assigning players to training groups. On the right, there are four detailed views for training groups:

- Trainingsgruppe 2: Erholung (Regeneration)**: Lists players like Schweiger, K. and Lussan, J. with stats for stamina, focus, and skills.
- Trainingsgruppe 3: Kondition**: Lists players like Omtic, I., Govinga, S., and Neumüller, M. with stats for stamina, focus, and skills.
- Trainingsgruppe 4: Passspiel**: Lists player Gasol, C. with stats for stamina, focus, and skills.

Auf dem Trainingsbildschirm steht dir auch noch ein zweiter Reiter für die Einteilung von Trainingsgruppen zur Verfügung. Hier kannst du die Spieler mit Drag & Drop verteilen und den einzelnen Gruppen dann jeweils eine Trainingswoche zuteilen. So können z.B. bestimmte Spieler ein Aufbauprogramm absolvieren, während andere eher an der Taktik feilen.

Trainingsfortschritt

Am Ende jeder Woche oder nach einem Spiel wird dir ein Bildschirm angezeigt, der dir die Fortschritte der Spieler anzeigt. Hier kannst du auch sehen, welche Spieler vor Aufwertungen stehen und diese nochmals gezielt fördern.

Dort siehst du zudem auf einen Blick, wie sich deine Spieler und dein Team seit dem letzten Spiel oder in der letzten Woche entwickelt haben. In den Fortschritt gehen sowohl das Training als auch die Spiele ein. Weiße Enden an den Balken zeigen eine positive Entwicklung, bei roten Balken hat sich etwas verschlechtert.

Für die Anzeige des absoluten Wertes steht dir sowohl in der Liste als auch bei den einzelnen Taktiken ein Tooltip zur Verfügung.

Wochenablauf

Im Wochenablauf werden dir die Ereignisse der Woche präsentiert. Sobald eine Entscheidung zu treffen ist, ein Termin ansteht oder eine irgendeine sonstige Aktion von dir verlangt wird, wird dieser unterbrochen.



In den Optionen kannst du die Ablaufgeschwindigkeit des Wochenablaufs einstellen und auch die Anzeigedauer von Ereignissen über die Option „Textgeschwindigkeit“ bestimmen. Auf vielfachen Wunsch gibt es hierbei bei WAF2024 noch eine besonders geruhsame Variante.



Sollte dir dennoch ein Ereignis entgangen sein, kannst du ab WAF2024 rechts oben über den Button „Ereignisübersicht aktuelle Woche“ eine Liste mit allen Ereignissen der aktuellen Woche aufrufen. Diese kannst du dir über eine Option am Wochenende auch automatisch anzeigen lassen.

Aufstellung

Dein erster Spieltag ist gekommen. Du kannst nun die Aufstellung für das anstehende Spiel festlegen.

Ziehe einfach die gewünschten Spieler mit Drag & Drop aus der Spielerliste von rechts auf das Spielfeld.

Du kannst die Spieler auch innerhalb der Liste verschieben. Auf dem Spielfeld selbst kannst du vorhandene Spieler ebenfalls per Drag & Drop auf neue Positionen ziehen oder die Positionen wechseln lassen.

Die Aufstellung umfasst 11 Spieler und 9 Bankspieler.

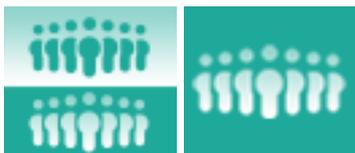
Auf dem Spielfeld kannst du deine Spieler dazu beliebig mit gedrückter linker Maustaste verschieben. Die Zahl im Kreis zeigt dir jeweils an, wie stark ein Spieler auf der aktuellen Position ist.

Der Kreis um die Stärke des Spielers ist ein UI-Spezialfall und zeigt die Fitness, was man am Ehesten merkt, wenn er gelb oder rot eingefärbt ist und auf Probleme hinweist.

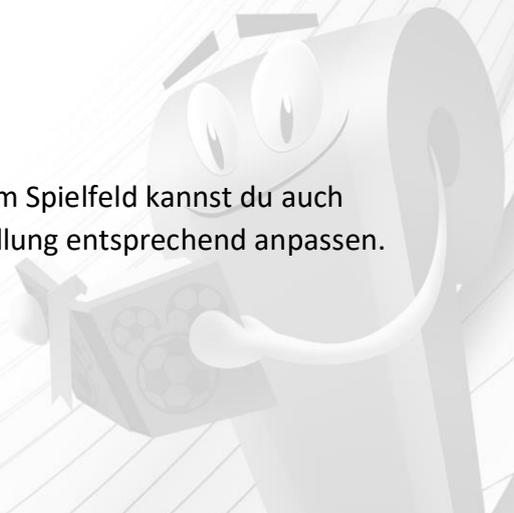
Grün ist gut, gelb ist geht so und rote Spieler sollte man besser auswechseln oder erst gar nicht aufstellen.

Die Farbe der Position gibt dagegen an, ob ein Spieler auf seiner Hauptposition spielt (weiß), auf seiner Nebenposition spielt (blau) oder auf einer gänzlich anderen Position eingesetzt wird (rot).

Rechts siehst du deine aufgestellten Spieler. Du kannst diese Spieler von der Bank auf das Spielfeld ziehen und dadurch einen bisher aufgestellten Spieler ersetzen.



Über den Button „Gegenüberstellung“ rechts oben auf dem Spielfeld kannst du auch gleichzeitig deinen Gegner sehen und deine eigene Aufstellung entsprechend anpassen.



Unten links auf dem Spielfeld kannst du deine Grundordnung verändern. Die bereits aufgestellten Spieler werden bestmöglich neu angeordnet. Du kannst die eingestellte Grundordnung alternativ auch beibehalten und die Spieler lediglich auf dem Feld per Drag & Drop verschieben. Anschließend kann es weitergehen.

Wenn du möchtest, kannst du deine Änderungen auch als neue Grundordnung speichern und dann später immer wieder nutzen.

Viel einfacher ist es aber, wenn du deinen Co-Trainer die Arbeit machen lässt. Klicke dazu einfach auf „Co-Trainer macht komplette Aufstellung“.



„Co-Trainer macht komplette Aufstellung“ (bei WAF und NT: „Co-Trainer macht alles“) beinhaltet Bank und Team-Aufgaben. Co-Trainer-Einstellungen auf anderen Bildschirmen sind davon nicht betroffen (Taktik und Motivation).

Alle Automatikfunktionen werden erst wirksam, wenn man das Spiel fortsetzt. Direkt bei der Aktivierung haben sie noch keine Funktion, damit deine Einstellungen nicht überschrieben werden.

Regelbasierte Aufstellung

Hier kannst du deinem Co-Trainer bestimmte Vorgaben setzen, wie dieser die Aufstellung gestalten soll. Liegen zwei Spieler dicht beieinander, gibt diese Regel dann den Ausschlag. Was dich genug für einen Wechsel ist, kannst du selbst über deine Einstellung unter „Effekt“ festlegen.

Beachte bitte vor dem Start einer Simulation besonders einschränkende Regeln abzustellen.

Aufgaben verteilen

Hier kannst du verschiedene Aufgaben innerhalb deiner Mannschaft verteilen. Dies betrifft die Ausführung der verschiedenen Standards, die Rollen des Kapitäns und des Abwehrchefs und die Festlegung, welcher Feldspieler im Notfall ins Tor gehen soll.

Taktische Einstellungen

Die Taktik kannst du in zwei Schritten einstellen. Zunächst geht es um allgemeine Einstellungen für dein Team. Im zweiten Schritt geht es dann später direkt vor dem Spiel um individuelle Einstellungen für den nächsten Gegner verbunden mit zusätzlichen Motivationsmöglichkeiten.

Während des Spiels und in der Halbzeitpause kannst du Taktik dann noch ändern.

Allgemeine Taktik

In der Taktik kannst du dein Team auf den nächsten Gegner einstellen. Links kannst du zunächst eine grobe Spielphilosophie auswählen, nach der sich deine Möglichkeiten bei den übrigen Einstellungen richten müssen. Daher sind diese z.T. entsprechend eingeschränkt. Die Spielphilosophie ist die vielleicht wichtigste Einstellung auf diesem Bildschirm, sie gibt die

Richtung vor. Die Ausrichtung innerhalb der Philosophie ist ebenfalls wichtig, aber hier kannst du von Spiel zu Spiel variieren.

Pressing und Gegenpressing sollten sehr genau auf die Spielphilosophie abgestimmt sein. Ansonsten kannst du eine Reihe taktischer Schwerpunkte setzen, die deine Mannschaft dann je nach Trainingszustand mehr oder weniger gut umsetzen kann.

Beim Flügelspiel solltest du Einstellungen wählen, die deine Stärken unterstützen. Das kann sich im Spiel auszahlen. Für alle 5 Bereiche wird jeweils das Team angezeigt, welches hier aktuell einen Vorteil hat. Die Zahl darunter gibt diesen Vorteil aus deiner Sicht wieder.



Um beim Flügelspiel eine Gleichverteilung über alle Bereiche ohne Frickelei zu erreichen, ziehe einfach alle 5 Regler einheitlich nach oben oder unten.

Fragwürdige Mittel

Bei den Spielunterbrechungen dauert das Flutlicht am längsten, dann folgt der Rasensprenger, dann der bestellte Flitzer. Auf jeden Fall wird dein Gegner dadurch irritiert und verliert seinen Spielfluss. Es handelt sich hierbei um eine illegale Aktion, die saftige Strafen nach sich zieht, insbesondere wenn so etwas häufiger passiert.

Den Platz nicht zu reparieren oder zu wässern sind nicht die schlechtesten Ideen, wenn du auf einen spielerisch stärkeren Gegner triffst.

Nur bis NT: Zuletzt kannst du den Platz noch schmaler machen, um die Möglichkeiten von Gegnern einzuschränken, die häufig über die Flügel angreifen. So machst du das Spiel eng und provoziert Fehlpässe. Im Spiel siehst du noch die alten Linien zum Vergleich...

Motivation / Einstellung auf den Gegner

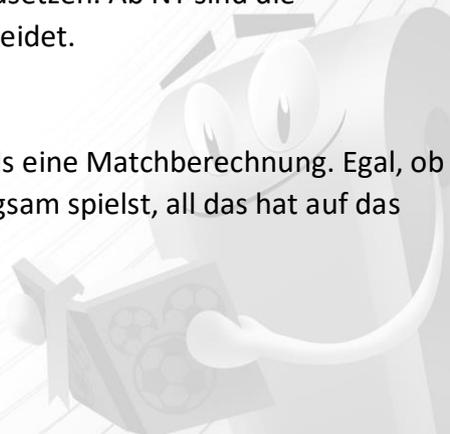
Auf dem zweiten Bildschirm erfolgt dann die Feinabstimmung auf den nächsten Gegner und du kannst dein Team darauf vorbereiten, was es zu erwarten hat. Hier kannst du auch nochmals die einstudierten Angriffe auswählen und bearbeiten.

Ganz wichtig ist der passende Einsatz. Für diesen gilt: So viel wie nötig, aber so wenig wie möglich. Über die lange Saison gilt es Kraft zu sparen, besonders in großen Ligen mit vielen Mannschaften und bei hoher internationaler Belastung.

Bis WAF: Der Einsatz hatte hier zu wenige negative Effekte. Wer also das Spiel schwieriger machen möchte, kann einfach darauf verzichten, dauerhaft mit viel Einsatz zu spielen und diesen nur in bestimmten Spielen oder Spielphasen hochzusetzen. Ab NT sind die Auswirkungen deutlich stärker und die Fitness der Spieler leidet.

Matchberechnung

Bei WE ARE FOOTBALL gibt es in allen Versionen nur jeweils eine Matchberechnung. Egal, ob du mit oder ohne Szenendarstellung oder schnell oder langsam spielst, all das hat auf das Ergebnis keinen Einfluss.





Während des Spiels hast du unten links (WAF2024) bzw. rechts (WAF und NT) volle Kontrolle über die Szenen und den Matchablauf. Dort kannst du zunächst die Länge der Szenen einstellen, aber auch die Ablaufgeschwindigkeit der Spielminuten, die Geschwindigkeit der dargestellten Szenen und auch die Anzeigedauer von Informationen während der Szenendarstellung festlegen.



Zusätzlich stehen dir zwei Buttons mit weiteren Details zur Verfügung. Der erste öffnet die eigentlichen 3D-Match-Optionen für das eigene Spiel (bzw. für alle User-Spieler im Multiplayer) und der andere den Konferenzmodus-Button für die automatische Darstellung von Szenen aus anderen Matches.

Wenn eine Szene abgespielt wird, kannst du mit den Zahlen 1-9 zwischen verschiedenen Perspektiven wechseln. Schalte ruhig einmal alle Möglichkeiten durch. Mit 0 kannst du zwischen zwei verschiedenen Headern wechseln. Eine genaue Übersicht über alle Möglichkeiten findest du in Teil 3 unter „Tastaturbelegung“.

Pause

Ganz wichtig: Oben rechts (WAF: Unten rechts) kannst du das Spiel pausieren. Nutze das am besten gleich, um die Spielgeschwindigkeit optimal einzustellen.

Generell kannst du dazu auch SPACE nutzen. Dies ist auch während einer Szene möglich, dann wird das Spiel am Ende der aktuellen Szene beendet (im Multiplayermodus am Ende der aktuellen Spielminute, d.h. es können theoretisch noch andere Szenen kommen).

Geschwindigkeit der Matchdarstellung

Wenn du die Szenen abstellst und „Tempo“ auf volle Geschwindigkeit setzt, wird das Spiel in wenigen Sekunden berechnet.

Du kannst die gezeigten Szenen auch verkürzen, dann wird der Anfang der Szene (zumeist der Teil im Mittelfeld) nicht gezeigt. Bei vielen Szenen bedeutet das, dass diese einige Sekunden kürzer sind. Das summiert sich über die Saison gerade bei mehreren Mitspielern zu einer durchaus stark beschleunigten Saison.

Mit „Fans“ bei den 3D-Match-Optionen kannst du Fangesänge (ab WAF2024 auch als Audio) an- und abstellen.

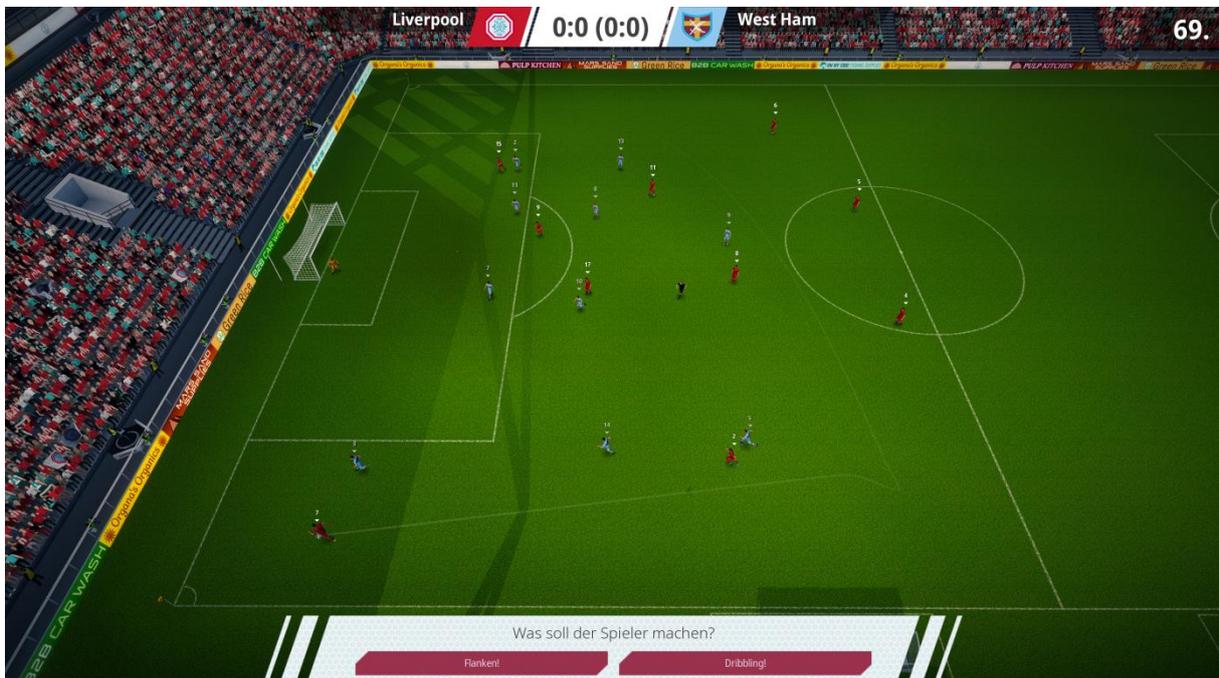
Nur WAF2024: Während der Szenen kannst du Zeit sparen, wenn du deren Abspielgeschwindigkeit leicht erhöhst und die Aktionsboxen abschaltest. Generell sind die Angriffe ohne Aktionsboxen wesentlich flüssiger, probiere am besten beide Varianten einmal aus.

Konferenzschaltung

Aktivierst du die Konferenzschaltung, werden dir zusätzlich zum eigenen Spiel noch Szenen aus den anderen Matches der Liga gezeigt. Für die Konferenzschaltung kannst du eine Reihe von Regeln festlegen, damit diese dir die maximale Spannung bringt. Am meisten Spannung erzeugt die Konferenzschaltung natürlich, wenn es am letzten Spieltag noch richtig um etwas geht.

Eingriffsmöglichkeiten

Manchmal kannst du direkt ins Spielgeschehen eingreifen. In diesen Fällen solltest du dir die Spielsituation genau anschauen und dann vor allem anhand der Fähigkeiten des ballführenden Spielers bzw. der Fähigkeiten der Spieler in aussichtsreichen Positionen entscheiden.



Für den Start hast du für deinen Eingriff beliebig viel Zeit, du kannst dies aber auch anspruchsvoller gestalten, in denen du deine Reaktionszeit auf 3 Sekunden begrenzt. So ist es eigentlich auch gedacht.

Ergebnisberechnung

Der Zufallsgenerator bei WAF arbeitet auf der Basis eines Startwertes und ist dann rein mathematisch. Es werden also immer dieselben Zufallszahlen ermittelt. Du kannst dir diese einfach als eine lange Zahlenreihe vorstellen, bei der bei einer Zufallsentscheidung im Spiel immer die nächste Zahl verwendet wird.

Das hat den Vorteil, dass das Spiel nach einem Neustart mit den gleichen Handlungen auch immer gleich abläuft. Eventuelle Probleme können so immer auch von uns nachvollzogen werden, wenn wir uns einen Spielstand anschauen. So können wir dir wesentlich schneller und besser oder überhaupt erst helfen. Ansonsten brauchen wir entsprechendes Glück/Pech, um die gleiche Situation noch einmal zu reproduzieren.



Abhilfe schafft die Option „Zufallsgenerator neu initialisieren“, die du in den Optionen findest. Nach einem Klick wird der Zufallsgenerator neu initialisiert und alle folgenden Ereignisse laufen komplett anders ab. Das kannst du für dich nutzen, aber wenn du danach nicht direkt speicherst, können wir die Ereignisse der kommenden Woche erst einmal nicht mehr nachvollziehen.

Auch ohne diese Funktion laufen Spiele am Ende der Woche anders ab, wenn du z.B. unter der Woche irgendwo einen Termin änderst, der ebenfalls Zufallszahlen verwendet. Dann werden für das Spiel ebenfalls andere Zahlen verwendet.

Bei WAF2024 ist das nicht mehr nötig. Die Gleichberechnung wurde in der Vergangenheit von Userseite oft kritisiert, so dass bei WAF2024 die Ergebnisse jetzt bei jeder Neuberechnung direkt anders ausfallen.

Halbzeit

Jetzt ist der richtige Moment, deine Spieler noch einmal richtig wachzumachen. Hierzu erhältst du auf Wunsch Unterstützung durch einen externen Motivator. Dieser hält hoffentlich lustige Ansprachen, die dein Team motivieren sollen. Drehe also vorher immer deinen Lautsprecher auf. In den Optionen kannst du sogar zwischen verschiedenen Sprechern (WAF und NT) bzw. Deutsch/English (WAF2024) wählen.

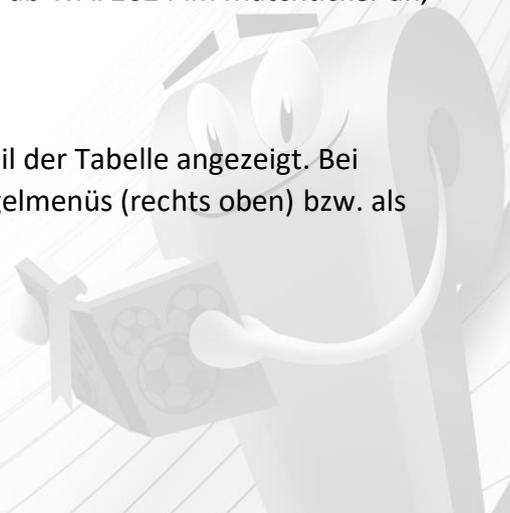
Du kannst eine Ansprache zu Ende hören oder direkt auf „Weiter“ klicken, um diese abzukürzen.

Auswechslungen

Bei den Auswechslungen deines Co-Trainers gibt dieser dir ab WAF2024 im Matchticker an, warum er sich für diesen Wechsel entschieden hat.

Tabelle

Bei WAF und NT wird dir während des Spiels jeweils ein Teil der Tabelle angezeigt. Bei WAF2024 gibt es die Tabelle nur noch im Rahmen der Flügelmenüs (rechts oben) bzw. als Alternative zum Live-Ticker.





Zusätzlich kannst du aber auch eine vollständige Tabelle über den Button „Tabelle“ oder über die „T“-Taste aufrufen.

Nach dem Spieltag

Nach dem Spieltag folgt in der Regel die Ausgabe der Tabelle bzw. nach Pokalspielen die Ausgabe der anderen Resultate. Dort kannst du auch zwischen allen Wettbewerben schalten und dir auch Spielberichte anderer Teams ansehen.

Ab WAF2024 kannst du dir in den Spielberichten über die Kamerasymbole auch noch einmal die Tore anschauen.

Manchmal musst du an dieser Stelle auch ein Interview geben, das hängt aber davon ab, wie interessant dein Verein gerade für die Presse ist. Anschließend folgen dann noch die Medienscreens, die neben Schlagzeilen auch interessante Statistiken beinhalten.

Passiert sonst nichts mehr, geht es dann mit der nächsten Woche weiter.



1.9. Spielstand für zukünftige Spielstände in WAF2024 vorbereiten

Es empfiehlt sich, direkt am Anfang einen Spielstand vorzubereiten, den du dann als Startpunkt speichern und später wiederverwenden kannst. Wir empfehlen dazu folgende Schritte:

Persönliches: Stelle die Termine ein, die jede Woche für dich automatisch angesetzt werden sollen, also z.B. die Fortbildung.

Familie: Wenn du mit deiner echten Familie spielen willst, dann nimm dir die Zeit und bilde deine Familienmitglieder realistisch ab.

Spieler: Sobald du im Hauptmenü bist, gehst du in die Spielerinfos (z.B. über „1. Mannschaft“ und „2. Mannschaft“) und änderst über den Button rechts oben die Namen der Spieler deines Clubs, so dass diese den echten Spielern entsprechen (zwischen den Spielern einfach mit den Pfeilen oben links springen). Bei einer Vereinsgründung kannst du hier z.B. deine Freunde eintragen.

Wenn du die Spielernamen änderst, kannst du auch direkt entsprechende Hobbys setzen, wenn du das möchtest. Hinweise zu den Hobbys findest du in Teil 3.

Vereine: Gehe dann zur Tabelle und ändere dort über die Vereinsprofile die Clubnamen deiner Liga. Einen Tabellenbutton gibt es jetzt direkt unter „1. Mannschaft“. Wenn du in der ersten Liga spielst, empfiehlt es sich, diese auch gleich für die zweite zu ändern, damit auch die Aufsteiger direkt echte Namen haben. Ansonsten müsstest du diese ggf. später dann in jedem Spielstand erneut ändern.

Spielerbilder und Wappen: Diese kannst du leicht in deinen Spielstand integrieren, wenn du diese z.B. aus dem Internet downloadest und dann in das \players- oder \badges-Verzeichnis kopierst. Details dazu findest du in Teil 3. Natürlich kannst du auch deine Spielerbilder und Wappen aus vielen anderen alten Managern einfach in das \players- oder \badges-Verzeichnis kopieren. Wichtig ist nur, dass der Dateiname des Wappens zu deinem Namen im Spiel passt und das Format kompatibel ist. Diese Änderung kannst du auch später jederzeit durchführen, sie wird auch für bereits begonnene Spielstände wirksam.

Flügelmenüs: Wähle unter den Statistiken deine 6 Favoriten aus (auf 16:9-Bildschirmen öffnest du diese mit TAB).

Optionen: Stelle alle Optionen im Spiel so ein, wie du sie haben möchtest. Gleiches gilt auch für die Präferenzen bei den Assistenten.

Speichere den Spielstand dann sofort unter einem eigenen Namen, z.B. „Start“, damit er später nicht aus Versehen überschrieben wird.



Wenn du möchtest, kannst du sogar noch einen Schritt weitergehen und ein Freundschaftsspiel ansetzen, dieses spielen und während des Matches die 3D-Matchoptionen setzen und danach bei den Transfers deine optimale Einstellung wählen (auch diese wird jetzt gespeichert). Dann ist alles bereit!

1.10. Saisonverlauf

Eine Saison besteht aus verschiedenen Phasen.

Vorbereitung

Zunächst geht es mit der Vorbereitung los. Diese dauert je nach Land unterschiedlich lange, oft wird in dieser Phase auch der Supercup ausgespielt. Ab WAF2024 gibt es in Europa auch einen internationalen Supercup.

Vorrunde

Dann wird i.d.R. die Vorrunde gespielt, wobei es auch hier Besonderheiten in verschiedenen Ländern gibt (z.B. kann es auch mehr als 2 Runden geben oder an die Rückrunde schließen sich noch weitere Spiele an).

Transferperioden

Pro Saison gibt es zwei Transferperioden, einmal vom 1.7. bis zum 31.8. und einmal vom 1.1. bis zum 31.1. Nur innerhalb dieser Zeitfenster darf ein Spieler den Verein wechseln. Wird dazwischen verhandelt, kann ein Wechsel frühestens mit der Öffnung des nächsten Fensters stattfinden. Jede Transferperiode endet mit dem Deadline Day, an dem es noch das ein oder andere Schnäppchen auf dem Markt gibt. Dazu wird in der Regel ein besonderer Bildschirm mit einem Countdown angezeigt. In seltenen Fällen, wenn es überhaupt keine passenden Angebote gibt, entfällt dieser.

Auf- und Abwertungen

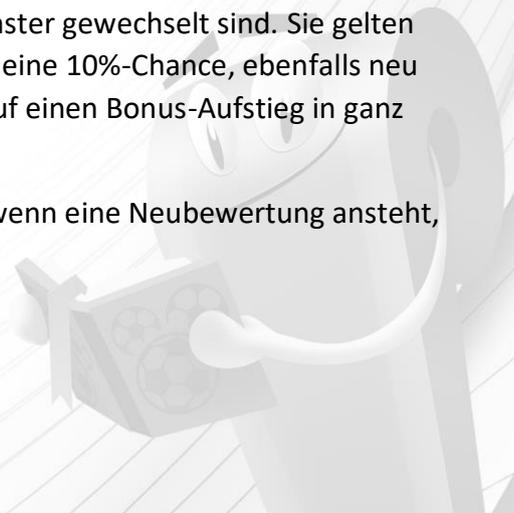
Zweimal pro Saison werden die Spieler neu bewertet und du erfährst im Detail, wer sich warum verbessert oder verschlechtert hat. Ein spezieller Bildschirm öffnet sich dazu jeweils zwei Monate nach dem Schluss der Transferliste. Die Termine sind also je nach Lage der Spieltage um den 30. September und um den 31. März.

Diese Anpassungen können aus vielfältigen Gründen erfolgen. Der jeweilige Grund wird pro Spieler auch ausgegeben, Beispiele sind:

- Unvollständiges Scouting
- Einsatzzeiten
- Erzielte Tore
- Torvorlagen
- Superspieler auf neuer Stufe

Es werden alle Spieler bewertet, die im letzten Transferfenster gewechselt sind. Sie gelten dann als voll gescoutet. Bereits vorhandene Spieler haben eine 10%-Chance, ebenfalls neu bewertet zu werden. Außerdem haben Stars die Chance auf einen Bonus-Aufstieg in ganz neue Dimensionen.

In der Liste links werden alle Spieler angezeigt und dann, wenn eine Neubewertung ansteht, hervorgehoben. Die anderen werden übersprungen.



Spieler mit positivem Effekt werden grün markiert, die mit negativem Effekt rot. So kann man am Ende sehen, ob man eher Glück oder Pech gehabt hat. Folgende Effekte sind möglich:

- Stufe +/-
- Fortschritt zur nächsten Stufe +/-
- Trainingsfortschritt +/-
- Neue Stärke / Schwäche

Ist kein Spieler betroffen, wird der der Screen übersprungen.

Bei vollständig gescouteten Spielern ist die Wahrscheinlichkeit für eine Änderung zunächst 20%. Dazu kommt ein Bonus:

Gleiches Land	10% pro Ligastufe Unterschied
<0.15	50% pro Ligastufe Unterschied
<0.3	40% pro Ligastufe Unterschied
<0.5	30% pro Ligastufe Unterschied
Else	20% pro Ligastufe Unterschied

Mit jeder fehlenden Scoutingstufe über 1 (beginnend mit „gut“) steigt diese Wahrscheinlichkeit um weitere 8%.

Bei vollem Scouting sind die Chancen auf + oder - jeweils 50%. Mit jeder Scoutingstufe über 1 verändert sich die Wahrscheinlichkeit jedoch um 5% hin zum Schlechten. Sie sinkt damit ohne jedes Scouting auf 10:90, d.h. man hat fast immer nur Ärger. Dies gilt nur für die ersten 3 Punkte der Tabelle unten.



Die Ergebnisse werden 14 Tage vorher ermittelt, damit du Korrekturen nicht mehrfach neu starten kannst.

Hinsichtlich des Scoutings sind dann die genauen Auswirkungen wie folgt:

<p>10% Stärkepunkt+ Stärkepunkt- (Form<4) für Abwertung bzw. (Form>6) für Aufwertung sind Voraussetzung Nicht, wenn der Spieler vollständig gescoutet ist!</p>	<p>Stärkesymbol wird angezeigt, danach das neue mit +1 oder -1.</p>
<p>25%, dazu -1% für jede Scouting-Stufe. Sonst verwerfen. Fortschritt Stufe von 30-70%. Max. 99%. Verlust von 30-70%. Min 0%. Kein Stufengewinn oder -verlust. (Form<4) bzw. (Form>6) sind Voraussetzung, die Änderung muss mindestens 10% sein, sonst wird sie verworfen.</p>	<p>Prozentwert und Balken alt und neu werden angezeigt.</p>

<p>25%, dazu -1% für jede Scouting-Stufe. Sonst verwerfen. Fortschritt Fähigkeit von 30-70%. Max. 99%. Verlust von 30-70%. Min 0%. Kein Fähigkeitsverlust. (Form<4) bzw. (Form>6) sind Voraussetzung, die Änderung muss mindestens 10% sein, sonst wird sie verworfen.</p>	<p>Fähigkeitssymbol wird angezeigt, Prozentwert und Balken alt und neu werden angezeigt.</p>
<p>20% Eine neue Schwäche kann hinzukommen. Mit 10% erhält der Spieler eine Schwäche; es wird dazu eine beliebige für seine Position zu mindestens 50% relevante neutrale (!) Fähigkeit ausgewählt. => Verfällt, wenn bereits 6 Fähigkeiten belegt sind.</p>	<p>Schwäche wird angezeigt.</p>
<p>20% Eine neue Stärke kann hinzukommen. Mit 10% erhält der Spieler eine neue Fähigkeit; es wird dazu eine beliebige für seine Position zu mindestens 50% relevante und derzeit neutrale Fähigkeit ausgewählt.</p>	<p>Stärke wird angezeigt.</p>
<p>Zusätzlich und dauerhaft Spieler ab Stufe 15 können bei großartigen Leistungen befördert werden. Wichtig: Form>8. Vor 2 Wochen und jetzt auch. Letztes Spiel gespielt. Fitness>80. W bei Stärke 15 => 15% W bei Stärke 16 => 10% W bei Stärke 17 => 8% W bei Stärke 18 => 6% W bei Stärke 19 => 4% Dies ist auch bei den Spielern möglich, die nicht transferiert wurden!</p>	<p>Stärkesymbol wird angezeigt, danach das neue mit +1 oder -1.</p>

Dazu kommen noch einige besondere Abfragen:

Spieler macht überraschend viele Spiele => Einsatzzeiten

Maximales Ziel: 95%, Verwerfen bei Startwert>90%. Mindestanzahl Spiele Team: 4

(Spieler ist nicht in den Top 20) und (>20% der Spielzeit gespielt) und (Notenschnitt besser als 4)

Fortschritt Stufe => Random(10)+3% und dazu 3% pro 10% Spielzeit



Random(10) steht hier für eine Zufallszahl zwischen 0 und 9. Random(2) ist also mit jeweils 50% 0 oder 1. Random(100)+1 ist eine Zahl zwischen 1 und 100.

(Spieler ist nicht in den Top 14) und (>50% der Spielzeit gespielt) und (Notenschnitt besser als 4)

Fortschritt Stufe => $\text{Random}(10)+3\%$ und dazu 1% pro 10% Spielzeit

Spieler macht überraschend wenige Spiele => Einsatzzeiten

Maximales Ziel: 5%, Verwerfen bei Startwert<10%. Mindestanzahl Spiele Team: 4

(Spieler ist Top 9) und (<50% der Spielzeit gespielt) und (weniger als 2 Wochen verletzt) und (Notenschnitt>2.8) und (nicht >1. Torwart)

Fortschritt Stufe => $-(\text{Random}(10)+3)\%$ und dazu -5% pro angefangenen 10% Spielzeit unter 70

(Spieler ist Top 10-18) und (<20% der Spielzeit gespielt) und (weniger als 2 Wochen verletzt) und (Notenschnitt>2.8) und (nicht >1. Torwart)

Fortschritt Stufe => $-(\text{Random}(10)+3)\%$ und dazu -2% pro angefangenen 10% Spielzeit unter 60

Spieler macht überraschend viele Tore => Erzielte Tore

Maximales Ziel: 95%, Verwerfen bei Startwert>90% (sowohl bei Stufe als auch bei den Fähigkeiten). Mindestanzahl Spiele Team: 4

Hier schauen wir auf den Abstand des Spielers zur Höchststufe in der Liga. Alle Nicht-Stürmer müssen nur 80% der Tore schießen.

Die Spieler müssen in >50% der Spiele eingesetzt worden sein und eine Spielzeit von >25% haben. Die Mindestanzahl Tore beträgt 3.

0	Schnitt>1	Tuning: /1.05
1	Schnitt>0.9	
2	Schnitt>0.8	
3	Schnitt>0.7	
4	Schnitt>0.6	
5	Schnitt>0.5	
6 oder mehr	Schnitt>0.4	

If (Spieler trainiert Torriecher oder Schusstechnik oder Schusskraft)

Fortschritt Skill => $\text{Random}(10)+5\%$ und dazu 3% pro angefangene 0.1 über dem Mindestschnitt

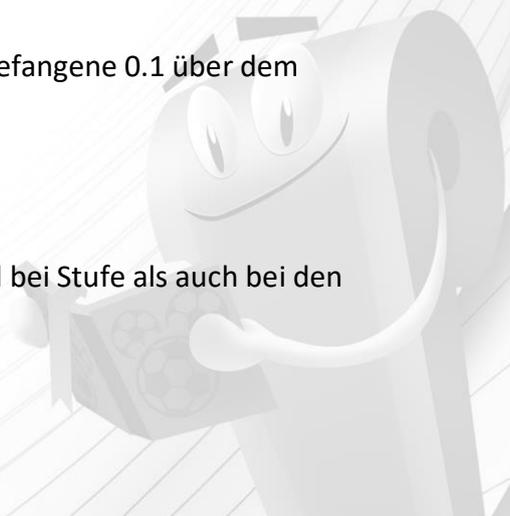
Else

Fortschritt Stufe => $\text{Random}(10)+3\%$ und dazu 3% pro angefangene 0.1 über dem Mindestschnitt

Endif

Spieler macht überraschend wenige Tore => Erzielte Tore

Maximales Ziel: 5%, Verwerfen bei Startwert<10% (sowohl bei Stufe als auch bei den Fähigkeiten). Mindestanzahl Spiele Team: 4



Auch hier schauen wir auf den Abstand des Spielers zur Höchststufe in der Liga. Der Wert betrifft aber nur Stürmer. Die Außenstürmer, hängenden Spitzen und OMs benötigen die Hälfte der Tore. Für alle anderen Positionen gibt es keine negativen Folgen.

0	Schnitt<0.4	Tuning: *0.95
1	Schnitt<0.3	
2	Schnitt<0.25	
3	Schnitt<0.2	
4	Schnitt<0.15	
5	Schnitt<0.1	
6 oder mehr	Schnitt<0.05	

Die Spieler müssen in >50% der Spiele eingesetzt worden sein und eine Spielzeit von >25% haben.

If (Spieler trainiert Torriecher oder Schusstechnik oder Schusskraft)

Fortschritt Skill => -(Random(10)+5)% und dazu -3% pro angefangene 0.1 unter dem Mindestschnitt

Else

Fortschritt Stufe => -(Random(10)+3)% und dazu -3% pro angefangene 0.1 unter dem Mindestschnitt

Endif

Spieler mit vielen Vorlagen

Wie Tore, aber mit Faktor 1.2 multipliziert. Dies betrifft nur ST, RAS, LAS, OM und ZM.

Spieler mit wenigen Vorlagen

Wie Tore, aber mit Faktor 1.2 multipliziert. Dies betrifft nur ST, RAS, LAS, OM und ZM.

Auf- und Abwertungsgründe für Torhüter und Feldspieler

Fortschritt Stufe => Random(10)+3% und dazu 3% pro 10% Spielzeit

Maximales Ziel: 95%, Verwerfen bei Startwert>90%

(>10 Spiele vollständig gemacht) und (immer mindestens ein Gegentor) und (TW/Abwehr)

Nie ohne Gegentor

(>10 Spiele vollständig gemacht) und (>50% mit >2 Gegentoren) und (TW/Abwehr)

Viele Spiele mit vielen Gegentoren

Team: Stärkstes 1/3 X=75

Team: 2/3 X=65

Team: Hinteres 1/3 X=50

(>20 Spiele vollständig gemacht) und (>X% zu 0) und (TW/Abwehr)

Viele Spiele zu Null



Nationalmannschaften

Bei den Nationalmannschaften ist es so, dass während der Saison normalerweise drei Wochen für Spiele reserviert werden. In diesen drei Wochen hast du dann pro Saison 1 Freundschaftsspiel und 5 Qualifikationsspiele.

Endphase der Saison

Ist die Meisterschaft entschieden, stehen in der Regel noch diverse Pokalendspiele auf dem Programm.

Anschließend kannst du mit deinem Team die Saison ausklingen lassen. Sollte im jeweiligen Jahr jedoch eine Kontinental- oder Weltmeisterschaft stattfinden, dann wird diese jetzt ausgetragen. In den geraden Jahren finden am Saisonende im Juni bei den Männern Europa- und Weltmeisterschaften statt, in den ungeraden Jahren bei den Frauen.

Saisonabschluss

Am Ende der Saison wird dann noch einmal eine Fülle von Bildschirmen mit allen möglichen Informationen ausgegeben.

Vereine und Spieler werden für Ihre Leistungen geehrt, Statistiken ausgegeben und die UEFA-5-Jahreswertung wird aktualisiert.

Dann geht es mit der nächsten Saison weiter.



2. Teil 2 – WICHTIGE WERTE

2.1. Spielerwerte

Um WE ARE FOOTBALL 2024 optimal spielen zu können, ist es ganz wichtig, einige zentrale Grundkonzepte zu verstehen.

Eine gute Übersicht über die meisten Werte findest du im Spielerprofil. Oben kannst du zwischen mehreren Bildschirmen wechseln:

- Allgemein
- Motivation (ab NT)
- Trainingsfortschritt (ab WAF2024, vorher ein Pop-up)
- Persönliches (ab WAF2024)
- Saison
- Karriere (für WAF2024 deutlich verbessert)

Unter „Saison“ kannst du sehen, welche Leistungen ein Spieler im bisherigen Verlauf der Saison bisher gezeigt hat. „Karriere“ zeigt dir u.a. die langfristige Entwicklung des Spielers an. So kannst du sehen, ob dieser noch besser wird oder bereits seinen Karrierhöhepunkt erreicht oder überschritten hat.

Unter „Vereine“ kannst du bei WAF2024 jetzt zwischen „Vereine“, „Alle“ und „Nur Liga“ wechseln.

Auch die kleinen Statistiken unten wurden bei WAF2024 hier zusätzlich erweitert. Zusätzlich gibt es hier:

- Fortschritt pro Woche
- Entwicklung Fortschritt
- Entwicklung Trainingseindruck
- Detaillierte Noten

Spielstufen

Alle Spieler haben eine Stufe. Sie ist der wichtigste Einzelwert für ihre Leistungsstärke. Das normale Stufensystem geht von 1-15. Die Stufe wird durch Sterne dargestellt.

Dazu gibt es 5 Sonderstufen nach oben, die zunehmend schwieriger zu erreichen sind. Die Maximalstufe beträgt somit 20. Für die Darstellung auf dem Bildschirm verwenden wir bis zu 5 Sterne für die Stufe, die durch drei farblich unterschiedliche Gruppen dargestellt werden.

★★★★★ Stufe 1-5 haben bronzene Sterne.

★★★★★ Stufe 6-10 haben silberne Sterne.

★★★★★ Stufe 11-15 haben goldene Sterne.



Die Stufe verbessert sich fast ausschließlich durch Leistungen im Spiel. Die Fähigkeiten dagegen, wie z.B. Kopfball, entwickeln die Spieler im Training.



Im Editor können die Werte von 1-15 eingestellt werden. Stufe 15 ist jedoch absoluten Ausnahmespielern vorbehalten (nicht mehr als 2-4 im gesamten Datensatz).

Die höchsten Stufen können nur in den absoluten Topligen erreicht werden. Bei allen anderen Ligen gibt es Grenzen, ab denen sich die Spieler nur noch sehr langsam weiterentwickeln.

Zusätzlich gibt es 5 Bonusstufen:



Stufe 16-20 haben bunte Sterne.

Höchster Karrierewert

Der höchste Karrierewert ist die höchste Stufe, die dieser Spieler bisher in der Karriere erreicht hatte. Ist der Spieler noch einigermaßen jung, deutet dies auf schnelles Verbesserungspotenzial hin. Typischerweise sinkt die Stufe durch Verletzungen, heftige Formkrisen oder einfach altersbedingt am Ende der Karriere.

Der höchste Karrierewert wird z.B. im Profil unter der aktuellen Stufe als kleinere Anzeige mit Sternen ausgegeben, wenn er nicht dem aktuellen Wert entspricht. Außerdem wird er unter „Karriere“ bei den Stationen jeweils hervorgehoben.

Weicht der höchste Karrierewert vom aktuellen Wert stark ab, zeigt das ein starkes Potenzial, vorausgesetzt der Spieler ist noch nicht zu sehr in die Jahre gekommen.

Die abgebenden Vereine wissen um die Vergangenheit eines Spielers und versuchen daher mehr zu fordern, als ansonsten angemessen wäre. Die Verpflichtung stellt also sowohl ein Risiko als auch eine Chance dar.

Spielstärken

Die Stufe, die Fähigkeiten, die Zufriedenheit und die aktuelle Position bestimmen die Stärke eines Spielers.

Die Form ist immer separat zu sehen und muss zusätzlich beachtet werden (s.u.).

Auswirkung der Fähigkeiten auf die Spielstärke

Die Anzahl der Fähigkeiten, die Spieler auf einer Position sinnvoll einsetzen können, beeinflusst die Stärke des Spielers auf dieser Position. Je höher die Stufe, desto mehr positive Fähigkeiten sind notwendig, damit die Stärke am Ende über der Stufe liegt.

Verstärkte Auswirkungen der Unzufriedenheit auf die Spielstärke – ab WAF2024

Die Stärke steigt um 0.2 bzw. 0.1, wenn der Spieler glücklich/sehr zufrieden ist.

Ist der Spieler unzufrieden oder will weg, werden 1 bzw. 2 Punkte von der Stärke abgezogen. Die Unzufriedenheit hat somit eine wesentlich stärkere Wirkung als in der Vergangenheit.

Sobald eine solche Änderung wirksam ist, wird diese im Spielerinfo durch ein Ausrufezeichen im Stärkekreis angezeigt. Unter Zufriedenheit verdeutlicht zusätzlich ein Smiley den aktuellen Status.



Diese Auswirkung geht nicht in die angezeigte Stärke innerhalb des Kreises oder in Listen ein, sondern ist immer zusätzlich zu sehen (analog zur Form). Ansonsten wäre das z.B. hinsichtlich Transfers extrem verwirrend.

Positionen – ab WAF

Jeder Spieler hat eine Hauptposition und bis zu zwei Nebenpositionen.

Neue Positionen können durch entsprechende Einsätze im Spiel und durch gezieltes Training erlernt werden (kann im Spielerprofil eingestellt werden).



Es ist kein Problem, wenn ein Spieler während des Lernprozesses auf anderen Positionen aushelfen muss. Der Fortschritt beim Positionslernen wird gespeichert und geht nur langsam zurück, wenn man das Lernen unterbricht.

Fähigkeiten

Jeder Spieler kann bis 6 Stärken und/oder Schwächen haben. Diese werden jeweils durch eine farbige Grafik gekennzeichnet.

Jede Stärke und/oder Schwäche einer Fähigkeit kann jeweils in 2 Abstufungen existieren.

Die Fähigkeiten eines Spielers verbessern sich vor allem im Training. Jeder Spieler sollte deshalb immer ein konkretes Trainingsziel haben. Für jeden Spieler können dabei immer bis zu fünf Trainingsziele festgelegt werden, die er dann nacheinander zu erreichen versucht.



Hat ein Spieler eine bestimmte Schwäche, muss diese zunächst beseitigt werden, ehe sie dann in eine Stärke umgewandelt werden kann. Alle Stufen einer Fähigkeit müssen nacheinander erlernt werden. Die Schwächen befinden sich immer im inneren Kreis.

Einige Fähigkeiten bauen aufeinander auf. Jeder Spieler hat dafür eine individuelle Matrix, mit der er Fähigkeiten erlernen kann. Die Karriere muss daher gut geplant werden, um das Maximale aus den Anlagen des Spielers herauszuholen. Dabei spielt auch die Position des Spielers eine zentrale Rolle, denn nur Fähigkeiten, die auf der jeweiligen Position auch nutzen kann, beeinflussen die Stärke.

	LAV	RAV	IV	LI	DM	LM	RM	ZM	OM	LA	RA	HS	ST
Antritt	1	1	1	0,75	1	0,75	0,75	1	1	1	1	1	1
Aufbauspiel	1	1	1	1	1								
Ausdauer	0,5	0,5	0,5	0,5	1	1	1	1	1	1	1	0,75	0,75
Ballbehauptung	0,5	0,5	0,75	0,75	1	0,75	0,75	1	1	0,75	0,75	1	1
Ballgewinne	1	1	1	1	1	0,75	0,75	0,5	0,5	0,25	0,25	0,5	0,5
Dribbling						0,75	0,75	1	1	1	1	1	0,75
Allein gegen Torwart									0,5	0,75	0,75	1	1
Flanken	1	1				1	1	0,25	0,25	1	1	0,25	0,25
Kopfball	0,25	0,25	1	1	1	0,25	0,25	0,5	0,5	0,25	0,25	0,75	1
Kreativität	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,5	0,5	1	1	1	1	0,75	0,75
Kurze Pässe	0,5	0,5	0,5	0,5	1	0,5	0,5	1	1	0,5	0,5	0,75	0,5
Lange Pässe	0,5	0,5	0,75	0,75	1	0,75	0,75	1	1	0,5	0,5	0,5	
Manndeckung	0,5	0,5	1	0,25	1	0,25	0,25	0,25					
Schnelligkeit	1	1	1	1	0,75	1	1	1	1	1	1	1	1
Schusskraft	0,25	0,25	0,5	0,5	0,75	0,5	0,5	1	1	0,5	0,5	1	1
Schusstechnik	0,25	0,25	0,5	0,5	0,75	0,5	0,5	1	1	0,5	0,5	1	1
Stellungsspiel	0,75	0,75	1	1	1	0,5	0,5	0,5	0,25			0,25	0,25
Technik	0,5	0,5	0,5	0,5	0,75	0,75	0,75	1	1	0,75	0,75	1	1
Torriecher					0,25	0,5	0,5	0,5	0,75	0,5	0,5	0,75	1
Übersicht	0,5	0,5	1	1	1	0,25	0,25	1	1	0,25	0,25	0,5	0,25
Volleys			0,25	0,25	0,5			0,5	0,75	0,25	0,25	1	1
Zweikampf	1	1	1	1	1	0,5	0,5	0,5					

Im Spiel gibt es insgesamt 25 Fähigkeiten für Feldspieler und 11 Fähigkeiten für Torhüter.



Die genauen Auswirkungen einer Fähigkeit auf die aktuelle Position werden dir ab WAF2024 auch als Tooltip in der Entwicklungsmatrix angezeigt.

Jede Fähigkeit kann in 5 Stufen von -2 bis +2 existieren. Hier sind die verschiedenen Ausprägungen am Beispiel „Schnelligkeit“ dargestellt.



Neutral (wird nicht angezeigt)



Welche und wie viele Fähigkeiten ein Spieler erlernen kann, hängt von seinem Talent ab. Je höher das Talent, desto mehr Optionen stehen bei der Spielerentwicklung zur Verfügung. Die genauen Zahlen findest du weiter unten unter „Talent“. Die Möglichkeiten des Spielers kannst du im Profil jederzeit unter „Trainingsziel ändern“ einsehen.

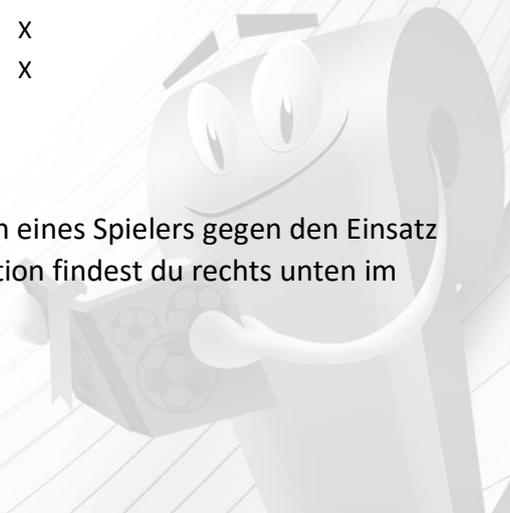


Mit Hilfe deiner Aktionspunkte kannst du einen Spieler am Wochenbeginn oder über das Profil und „Trainingsziel ändern“ boosten, damit dieser sein Fähigkeitsziel leichter erreicht.

Wie lange das Erlernen einer Fähigkeit dauert, schwankt je nach Fähigkeit (1= schnell, 2= mittel, 3= langsam) und hängt neben dem Talentwert teilweise auch vom Alter und der Spielergröße ab.

Fähigkeit	Erlernbarkeit	Altersabhängig	Größenabhängig
Abstöße	1		
Abwürfe	1		
Aktives Mitspielen	1	X	
Antritt	3	X	
Aufbauspiel	2	X	
Ausdauer	2	X	
Ballbehauptung	2		
Ballgewinne	2		
Dribbling	3	X	
Ecken	2		
Allein gegen Torwart	2		
Eins gegen eins	2		
Einwürfe	2		
Elfmeter	2		
Elfmeter Torhüter	2		
Fangsicherheit	3		X
Fausten	1		
Flanken	3		
Freistöße	3		
Freistöße Torhüter	2		
Herauslaufen	3		X
Kopfball	2		X
Kreativität	3	X	
Kurze Pässe	3		
Lange Pässe	2		
Manndeckung	2		
Paraden	2	X	X
Reflexe	3	X	
Schnelligkeit	3	X	
Schusskraft	2		
Schusstechnik	3	X	
Stellungsspiel	3		
Technik	3	X	
Torriecher	3	X	
Übersicht	2	X	
Volleys	3		
Zweikampf	2		

Neu in WAF2024 ist die Möglichkeit, die Lernmöglichkeiten eines Spielers gegen den Einsatz von 3 Aktionspunkten neu auswürfeln zu lassen. Diese Option findest du rechts unten im Spielerprofil bei den Trainingszielen.



Form

Die Form eines Spielers setzt sich aus den Noten der letzten 6 Spiele zusammen. Bei Spielern, die nicht spielen, wird eine wöchentliche Trainingsnote ermittelt, die dann ebenfalls in die Form eingeht.

Die Form kann zwischen 0 und 10 betragen. Im Editor gibt es 5 Einstellungen für den Start des Spiels, die dann auf mittlere Formwerte umgerechnet werden.

Generell gilt: Die Form ist wichtiger als in vielen anderen Fußballmanagern, Krisen haben also eine stärkere Bedeutung.

Für die Entwicklung ist es wichtig, dass Spieler ihren Aufwertungsbalken so schnell wie möglich füllen, damit die nächste Stufe geschafft wird. Dazu wird ein guter Formwert unbedingt benötigt!

Je besser ein Spieler ist, desto besser müssen Noten und Trainingsleistung sein, damit er weiter klettert. Richtig gute Spieler benötigen also richtig gute Noten, wenn sie noch besser werden wollen. Dies gilt insbesondere für alle Bewertungen jenseits der 9.

Beispiel: Ein 10er mit 2x Note 3.5 verliert Form, ein 1er mit 2x Note 3.5 gewinnt Form. Im Training werden alle Spieler dagegen gleichbehandelt.

Trainiert ein 10er gut, trainiert er auf diesem hohen Niveau gut. Trainiert ein 1er gut, bezieht sich das auf sein schwaches Niveau.

Ist der Spieler unter seiner Normalform, spielt er schwächer als seine Stärke dies angibt. Außerdem klettert ein sogenannter Abwertungszähler. Ist die Form dauerhaft schlecht, geht schließlich die Spielstärke nach unten und die Form relativiert sich.

Ist der Spieler über seiner Normalform, klettert dagegen der Aufwertungszähler. Überschreitet dieser eine gewisse Grenze, erfolgt eine Aufwertung, d.h. die Stufe des Spielers steigt und ein zusätzlicher Stern kommt hinzu.

Diese Stufenänderungen werden jeweils direkt und später zusammenfassend für eine bestimmte Saisonphase auch auf dem sogenannten Stärkeänderungsbildschirm präsentiert.

Dieser Bildschirm wird alle 6 Monate angezeigt. ein Spieler kann in dieser Zeit eine Stufe verlieren und wieder gewinnen. Spieler können auch auf einen Schlag 2 oder noch mehr Stufen gewinnen oder verlieren.

Wichtig: Hatte der Spieler bereits einen „Höchsten Karrierewert“, der über seiner aktuellen Stufe liegt, so wird dieser mit etwa 30% der sonst notwendigen Punkte wieder erreicht. Das funktioniert auch über mehrere Stufen. Bei einem Transfer muss man sich als Manager also fragen, ob man den Spieler wieder auf das alte Niveau bringen kann. In den Preis des Spielers geht die Differenz dabei altersabhängig ein. Jungen Spielern wird eher eine Rückkehr zugetraut, sie behalten also weitgehend ihren Wert. Alte Spieler bieten dagegen möglicherweise Potenzial, das von ihrem Preis nicht vollständig erfasst wird.

Wenn du möchtest, kannst du dir den Spieler mit dem größten Fortschritt zur nächsten Aufwertung bei WAF2024 jeweils in einem Flügelmenü anzeigen lassen, wenn du die

entsprechende Statistik dazu auswählst. Ansonsten findest du diesen Spieler auch in der Zentrale. Dort kann er auch direkt geboostet werden, so dass du ihn durch den Einsatz von Aktionspunkten schnell auf die nächste Stufe bringen kannst.

Neben dem Talent wirkt sich auch das Alter der Spieler auf die Aufwertungen aus. Für jedes Jahr unter 25 gibt es einen Bonus von 3%. Ein 18-Jähriger muss also für eine Aufwertung nur 79% der normalen Punkte holen. Über 30 werden pro Jahr 5% addiert. Ein 34-Jähriger muss also im Vergleich 20% mehr Punkte erspielen, lernt also deutlich langsamer.

Trainiert ein Spieler trotz guter Spielleistung schlecht, erhält er Abzüge, die sich auch auf seine Form auswirken. Allerdings wird von einem Spieler, der ständig spielt, nicht das gleiche Trainingspensum wie von den anderen Spielern erwartet.

Eine Abwertung wird nicht durchgeführt, wenn der Spieler mit seiner letzten Note über der Mindestnote lag. Eine langfristige Schwäche wird also nicht ausgerechnet bei einer guten Leistung bestraft.

Wie kommt ein Spieler in schlechter Form wieder aus der Krise?

- Hartes Training, d.h. Verbesserung der Fitness
- Glück erzwingen, Erfolgserlebnisse; d.h. immer weiter einsetzen
- Vertrauen des Trainers; z.B. durch Auswahl für die Förderung am Wochenstart
- Kurzauftritte ohne große Probleme; einfach am Ende ein paar Minuten spielen lassen
- Realistische, positive Gespräche und Ermunterung in der Halbzeit

Generell: Unten ist Wille gefragt. Es hilft, wenn ein Spieler begleitende Eigenschaften wie ein hohes Talent (gute Noten) oder einen starken Charakter (Trainingsboni) hat.

Talent

Jeder Spieler hat einen Talentwert. Es gibt Spieler ohne besonderes Talent und darauf aufbauend 5 Stufen:

Stufe	Talent	Optionen für Eigenschaften Feldspieler	Optionen für Eigenschaften Torhüter
	Kein besonderes Talent	8	8
	Talent	12	12
	Großes Talent	18	15
	Riesentalent	24	18
	Megatalent	30	21

	Jahrhunderttalent	42	24
---	-------------------	----	----

Dazu kommen zwei Sonderstatusse, die zunächst aus dem Editor kommen: Das unerfüllte Versprechen und das ewige Talent. Sie kennzeichnen Spieler, die unter den Erwartungen geblieben sind. Im Spiel kommt ein Spieler mit 25 und später dann mit 28 an einen Punkt, an dem er einen dieser Sonderstatusse erhalten kann. Voraussetzung ist, dass die Spielstufe maximal 5 (WAF) bzw. 6 (WAF2024) ist.

Der Talentwert bestimmt, wie schnell sich ein Spieler entwickeln kann und wie viele und welche Fähigkeiten er potenziell erlernen kann (siehe Tabelle oben und oben unter „Fähigkeiten“).

Während es bei WAF noch so war, dass die Anzahl Jahrhunderttalente immer größer wurde, sobald zusätzliche Ligen hinzukamen, wurde dieses Wachstum bei WAF NT für die beiden höchsten Talentstufen bei den KI-Vereinen verlangsamt. Die eigene Chance blieb unverändert. Dies wurde für WAF2024 weiter verschärft, weil für viele User die höchste Talentstufe einfach etwas Besonderes sein soll.

Spieler mit Talentbonus erhalten 25% dieses Bonus auch auf die notwendigen Punkte für Stufenaufstiege. Sie erhalten zudem 25% dieses Bonus auch auf das Lernen neuer Positionen, sind also flexibler.

Potenzial

Das Entwicklungspotenzial gibt an, wie sich der Wert des Spielers in den nächsten Jahren voraussichtlich entwickeln wird. Es hängt vor allem vom Alter, Talent und Charakter des Spielers ab.

Zusammen mit dem Alter und verschiedenen weiteren Faktoren bestimmt vor allem auch das Talent das Potenzial eines Spielers. Dieses spielt eine große Rolle bei dessen Bewertung und wird auch von den KI-Vereinen auf dem Transfermarkt verwendet. Es beeinflusst unter anderem auch, ob ein Spieler eher verkauft oder verliehen werden soll.

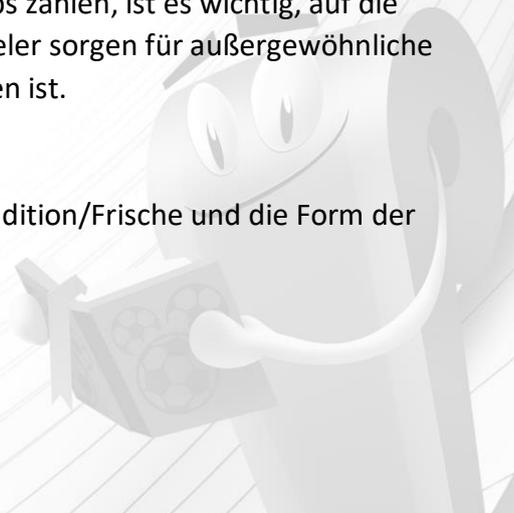
Du findest das Potenzial direkt auf dem ersten Bildschirm des Spielerprofils und auch in dessen kleiner Variante bzw. bei den Jugendspielern.

Hast du zu wenige Spieler mit Potenzial wird das als negativ bewertet und unter „Was ist gut? Was ist schlecht?“ auch entsprechend vermerkt.

Gerade für Vereine, die nicht zu den absoluten Spitzenclubs zählen, ist es wichtig, auf die Entwicklungsfähigkeit der Spieler zu achten. Nur diese Spieler sorgen für außergewöhnliche Transfereinnahmen, auf die man ja in der Regel angewiesen ist.

Alter

Das Alter eines Spielers wirkt sich auf die Leistung, die Kondition/Frische und die Form der Spieler aus und führt dadurch zu Stufenverlusten.



<i>Position</i>	<i>Kritisches Alter</i>	<i>Kondition+</i>	<i>Frische+</i>
Torhüter	35	100%-2% pro Jahr	Wie Kondition
Feldspieler	31	100%-4% pro Jahr	Wie Kondition

Dazu nehmen auch die Geschwindigkeit des Fortschritts beim Lernen von Fähigkeiten und die Chance auf ein möglicherweise überragendes Training mit zunehmendem Alter ab.

Bis 21	100%
Bis 24	90%
Bis 28	80%
Bis 30	70%
Bis 32	50%
>32	-5% pro Jahr, 5% Minimum

Die Verletzungshäufigkeit nimmt bei den Feldspielern im fortgeschrittenen Alter dagegen leicht zu.

10% ab 30

20% ab 35

Ab dem kritischen Alter verliert ein Spieler mit 3% pro Auf- und Abwertungsrunde außerdem folgende Fähigkeiten:

Reflexe

Antritt

Ausdauer

Schnelligkeit

Der entsprechende Bildschirm wird jeweils einzeln pro Spieler nach der Runde angezeigt.

Dabei beträgt der Verlust jeweils zufällig zwischen 10 und 50% Punkte der aktuellen Stufe. Der Spieler könnte die verlorene Fähigkeit also theoretisch wieder trainieren, dies ist aber mühsam.

Wichtig:

Diese Abwertungen werden zu Beginn der Saison bereits festgelegt, so dass man sie leider nicht durch Neuladen später rückgängig machen kann.

Verletzungsanfälligkeit

Spieler können im Editor eine individuelle Verletzungsanfälligkeit zugewiesen bekommen. Den aktuellen Stand findest du jeweils im Spielerprofil.

Die Anfälligkeit kann sich bei WAF2024 auch im Spiel ändern, sobald bestimmte Bedingungen erfüllt sind. Ebenso kann sie auch wieder verschwinden, wenn die Voraussetzungen nicht mehr gegeben sind:

Ein Spieler, der eine Saison keine Verletzung hatte, steigt um 1 Stufe.

Ein Spieler, der in einer Saison mindestens 90 Tage verletzt war, sinkt um 1 Stufe.

Ein Spieler, der in zwei Saisons hintereinander mehr als 40 Tage verletzt war, aber immer weniger als 90 Tage am Stück, sinkt um 1 Stufe.

Ein Spieler, der in zwei Saison hintereinander mehr als 120 Tage verletzt war, sinkt zusätzlich um 1 Stufe.

Die Saisons werden gelöscht, sobald ein Abzug erfolgt ist.

Flexibilität (Können)

Dieser Wert beeinflusst, wie schnell ein Spieler neue Positionen erlernen kann. Ein hoher Talentwert beschleunigt den Lernprozess weiter. Folgende Ausprägungen gibt es:

Umstellung fast unmöglich.

Kann sich nur schwer umstellen.

Braucht Zeit für Umstellung.

Findet sich schnell zurecht.

Kann alles sofort spielen.

Spieler mit der geringsten Ausprägung können nie den Status „Lernwilliger Spieler“ erreichen.

Flexibilität (Wollen)

Hierdurch wird bestimmt, ob ein Spieler bereit ist, sich für die Mannschaft zu opfern und auch auf einer fremden Position zu spielen. Ab WAF2024 haben Teamspieler hier automatisch immer eine besonders große Bereitschaft. Folgende Ausprägungen gibt es:

Sieht sich nur auf Hauptposition.

Will keine Experimente.

Das Team geht vor.

Spielt alles.

Liebt neue Herausforderungen.

Sieht sich nur auf Hauptposition.

Spieler mit der geringsten Ausprägung können nie den Status „Lernwilliger Spieler“ erreichen.

Swag-Faktor

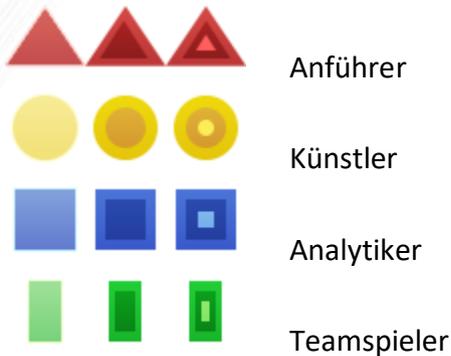
Der Swag-Faktor wirkt sich bei WAF vor allem auf Ereignisse neben dem Spielfeld aus. Hat ein Spieler hier einen hohen Wert, bekommt die Boulevardpresse regelmäßig Stoff, u.a. geht es um Autos, Kleidung, Promi-Friseure, Homestorys, influenzende Partner oder mal wieder um goldene Steaks.

Bei WAF2024 sorgen diese Spieler durch ihre Popularität für teilweise erheblich höhere Trikotverkäufe, so dass sich eine Verpflichtung schon deswegen lohnen kann (siehe auch „Social Media“ in Teil 3).

Spielertyp

Es gibt vier verschiedene Spielertypen. Von jedem Spielertypen gibt es dazu noch drei Ausprägungen (von links nach rechts stärker werdend).

Die Einordnung erfolgt vor allem aufgrund der Charaktereigenschaften (diese haben jeweils Werte von 0-4), es gehen jedoch auch noch einige wichtige Fähigkeiten mit in die Bewertung ein.



Alle Typen haben ihre Vor- und Nachteile. Wichtig ist vor allem, dass in deiner Aufstellung die verschiedenen Spielertypen möglichst gleichmäßig enthalten sind, damit das Team für die verschiedensten Situationen gute Lösungen finden kann.

Achte auf jeden Fall stets darauf, dass von den grundlegenden Spielertypen Anführer, Künstler, Teamspieler und Analytiker immer mindestens einer auf dem Feld steht. Ansonsten hast du direkt empfindliche Nachteile. Verzichte lieber auf 2 oder 3 Stufen bei der Spielstärke.

Anführer

Anführer sind entschlossen und zielgerichtet, aber auch dominierend und oft ungeduldig. Es ist wichtig, dass man einige im Team hat, damit das Team auch die richtige Einstellung hat. Zu viele sorgen allerdings für Streit untereinander und unterdrücken den Rest.

Künstler

Künstler sind einfallsreich und enthusiastisch, aber oft auch hektisch und unstrukturiert. Sie sind es, die für die kreativen Momente im Spiel sorgen. Hat man aber zu viele davon, kann das zu Problemen führen. Dann fehlt es der Mannschaft an Struktur und die defensive Anfälligkeit nimmt zu.

Analytiker

Analytiker sind exakt und detailorientiert, aber auch kühl und eher langsam bei komplexen Entscheidungen. Sie sind taktisch stark und bringen Disziplin ins Spiel. Aber ohne kreative und emotionale Spieler wird es trotzdem nicht gehen.

Teamspieler

Teamspieler sind loyal und harmonisch, aber auch ausweichend und empfindlich. Sie brauchen Anführer, kommen aber nicht damit klar, wenn es zu viele davon gibt. Sie

funktionieren gut, wenn es für das Team läuft, und sie erledigen auch die Drecksarbeit - aber bringen alleine in einer Krise keine Wende zustande.

Für die Einteilung in Spielertypen gibt es sechs Basis-Charaktereigenschaften. Hierbei gibt es kein gut oder schlecht, jede Einstellung hat ihre Vor- und Nachteile.

<p>Aufgeschlossenheit</p>	<p>Konservativ, vorsichtig - Wissbegierig, fantasievoll</p> <p>Aufgeschlossenheit ist immer dann wichtig, wenn der Manager den Spieler motivieren möchte oder wenn es Neuerungen gibt. Aufgeschlossene Spieler lassen sich z.B. durch Ansprachen eher begeistern, riskieren etwas oder lernen neue Taktiken leichter. Künstler haben hier oft hohe Werte.</p>
<p>Geselligkeit</p>	<p>Nachdenklich, reflektiert - Gesellig, aktiv, optimistisch</p> <p>Geselligkeit ist ein Risikofaktor, da der Spieler vielleicht gerne mal feiert. Auf der anderen Seite brauchst du solche Spieler für einen guten Teamgeist. Ein hoher Wert bei Geselligkeit macht aus einem Spieler eher einen Anführer oder einen Teamspieler.</p>
<p>Perfektionismus</p>	<p>Easy-going, flexibel, spontan - Effizient, organisiert</p> <p>Perfektionismus sorgt dafür, dass sich im Training und im Spiel keine Nachlässigkeiten einschleichen. Ein gewisser Grundehrgeiz ist also immer da, aber für den Erfolg des Teams braucht es auch eine gewisse Lockerheit. Für Analytiker ist Perfektionismus unabdingbar.</p>
<p>Selbstsicherheit</p>	<p>Empfindlich, empfindsam - Sicher, zuversichtlich, ruhig</p> <p>Selbstsicherheit sorgt dafür, dass der Spieler eher an den Mitspielern als an sich zweifelt und immer voran geht. Allerdings kommt das nicht bei allen Kollegen gleich gut an. Ohne eine hohe Selbstsicherheit wird ein Spieler aber sicher kein Anführer werden.</p>
<p>Verträglichkeit</p>	<p>Wettbewerbsorientiert - Altruismus, Kooperation, Mitgefühl</p> <p>Verträglichkeit sorgt dafür, dass der Spieler</p>

	gut mit seinen Teamkollegen auskommt und sich in den Dienst der Mannschaft stellt. Zu viel Harmonie ist aber für eine erfolgreiche Mannschaft auf die Dauer extrem schädlich. Es braucht also auch Spieler, die anecken und gelegentlich laut werden.
Verhandlungen	Clever, fordernd - Ehrlich, bescheiden Die Eigenschaft Verhandlungen gibt an, wie hart ein Spieler verhandelt. Es wird also tendenziell für den Verein etwas teurer. Analysten sind häufig die zähesten Verhandlungsführer.

Aus diesen Eigenschaften leiten sich die Spielertypen und eine Reihe von speziellen internen Spielerbezeichnungen ab. Die Spielertypen sind wichtig für die Aufstellung, die internen Spielerbezeichnungen sind wichtig für Ereignisse, Training, Entscheidungen usw.

Beispiele sind z.B. „Schwieriger Spieler“ oder „Positiver Typ“.

In WAF2024 werden diese Informationen mit zunehmender Kennenlernzeit im Verein nun Schritt für Schritt aufgedeckt und sind in einer Übersicht unter „1. Mannschaft“ verfügbar:

- Fanliebling
- Schwieriger Spieler
- Lernwilliger Spieler
- Top-Charakter
- Positiver Typ
- Ängstlicher Spieler
- Unpünktlicher Spieler
- Träumt von großem Club
- Übermotivierter Spieler

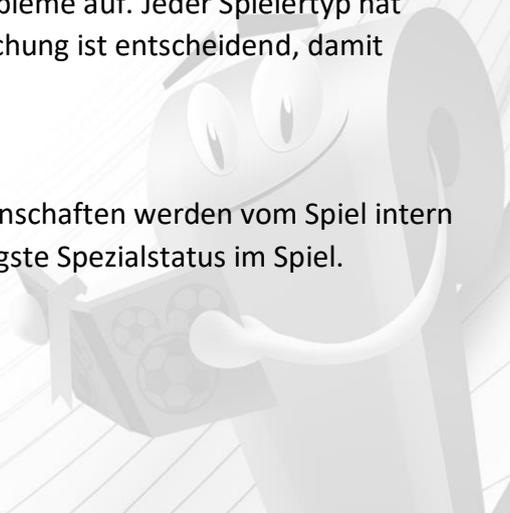
Verkürzen kannst du die Zeit bis zur Aufdeckung durch eine Verbesserung deiner Managerfähigkeit „Spielerbeurteilung“.

Die Mischung macht es

Jedes Team sollte mindestens einen Spieler jedes Typs auf dem Feld haben. Ansonsten fehlen einfach bestimmte Impulse. Zwei jedes Typs sind optimal. Hat das Team keine gesunde Mischung, treten in bestimmten Spielphasen Probleme auf. Jeder Spielertyp hat zudem auch eine negative Seite, daher ist die richtige Mischung ist entscheidend, damit bestimmte negative Einflüsse nicht überhandnehmen.

Schwierige Spieler

Spieler mit besonderen Kombinationen von Charaktereigenschaften werden vom Spiel intern mit dem Prädikat „schwierig“ versehen. Dies ist der wichtigste Spezialstatus im Spiel.



Bis zur Aufdeckung gilt: Entweder ziehst du aus den Eigenschaften direkt deine Schlüsse – oder aber du siehst an den Ereignissen recht schnell, wer Ärger macht und daher vielleicht besser verkauft werden sollte. Führe ggf. eine kleine Liste mit negativen Vorkommnissen oder trage diese im Spielerinfo ein. Schwierige Spieler wirken sich u.a. negativ auf den Teamgeist aus.

Durch eine Psychologische Analyse deines Kaders kannst du herausfinden, wie viele solche Spieler du aktuell im Kader hast. Unter „Was ist gut? Was ist schlecht?“ wird die Situation ebenfalls analysiert und du erhältst Lob oder Warnungen.

Taktische Ausbildung

Die Grundlagen dafür werden bereits in der Jugend gelegt und dann weiter verfeinert.

Die taktische Ausbildung kann ab 10 Jahren gefördert werden. Will man diese optimal unterstützen, empfiehlt es sich, bei der Jugend den Ausbildungsschwerpunkt „Taktische Ausbildung“ möglichst stark zu gewichten.

Sie existiert auch als Mannschaftswert (s.u.) und bestimmt dann die Geschwindigkeit, mit der taktische Trainingsziele erreicht werden.

Taktische Ausbildung	Boni beim Erlernen der Taktiken Boni beim Erlernen von Spielsystemen
Rennen und kämpfen	Boni für die Konditionswerte
Technische Fähigkeiten	Boni beim Erlernen von Fähigkeiten



Wenn ein Spieler bei einem großen Club in der Jugend gespielt hat, ist das oft ein Indiz für einen hohen Wert bei der taktischen Ausbildung.

Fitness

Fitness bezeichnet die Leistungsfähigkeit des Körpers. Sie beschreibt das Vermögen, Belastungen standzuhalten. Ermüdung (bzw. mangelnde Frische) verhindert, dass der Körper diese Fitness komplett ausnutzen kann oder bei ihrem Abruf verletzungsanfällig ist.

Die Fitness deiner Mannschaft setzt sich aus den Werten Kondition und Frische zusammen.

Kondition und Frische werden dabei einfach miteinander multipliziert. Stehen beide auf 80%, ergibt das eine Fitness von 64%.

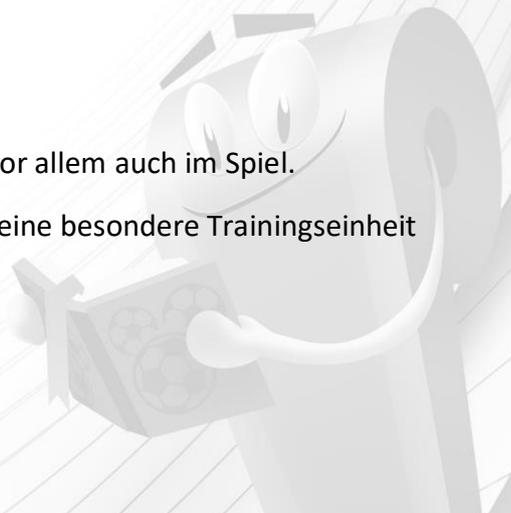
Das tatsächliche Leistungsvermögen eines Spielers ergibt sich durch die Formel:

$\text{Frische} * \text{Kondition} / 100$

Allgemeines zur Kondition

Die Kondition deiner Spieler steigert sich im Training und vor allem auch im Spiel.

Achte darauf, dass du Spieler, die nicht spielen, ggf. durch eine besondere Trainingseinheit noch einmal zusätzlich förderst.



Du kannst dazu die einzelnen Trainingseinheiten auf bestimmte Spieler beschränken. Unten bei der Anzeige der Einheit gibt es hierzu eine Einstellungsmöglichkeit.

Bei WAF2024 kannst du das auch ganz einfach über die Nutzung der Trainingsgruppen lösen. Hier hast du verschiedene Möglichkeiten, z.B. kannst du so viel schneller längere Zeit verletzte Spieler wieder an den Kader heranführen.

Allgemeines zur Frische

Die Frische deiner Spieler wird durch hartes Training und durch Spiele reduziert. Stark negativ wirken englische Wochen mit Spielen am Wochenende und einem weiteren Einsatz unter der Woche.

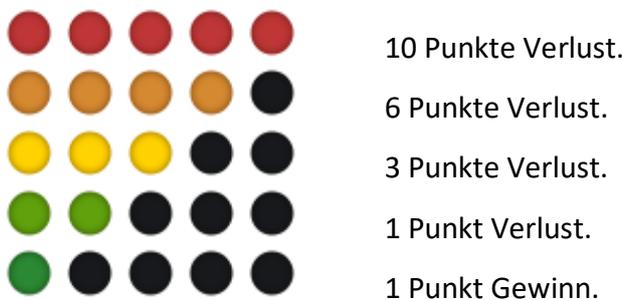
Steigern kannst du die Frische deiner Spieler durch Pausen und durch aktive Erholung.

Besonders aufpassen musst du auf Spieler, die im Sommer noch bei einem der Nationalmannschaftsturniere im Einsatz waren und daher nicht regenerieren konnten.

Bei der Frische gibt es kurzfristige Effekte und langfristige Effekte. Es gibt feste Effekte (die so lange wirken, wie die Bedingungen erfüllt sind) sowie einen Sonderzähler für zusätzliche Faktoren, der sich über die Zeit nach und nach wieder zurücksetzt.

Kurzfristige Wirkung der Trainingseinheiten (Belastung für Spieler)

Wenn du eine Trainingseinheit auswählst, kannst du sehen, wie belastend diese für deine Spieler ist. Je nach Plus- oder Minuszeichen hat diese die folgende Wirkung auf die Frische der Spieler.



Die Intensitätsstufen wirken dabei als Multiplikator: 0.8, 1, 1.2. Diese werden in der Trainingsplanung im unteren Teil der Einheiten angezeigt. Die Regeneration erfolgt normalerweise innerhalb von etwa drei Tagen.

Kurzfristige Wirkung von Spielen

Spielt der Spieler länger als 10 Minuten, dann verliert er etwa alle 3 Minuten 1 Punkt. Je nach Spielphilosophie kann das leicht variieren.

Diese Punkte gelten im Spiel bei einem Einsatz von 5. Für jeden Punkt darüber oder darunter werden weitere 6% addiert oder subtrahiert. Aktiviertes Pressing oder Gegenpressing wirken jeweils wie Einsatz, aber mit 4%.

Aktives Regenerieren

Eine Regenerationseinheit hilft, das Team schneller wieder zu regenerieren. Dies ist pro Tag nur einmal möglich. Dies ist ein gutes Mittel gegen die Müdigkeit der Spieler.

Biss

Der Biss eines Spielers hängt vom Alter, den Charaktereigenschaften und den bisherigen Erfolgen ab. Dabei ist der Charakter für einen dauerhaft hohen Wert der wichtigste Faktor. Ansonsten verliert der Spieler nach ersten Erfolgen schnell den absoluten Willen zum Erfolg und wird satt und schlapp.

Aus den Werten der Einzelspieler wird auch ein Mannschaftswert erzeugt.

Für den Biss werden zunächst die mentalen Werte des Spielers ermittelt:

Basis: 2

Verträglichkeit: 0 +4, 1 +3, 2 +2, 3 +1

Perfektionismus 3 +1, 4 +2

Aufgeschlossenheit 4, +1

Selbstsicherheit -2 bis +2

Alter < 22 +3

Alter < 26 +2

Alter < 30 +1

Alter > 28 und nichts gewonnen

-1, wenn nach Charakter > 4, +1

Abstieg letzte Saison

-1, wenn nach Charakter > 4, +1

Aufstieg letzte Saison

+1

Knapp nicht Meister/knapp nicht aufgestiegen

je -1, wenn nach Charakter > 4, +1

Pokal/EP-Finale verloren

je -1, wenn nach Charakter > 4, +1

Dazu kommen Abzüge für Titel in den letzten vier Jahren:

Meisterschaften -2, -1, -1, -1

Pokalsiege -1, -1, -1, 0

EP-Siege -3, -2, -2, -1

Vereinswechsel

+3/2/1 (wenn verbessert), dann -1 pro Jahr

Vereinswechsel

Sonst -1

Verletzung im letzten Jahr (>120 Tage)

+1

Die Punkte führen dann zu folgender Einteilung:

Ergebnis	Text
>3	Gierig
>1	Hungrig
-1,0,1	Muss motiviert werden
-2,-3	Bisschen satt
<-3	Satt



Beispiel:

Spieler mit gutem Charakter, nach Charakter 4. Jung => 5.

Hat zwei Jahre lang alles gewonnen, also -10! => -5

Dieser Spieler ist erst einmal satt, was sich aber schon im nächsten Jahr wieder ändert. Spieler mit anderen Charaktereigenschaften verkraften das möglicherweise besser und bleiben motiviert.

Im schlimmsten Fall kann man durch das Investieren eines Aktionspunkts einem Spieler auch wieder zu mehr Biss verhelfen.

Spieler mit hohem Biss verkraften Zeiten ohne Spielpraxis besser als andere, die dann schon mal eher die Flinte ins Korn werden.

Zufriedenheit



Die Zufriedenheit eines Spielers setzt sich aus einer Fülle von Faktoren zusammen. Bei den meisten gibt es einen konkreten Sachverhalt, der einen Spieler dauerhaft erfreut oder verärgert. Dazu kommen noch die drei Faktoren „Persönlich wichtige Ereignisse“, „Sportliche Ereignisse“ und „Managerkommunikation“. Hier werden positive und negative Ereignisse vom Spieler nach einer Weile automatisch wieder vergessen.

Eine Zusammenfassung der verschiedenen Faktoren findet man im Spielerprofil.

Ab WAF2024 hat die Zufriedenheit eine zusätzliche direkte Auswirkung auf die Spielstärke. Diese wird oben unter „Verstärkte Auswirkungen der Unzufriedenheit auf die Spielstärke“ beschrieben.

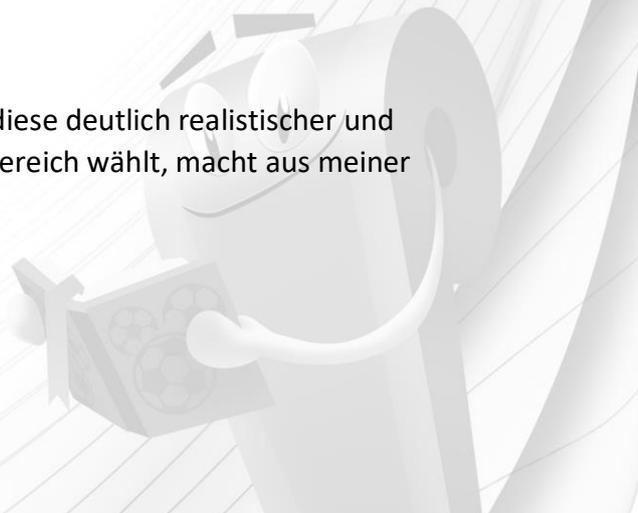
Da dieser Abzug nicht in die normale Anzeige der Spielstärke eingeht (das wäre extrem verwirrend, z.B. auf dem Transfermarkt) musst du die Zufriedenheit bei deiner Aufstellung also immer mit beachten. Auf dem Aufstellungsbildschirm wird die zusammengefasste Auswirkung noch einmal extra ausgegeben, ebenso im Match.

Motivation

Die Motivation setzt sich je zur Hälfte aus dem Biss und aus der Zufriedenheit eines Spielers zusammen.

Prämien zur Motivation vor dem Spiel

In WAF waren diese ein Garant für den Erfolg. Ab NT sind diese deutlich realistischer und weniger wirksam. Wer eine Prämie im unteren mittleren Bereich wählt, macht aus meiner Sicht nichts falsch.



Besondere Einwechselspieler

Ab WAF2024 gibt es zwei besondere Typen von Spielern, die sich besonders auch als Einwechselspieler eignen, obwohl sie selbst das wahrscheinlich ganz anders sehen.

Informationen dazu findest du in Teil 3 unter „Bollwerk“ und „Joker“. Während die Bollwerke besonders helfen, ein vorhandenes Ergebnis über die Zeit zu bringen, ist es die Stärke der Joker noch einmal ein überraschendes Element ins Spiel zu bringen und das Ergebnis dadurch hoffentlich noch zu verbessern.

Spieler, die nicht spielen, werden unzufrieden

Natürlich kannst du es bei einem großen Kader nicht jedem recht machen, aber es ist eine gute Idee, so vielen Spielern wie möglich immer mal wieder ein paar Minuten Einsatzzeit zu geben. Schon ein kleiner Einsatz hilft. Torhüter sind hier übrigens härter im Nehmen als Feldspieler, aber auch diese freuen sich über Einsatzzeit.

Bis NT (bei WAF2024 weiter als Option verfügbar):

Beachte bitte, dass du bei den gezeichneten Portraits am Gesichtsausdruck der Spieler sehen kannst, ob diese gerade besonders zufrieden oder unzufrieden sind. Dies geht im Prinzip auch bei WAF2024, allerdings müssen dann entsprechende Fotos vorliegen, siehe Abschnitt 3: Modifikationen - oder du musst gezielt auf die Portraits als Darstellungsform umschalten. Ich bin mir sicher, dass durch KI-Techniken hier in den nächsten Jahren noch viel passieren wird.

Scouting

Je bekannter der Spieler, desto genauer die Informationen z.B. zu Stufe, Charakter und Spielertyp. Scouter kann diese weiter verbessern.

Alle Spieler, die nicht vollständig gescoutet sind, haben ein entsprechendes Fragezeichen-Symbol über ihrer Stufe.

Dieses Symbol löst sich auf, sobald die höchste Scouting-Stufe erreicht ist - oder wenn die Neubewertung des Spielers nach der Verpflichtung abgeschlossen ist (siehe oben unter „Auf- und Abwertungen“).

Ist der Spieler nicht vollständig gescoutet, wird zudem bei bestimmten Charakterwerte ein „?“ ausgegeben. Die Ermittlung des Spielertyps kann dann entweder nicht erfolgen (es wird ein dunkles Symbol mit einem „?“ angezeigt) oder ist vorläufig, d.h. es wird geprüft, ob die bekannten Charaktereigenschaften bereits zu etwas führen. Durch das Aufdecken neuer Eigenschaften kann sich der Spielertyp allerdings bis zuletzt noch ändern.

Sobald ein erstes Scouting durchgeführt wurde, kann im Spielerprofil auch die Formentwicklung des Spielers eingesehen werden.

Detaillierte Informationen zu diesem Thema findest du in Teil 3 unter „Scouting“.

Marktwert

Der Marktwert ist der faire Betrag, der für einen Spieler im Moment bei einem Verkauf Erlöst werden kann. Er bezieht Stufe, Alter, Fähigkeiten etc. mit ein. Ganz wichtig: Er beinhaltet auch die restliche Vertragslaufzeit, so dass der Marktwert bei einem auslaufenden Vertrag deutlich geringer ist.

Spielerentwicklung

Spieler haben gute und schlechte Jahre. Achte daher schon während der Vorbereitung auf die Entwicklung deiner Spieler. Wenn du siehst, dass ein Spieler gute Fortschritte macht, solltest du die Gelegenheit nutzen und ihn durch Boosts und im Training (Auswahl am Wochenstart) besonders fördern. Je jünger der Spieler ist, desto mehr zahlt es sich aus, ihn so schnell wie möglich so weit zu verbessern, dass er zumindest als Kandidat für Einwechslungen taugt. Das beschleunigt die Entwicklung zusätzlich.

Ganz wichtig: Sobald du eine beschleunigte Entwicklung bemerkst, verlängere ggf. direkt den Vertrag. Nach einem Stufenaufstieg wird es deutlich teurer.

Wenn ein Spieler die 30 überschritten hat, wird es extrem schwierig für ihn, sich nochmals weiterzuentwickeln. Du musst dann alle 1-3 Jahre mit einem Stufenverlust rechnen und solltest also immer nur kurzfristig verlängern, sonst zahlst du zu viel Gehalt.

Ab WAF2024 hast du die Möglichkeit, dir bei Jugendspielern genauere Informationen über ihren aktuellen Fortschritt zu verschaffen, indem du sie mit in ein Trainingslager nimmst. Besonders hilfreich ist ein Trainingslager am Saisonbeginn.

Spielernamen ändern

Bis NT gab es diese Möglichkeit nur bei neuen Jugendspielern. Ab WAF2024 ist sie fest im Spielerprofil für alle Spieler verfügbar. Vorname, Nachname, Künstlername, Hobby und Aussehen können jetzt jederzeit nachträglich geändert werden.

Bei der Bestimmung des Aussehens stehen dir verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung, ein echtes oder generisches Bild auszuwählen.

Das Alter lässt sich nicht ändern, da dies einen zu großen Einfluss auf das Spiel hätte. Allerdings kannst du dennoch über den Bildnamen ein passendes Portrait auch mit einem anderen Geburtstag auswählen. Weitere Details dazu findest du in Teil 3 unter „Namen editieren“.

Karriereende

Jeder Spieler hat intern einen Wert, wann er seine Karriere beendet:

Torhüter: 35-40

Abwehrspieler: 34-38

Mittelfeldspieler: 33-36

Stürmer: 33-38



Dieser wird am Beginn des Spiels festgelegt. Spieler, die am Spielbeginn bereits zu alt sind, erfüllen ihren Vertrag noch, beenden aber dann ihre Karriere mit 50% oder hängen mit 50% noch ein Jahr dran (Endjahr wird entsprechend gesetzt).

Handelt der Spieler vorher einen neuen Vertrag aus, so bewertet er die Jahre darüber hinaus mit einem Abzug von 10%, 20%, 30%, 40% auf den gesamten Vertrag. Das geplante Karriereende wird dann auch im Spielerprofil ausgegeben.

Ist der Spieler Stammspieler und hatte im letzten Jahr weniger als 42 Verletzungstage, so ist er mit 50% bereit, noch ein Jahr dranzuhängen. Es gibt zwei Varianten: Eine mit direkter Verlängerungsoption (50%) und eine, bei der nur das Enddatum verlängert wird.



2.2. Vereinswerte

Als nächstes werden die wichtigsten Vereinswerte beschrieben.

Ansehen

Das Ansehen eines Vereins liegt zwischen 1 und 20.

Es wird zwischen dem nationalen und dem internationalen Ansehen unterschieden. In kleineren Ländern können Vereine z.B. ein sehr hohes nationales Ansehen haben, während dieses international deutlich geringer ausfällt.

Der Wert wird dabei immer relativ zum Spitzenteam berechnet. International werden alle Teams einbezogen, national nur die Teams des jeweiligen Landes.

Die folgenden Faktoren beeinflussen das Ansehen:

Internationale Titel CC oder gleichwertig

Internationale Titel IP oder gleichwertig

Internationale Punkte (die in den letzten 5 Jahren in die kontinentale Wertung eingegangen sind)

Nationale Titel

Nationale Pokale

Platzierungen nationale Ligen

Aktuelle Liga

Finanzlage

Stadt (Mediendruck)

Aktueller Erfolgsstatus

Vereinsvermögen

Das Vereinsvermögen ist das Geld, das dein Verein gerade besitzt. Enthalten sind das Geld auf der Bank und die Anlagen, Kredite und Fananleihen werden abgezogen.

Es ist nicht das Geld, das du ausgeben darfst. Deine Budgets hängen aber stark vom Vereinsvermögen ab. Wenn du Überschüsse erwirtschaftest, werden in den Folgejahren auch deine finanziellen Möglichkeiten steigen.

Investitionsbereitschaft

Diese hat maßgeblichen Einfluss auf Ihre Budgets. Achte also vor deiner Unterschrift darauf, dass du bei einem Verein eine möglichst freigiebige Haltung vorfindest. Folgende Ausprägungen gibt es:

Schmalhans ist Küchenmeister.

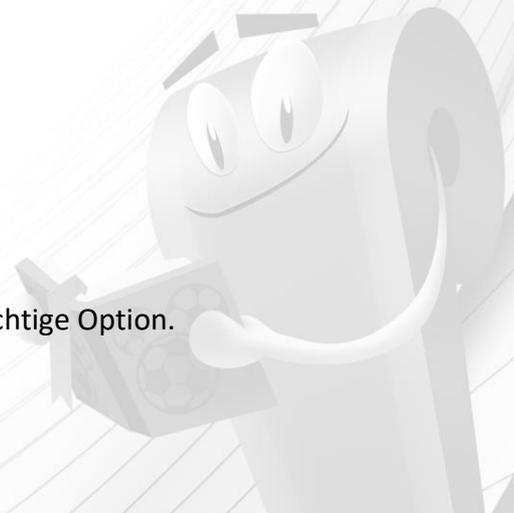
Schwaben/Schotten sind Vorbild.

Solides Wirtschaften ist Pflicht.

Mut zum Risiko ist vorhanden.

Was kostet die Welt?

Gründest du selbst einen Verein, ist dies ebenfalls eine wichtige Option.



Zuschauerdaten

Diese werden aus dem Editor übernommen. Sie sind für die langfristigen Entwicklungsmöglichkeiten eines Vereins von großer Bedeutung und sollten daher besonders sorgfältig editiert werden.

Mediendruck

Der Mediendruck beeinflusst vor allem das Vereinsansehen und die Häufigkeit von Interviews. Außerdem hat er Auswirkungen auf die Kommentare in den sozialen Medien.

Es gibt 6 Stufen. Im normalen Spiel hängt dieser von der Einstellung im Editor ab.

Ab WAF2024 kann der Mediendruck im Spiel auch ansteigen, wenn der Verein eine entsprechende Menge Titel geholt hat.

Bei der Vereinsgründung kannst du den Mediendruck selbst festlegen. Wenn du also eher deine Ruhe haben willst, setze ihn gering an.

Mitglieder

Eine hohe Mitgliederzahl garantiert dir stabile zusätzliche Einnahmen pro Jahr. Dies kann ein erheblicher Wettbewerbsvorteil sein. Allerdings haben nicht alle Clubs Mitglieder.

Ultras – ab WAF, wird ständig erweitert



Die Ultras haben Einfluss auf diverse Ereignisse und ab WAF2024 auch auf die Bengalos in deinem Stadion. Letztere kannst du über die 3D-Match-Optionen beeinflussen.

Sonstige Werte

Es gibt noch eine ganz Reihe weiterer Vereinswerte, die aber weitgehend selbsterklärend sind und z.B. den Vorstand und die Sponsoren betreffen.



2.3. Teamwerte

Kommen wir nun zu den wichtigsten Teamwerten.

Teamstärke

Wie die Spieler hat auch das Team zunächst einmal eine Stärke. Sie dient zur groben Einschätzung einer Mannschaft und wird an vielen Stellen im Spiel verwendet. In WAF2024 wird diese im Unterschied zu WAF auch an verschiedenen Stellen ausgegeben.

Die Teamstärke ist dabei viel mehr als nur die Summe der Einzelstärken, wie man ja an einer gewissen Nationalmannschaft leicht sehen kann. Auch die Spielphilosophie, die Fitness, die Zusammensetzung der Charaktere, die gewählte Taktik und vieles mehr gehen hier ein.

Kondition, Frische und Fitness

Diese gibt es pro Spieler und als Durchschnittswerte auch für das Team. Die Fitness ist vor allem in späteren Spielphasen wichtig. Ist man hier dem Gegner deutlich unterlegen, muss man damit rechnen, irgendwann richtig unter Druck zu kommen.

Einsatz

Der Einsatz sorgt für eine erhöhte Spielstärke des Teams. Er wirkt sofort und zuverlässig, hat aber auch Nachteile für die Frische und damit auf die Fitness und Leistungsfähigkeit des Teams.

Bei WAF waren die negativen Auswirkungen schwach, daher war der Einsatz ein gutes Mittel für schnelle Erfolge. Das hat sich ab NT aber geändert. Seitdem ist das permanente Spielen mit hohem Einsatz deutlich erschwert. Die Spieler werden nun wesentlich schneller müde. Daher sollte der Einsatz nur noch in kritischen Spielphasen und in wenigen Spielen extrem erhöht werden. Man sollte ihn einfach intuitiv in kritischen Spielphasen oder bei besonders wichtigen Partien nutzen.



Solltest du das Gefühl haben, mit deiner Mannschaft zu viele Karten zu bekommen, solltest du deine Einstellung hier überprüfen.

Taktische Ausbildung

Die Taktische Ausbildung aller Spieler zusammen beschleunigt das Erlernen der Mannschaftstaktiken und von neuen Spielphilosophien und Grundordnungen. Details dazu findest du bei den Spielerwerten.

Künstler-Index

Hier wird gecheckt, wie viele positive und negative Attribute eine Mannschaft aus einem bestimmten Bereich hat. Danach errechnet sich dann der Index. So kann man als Manager hier sehen, ob man ausreichend kreative Kräfte auf dem Feld hat. Der Wert wird bei WAF unten in der Aufstellung ausgegeben. Bei WAF2024 rechts oben unter dem Reiter „Teamwerte“.

Gezählt werden: Dribbling, Kreativität, Technik: Positive Fähigkeiten +1 oder +2, Abzüge für Schwächen, dazu der Spielertyp-Künstler: +1, +2, +3 je nach Ausprägung.

20 Punkte füllen den Balken komplett, alle anderen Punktzahlen füllen ihn anteilig. Es wird zusätzlich auch ein Prozentwert ausgegeben.

Der Index selbst wird nicht für Berechnungen verwendet, aber man kann seine Auswirkungen über die Fähigkeiten und die Aktionen der Spieler sehen.

Biss

Dieser Wert errechnet sich aus dem durchschnittlichen Wert der Spieler. Er wird beim Spielerkader ausgegeben. Er ist besonders bei Rückständen wichtig.

Das ist auch der Grund, warum die direkte Auswirkung auf die Spielstärke von der Zufriedenheit abhängt. Diese wirkt immer, der Biss nur unter Druck.

Auswirkungen der Unzufriedenheit auf die Spielstärke

An verschiedenen Stellen werden die Auswirkungen der Zufriedenheit bzw. Unzufriedenheit auch summiert für das ganze Team dargestellt, um Sie auf den damit verbundenen Gesamtbonus bzw. –Gesamtabzug an Spielstärke aufmerksam zu machen (siehe auch oben unter Spielerwerte).

Teamgeist

Der Teamgeist ist ein weiterer wichtiger Faktor für den Erfolg. Ist er schlecht, denken die Spieler nur noch an sich und machen, was sie wollen. Du merkst das dann an Undiszipliniertheiten und generell an einer laschen Herangehensweise an die Spiele.

Der Teamgeist berechnet sich aus folgenden Werten:

Biss der Spieler	jeweils -2 bis +2
Zufriedenheit der Spieler	jeweils -2 bis +2
Teamspieler	jeweils +1 und +2 für die höchste Ausprägung
Freunde	jeweils +1
Mögen einander nicht	jeweils -1
Viele Jahre zusammen	+1 für jeden Spieler >3 Jahre
Erfolgssituation	+2 gut, +4 super, -3 schlecht, -6 ganz schlecht
Saisonstart	+1 gut, +2 super, -2 schlecht, -4 ganz schlecht
Schwieriger Spieler	-1
Spieler ist positiver Typ	+1
Spieler mit Geselligkeit=0	-1
Verträglichkeit=0	-1
Verhandlungen=0	-1
Spieler wechselt sicher	-1
Spieler ist unterbezahlt	-1
Spieler ist stark unterbezahlt	-2
Spieler träumt von großem Verein	-1
Leistung letztes Spiel	von -2 bis +2



Dazu kommen temporäre Bonuspunkte. Diese resultieren z.B. aus Trainerhandlungen oder Aktionen der Spieler.

Wie kann man den Teamgeist steigern?

- Zunächst einmal für gerechte Gehälter sorgen
- Schwierige Spieler ermitteln und eliminieren, dann durch positive Typen ersetzen
- Spieler ohne Biss entweder wieder motivieren oder abgeben
- Allgemein an der Zufriedenheit aller Spieler arbeiten, z.B. durch Einwechslungen

Der Rest kommt mit dem Erfolg.

Der Teamgeist hat eine große Auswirkung auf die Leistungsfähigkeit der Mannschaft. Er wirkt vor allem bei Rückständen und gegen starke oder zumindest gleichwertige Gegner. Außerdem wirkt ein guter Teamgeist als starkes Signal nach draußen bei Neuverpflichtungen.

Der Teamgeist wird zum Beispiel auf dem Motivationsbildschirm vor dem Spiel angezeigt, aber auch in der Abteilung „1. Mannschaft“. 40 Punkte sind ein starker Wert.

>30	Einer für alle, alle für einen!
>25	Verschworene Gemeinschaft
>20	Teamgedanke steht im Vordergrund
>15	Funktionierende Gemeinschaft
>10	Professioneller Umgang
>=0	Ansammlung von Individualisten
>-10	Trümmerhaufen
Sonst	Schlangengrube



Es kann vorkommen, dass der Teamgeist plötzlich durch eine Verkettung bestimmter Umstände größere Sprünge macht, wenn sich gleichzeitig mehrere relevante Faktoren verändern. Dies ist eine Art Schock und tritt besonders dann auf, wenn viele Spiele gleichzeitig von kleinen Abzügen betroffen sind. Hier gilt es die Nerven zu bewahren. Die Liste oben kann helfen, die Gründe zu identifizieren und zu bekämpfen.



2.4. Managerwerte

Auch für dich persönlich gibt es im Spiel einige zentrale Werte. Diese sollen hier kurz vorgestellt werden.

Managerstufe

Als Manager kannst du bis zur Stufe 15 aufsteigen. Links oben in der Ecke siehst du normalerweise deine aktuelle Stufe und deinen Fortschritt zur nächsten.

WAF		WAF2024
Stufe 1	Ab 0 Punkte	0
Stufe 2	Ab 50 Punkte	100
Stufe 3	Ab 125 Punkte	200
Stufe 4	Ab 250 Punkte	350
Stufe 5	Ab 400 Punkte	550
Stufe 6	Ab 700 Punkte	850
Stufe 7	Ab 1.000 Punkte	1.200
Stufe 8	Ab 1.500 Punkte	1.600
Stufe 9	Ab 2.000 Punkte	2.200
Stufe 10	Ab 3.000 Punkte	Wie gehabt
Stufe 11	Ab 5.000 Punkte	
Stufe 12	Ab 8.000 Punkte	
Stufe 13	Ab 12.000 Punkte	
Stufe 14	Ab 18.000 Punkte	
Stufe 15	Ab 25.000 Punkte	

Punktevergabe

Punkte gibt es für folgende Ereignisse:

Ereignis	Punkte
Meisterschaft	250
Aufstieg	100
Nationaler Pokal	125
Ligapokal	60
Internationaler Supercup	30
Supercup	10
Meister-Kontinentalpokal	600
Sieger Zweiter Kontinentalpokal	300
Liga: Sieg gegen Tabellenführer oder Absteiger der letzten Saison	2
Liga: Sieg gegen Titelverteidiger	2
Punkte aus Liga	Positive Spielleistung * 2 (bis 6 Punkte)
Pokalrunde nationaler Pokal, jede weitere +5	je 5, * 2 wenn Gegner >10% besser
Pokalrunde nationaler Ligapokal, jede weitere +3	je 3
Pokalrunde oder Gruppenphase Meisterrunde, jede weitere +20	Je 20, * 2 wenn Gegner >10% besser
Pokalrunde oder Gruppenphase internationaler	je 10

Wettbewerb, jede weitere +10	
Qualifikationsrunden zählen jeweils...	50% der ersten Runde
Spieler verbessert (Stufe)	3
Spieler verbessert (Fähigkeit)	2
Vertrag verlängert	1
Top-10-Spieler verpflichtet	1
Sieg in Freundschaftsspiel	1
Vereinbartes Saisonziel erreicht	10 (anteilig, wie lange Trainer)
Jede Stufe über vereinbartem Saisonziel am Ende	10 (anteilig, wie lange Trainer)
Gewinn in % vom Umsatz	1 pro %
Abteilungsleiter verbessert	1 pro Stufe
Mitgliedewachstum	1 pro %
Stadion erweitert	1 pro 1.000 Plätze
Vereinsgelände verbessert	1 pro Mio investiert

Punktabzüge

Bei den Punktabzügen ist zu beachten, dass diese den Spieler niemals unter eine bereits gewonnene Stufe drücken können. Auch negative Werte sind nicht möglich.

Punktabzug Abstieg	-75 (anteilig, nichts, wenn <5 Spiele im Amt oder bereits vorher sicher abgestiegen)
Vorzeitiges nationales Pokalaus	je Runde -5, nur wenn Gegner nicht >5% besser
Vorzeitiges nationales Ligapokalaus	je Runde -3, nur wenn Gegner nicht >5% besser
Vorzeitiges internationales Pokalaus	je Runde -10, nur wenn Gegner nicht >5% besser
Punktabzüge aus Liga	Negative Spielleistung * 2 (bis 4 Punkte)
Niederlage in Freundschaftsspiel	-1
Jede Stufe unter vereinbartem Saisonziel am Ende	10 (anteilig)
Punktabzug Entlassung	-50
Punktabzug Rücktritt	-50
Verlust in % vom Umsatz	-1 pro %
Abteilungsleiter verschlechtert	-1 pro Stufe
Mitgliederschwund	-1 pro %

Managerfähigkeiten

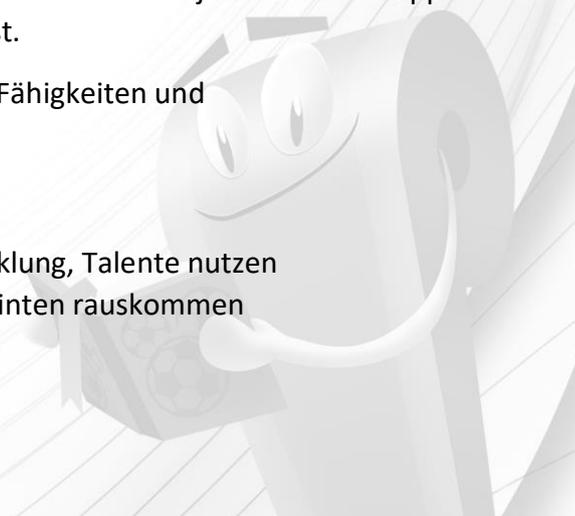
Bei einem Stufenaufstieg kannst du eine neue Managerfähigkeit auswählen. Dabei hast du in der Regel die Wahl zwischen verschiedenen Optionen. Details kannst du jeweils im Tooltipp nachlesen, wenn du die Maus über eine Fähigkeit bewegst.

Unter „Persönliches“ kannst du jederzeit deine aktuellen Fähigkeiten und Entwicklungsmöglichkeiten einsehen.

Fähigkeiten Trainer und Manager:

Spieler besser machen
Motivation

Training, persönliche Entwicklung, Talente nutzen
Wichtige Spiele gewinnen, hinten rauskommen



(Feuerwehrmann)

Taktik	Einstellung auf den Gegner ein und selbst ein Spiel bestimmen
Fitmacher	Welche Fitnesswerte können die Spieler erreichen?
Menschenführung Alter.	Gibt es Ärger im Team? Gruppen? Umgang mit Stars, Jugend,

Verhandlungen	Verhandlungsgeschick, Überzeugung von Spielern
Networking	Wie gut kommt man an Informationen?
Spielerbeurteilung weiß?	Wie gut kann man Spieler einschätzen, über die man wenig
Medienumgang	Wie gut geht er mit der Presse um?
Aggressivität / Provokation	Greift er andere Manager/Clubs an?

Die Managerfähigkeiten kommen u.a. an den folgenden Stellen im Spiel zur Geltung (alphabetisch sortiert):

Budgeterhöhungen

Die Managerfähigkeit „Verhandlungen“ vergrößert und verringert deinen Spielraum um -2 bis +2%.

Eigene Beobachtungen im Spielerprofil unter „Persönliches“ – ab WAF2024

Die Managerfähigkeit „Spielerbeurteilung“ beschleunigt das Aufdecken verdeckter Attribute wie „Lernwilliger Spieler“, „Top-Charakter“ oder „Schwieriger Spieler“.

Interviews – ab WAF

Die Fähigkeit „Medienumgang“ gibt dem Manager mehr Antwortzeit.

Weiterhin hat auch „Aggression“ hier einen gewissen Einfluss.

Krisensitzung – ab WAF2024

Die Fähigkeiten „Motivation“ und „Menschenführung“ verbessern den Effekt der Krisensitzung und steigern den Teamgeist.

Mannschaftsansprachen – ab WAF

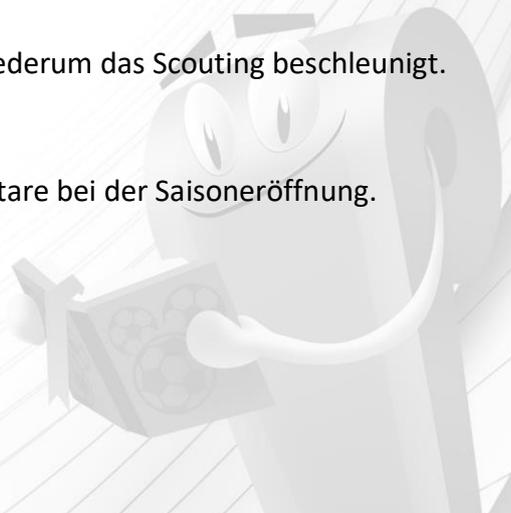
Die Fähigkeit „Motivation“ steigert deine Punkte für „Motivationsansprachen“, „Taktik“ steigert diese für die „Taktikansprachen“.

Networking – ab WAF

Erhöht die regelmäßigen Punkte für das Netzwerk, was wiederum das Scouting beschleunigt.

Saisoneröffnung – ab WAF2024

Für die Fähigkeit „Aggression“ gibt es zusätzliche Kommentare bei der Saisoneröffnung.



Scouting – ab WAF

Verbessert die Einschätzung von Spielern, über die man wenig weiß. Sorgt für schnellere Informationsgewinnung.

Spielergespräche – ab WAF

Die Fähigkeit „Motivation“ schaltet unterschiedliche Antworten frei.

Sponsorentag – ab WAF2024

Die Fähigkeit „Medienumgang“ verstärkt positive Effekte bei der Ansprache (50% Bonus) und schwächt negative Effekte ab (50% Reduzierung). Wer mit den fiesen Fernsehreportern klar kommt, der kriegt das kommunikativ auch mit den CEOs geregelt.

Training – ab WAF

„Fitnessguru“ erhöht im Training die auf die Fitness bezogenen Auswirkungen um 5% pro Skill-Level. Das lohnt sich also!

Je höher die Fähigkeit „Spieler besser machen“ ist, dass schneller läuft die Entwicklung (3% pro Stufe). Dieser Bonus wird je nach Managerlevel noch einmal mit 75%+3% pro Stufe multipliziert.

Der Co-Trainer hat hier noch einmal den halben Effekt, der zusätzlich addiert oder subtrahiert wird.

„Spieler verbessern“ erhöht den Level des Users für die Auswirkungen des Trainings. Aus einem Level 10 wird dann für das Training z.B. ein Level 12 bei +2 oder Level 8 bei -2.

Die Fähigkeit „Taktik“ beeinflusst dagegen das Erlernen der taktischen Fähigkeiten des Teams.

--	10% langsamer
-	5% langsamer
Ohne	Normal
+	5% schneller
++	10% schneller

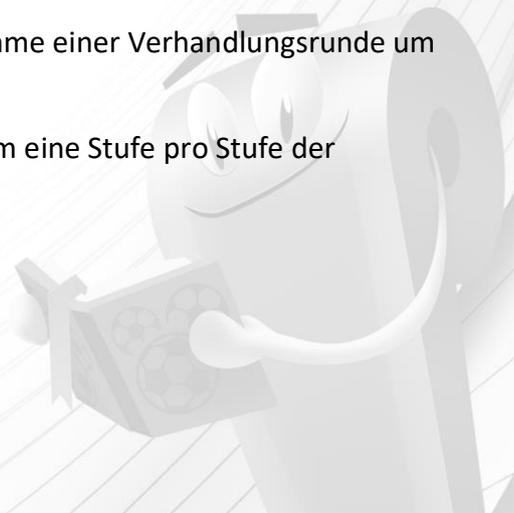
Verhandlungen – ab WAF

Bei den Verhandlungen kommt natürlich die Fähigkeit „Verhandlungen“ zum Tragen.

Diese erhöht Wahrscheinlichkeit für Budgetveränderungen um 1% pro Stufe.

Sie erhöht außerdem die Wahrscheinlichkeit für die Annahme einer Verhandlungsrunde um 5% pro Stufe.

Zuletzt erhöht sie das Angebot für eine Ausstiegsklausel um eine Stufe pro Stufe der Fähigkeit.



Aktionspunkte



Die Aktionspunkte bei WAF, NT und WAF2024 kann man nicht kaufen, man muss sie sich verdienen. Maximal kannst du 50 Aktionspunkte ansammeln.

Neue Aktionspunkte erhältst du für folgende Ereignisse / Erfolge:

Spielstart	4 Aktionspunkte
Beförderung Stufe 1-5	2 Aktionspunkte
Beförderung Stufe 6-10	3 Aktionspunkte
Beförderung Stufe 11-x	4 Aktionspunkte
Sieg nationale Meisterschaft	2 Aktionspunkte
Sieg nationaler Pokal	2 Aktionspunkte
Aufstieg	2 Aktionspunkte
Aufstieg 2. Mannschaft	2 Aktionspunkte
Gewonnener internationaler Titel	3 Aktionspunkte
Saisonbonus	3 Aktionspunkte
Besonderer Saisonbonus	+1 pro Stufe über vereinbartem Saisonziel
Reduzierter Saisonbonus	2 Aktionspunkte, wenn entlassen worden >1 Stufe unter vereinbartem Saisonziel
Achievement geschafft	Siehe Achievements
Aufgabe Präsidium erfüllt	Je nach Aufgabe

Mit deinen Aktionspunkten kannst du Aktionen durchführen, die nicht ganz realistisch sind, aber hoffentlich Spaß machen. So kannst du z.B. mit Spielern verhandeln, die sonst dem eigenen Verein einfach direkt absagen würden. Ein entsprechendes Gehalt wollen die Spieler immer noch, aber durch den Einsatz weiterer Punkte kann man dieses vielleicht noch reduzieren.

Hier einige Strategien für den erfolgreichen Einsatz:

- Alle Aktionspunkte am Saisonbeginn ins Budget stecken. Das macht einen Riesenunterschied!
- Alle Aktionspunkte auf einen einzelnen Spieler konzentrieren und diesen boosten, wo immer es geht. So macht dieser Spieler richtig Karriere! Das lohnt sich besonders bei Spielern mit viel Talent in hohen Ligen. Besonders wichtig ist hierbei der Stufen-Boost und man sollte ggf. auch mal einen Spieler in die 2. Mannschaft schieben, damit der zu fördernde Spieler eher geboostet werden kann.
- Alle Aktionspunkte immer gleichmäßig in die gesamte Mannschaft stecken – insgesamt ist die Wirkung so viel größer als bei einem Einzelspieler, kann aber auch verpuffen, wenn am Ende nicht genügend Spieler aufgewertet werden.
- Auch die 2. Mannschaft kann dir durch Aufstiege Aktionspunkte einbringen.

- Neu in WAF2024 ist die Möglichkeit, durch den Einsatz von Aktionspunkten den Entwicklungsbaum eines Spielers neu auszuwürfeln. Das ist von Vorteil, wenn die für einen Spieler besten Attribute nicht oder nur schwierig zu erreichen sind.

Nicht verwendete Aktionspunkte kannst du auch zu einem neuen Verein mitnehmen.



Wenn du das Konzept der Aktionspunkte nicht magst, kannst du die Aktionspunkte einfach ignorieren und „realistisch“ spielen. Das hindert dich nicht ein erfolgreicher Manager zu werden.

Beliebtheit

Deine Beliebtheit bei verschiedenen Personengruppen findest du u.a. unter „Persönliches“. Wenn du mit Entlassungen spielst, ist die Beliebtheit beim Präsidium am wichtigsten. Sinkt diese unter 50, wirst du normalerweise entlassen. Nur wenn du extrem populär bei den Fans bist, drückt das Präsidium vielleicht noch einmal ein Auge zu.



Für jeweils 2% Beliebtheit bei den Fans über 80 darf deine Beliebtheit um 1 weiteres Prozent fallen. Hast du eine Beliebtheit von 100 bei den Fans, wirst du also erst bei einer Beliebtheit beim Präsidium von unter 40 entlassen. Das muss man aber erst einmal schaffen.

Sprachen

Zu Beginn des Spiels kannst du die Sprachen angeben, die du bereits beherrscht. Du steigerst damit deine Chancen auf einen Vertrag in den entsprechenden Ländern und kannst mit bestimmten Spielern besser umgehen. Im Lauf des Spiels kannst du unter „Persönliches“ auch weitere Sprachen lernen (siehe auch Teil 3 unter „Sprachen lernen“).



3. Teil 3 - LEXIKON

3D-Matchoptionen – ab WAF2024



Über diesen Button kannst du links unten während des Matches den Optionsbildschirm aufrufen. Dort hast du eine Fülle von Möglichkeiten, die Darstellung des Spiels für dich zu optimieren.

Im Abschnitt „Tastaturbelegung“ findest du unten noch eine Übersicht über die Tasten, mit denen du Einstellungen auch während der Szenen verändern kannst.

ABBA-Modus – allgemein

Es handelt sich um einen Modus beim Elfmeterschießen, bei dem eine Mannschaft beginnt und dann jedes Team jeweils zwei Schüsse in Folge hat. Es gleicht die psychologische Unfairness aus, die beim gegenwärtigen System dafür sorgt, dass zu 60% das Team gewinnt, das den ersten Schuss hat (siehe Tiebreak beim Tennis).

Abteilungsleiter – ab WAF

Unter dem Menüpunkt HR kannst du Abteilungsleiter einstellen und wieder entlassen. Diese helfen dir bei der Arbeit und machen im Terminplaner Vorschläge, was du als Nächstes tun solltest. Einige bringen dir auch konkrete Vorteile, z.B. bei Verhandlungen.

Unter der Übersicht der Abteilungsleiter und Mitarbeiter findest du verschiedene Buttons. Wenn du einen neuen Abteilungsleiter suchst, klicke zunächst die Position in der Liste an, egal ob diese leer oder bereits besetzt ist. Jetzt kannst du aus der Liste der Jobsuchenden einen neuen Abteilungsleiter verpflichten oder diesen von einem anderen Verein abwerben. Mache einfach einen Termin für eine Verhandlung aus. Du kannst so auch den Vertrag eines vorhandenen Abteilungsleiters verlängern.

Gute Abteilungsleiter bieten vielfältige Vorteile, die sich teilweise erst langfristig auswirken. Hier eine Übersicht:

Co-Trainer: Feldspielereigenschaften werden schneller trainiert

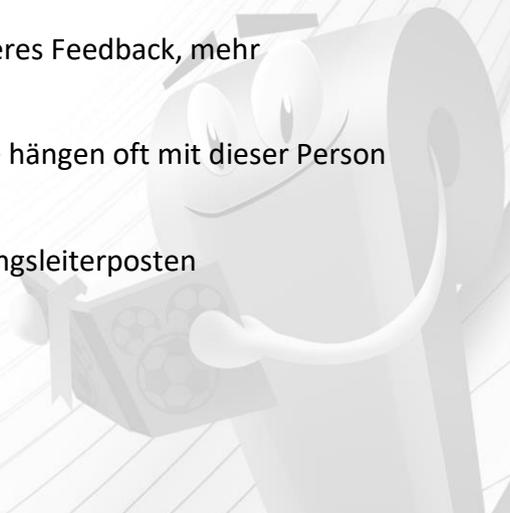
Trainer 2. Mannschaft: Feldspielereigenschaften werden schneller trainiert

Jugendkoordinator: Mehr Talente kommen zum Verein, weniger Spieler springen ab, mehr Jugendspieler am Ende der Woche

Chefscout: Bessere Scouting-Ergebnisse, mehr und genaueres Feedback, mehr Sonderangebote

Organisationleiter: Weniger Probleme, negative Ereignisse hängen oft mit dieser Person zusammen

Leiter HR: Mehr Kandidaten für die Besetzung von Abteilungsleiterposten



Leiter Finanzen & Sponsoren: Reduziert negative Finanzereignisse

Leiter Marketing: Höherer Umsatz durch kreative Aktionen, weniger Probleme mit der Qualität

Leiter Medizinische Abteilung: Formverluste bei Verletzung reduziert

Gebäudemanager: Bessere Ereignisse, bessere Sonderangebote

Fankoordinator: Bessere Entwicklung Anzahl Fanclubs und organisierte Fans

Torwarttrainer: Torwarteigenschaften werden schneller trainiert

Athletiktrainer: Stärkere Konditionsgewinne

Kaderplaner: Genauere Bewertung der Kaderplanung, mehr Parameter werden berücksichtigt

Koch: Steigert die Zufriedenheit der Spieler, kleiner positiver Effekt auf die Kondition/Fitness

Jugendtrainer U17/U19: Eigenschaften werden schneller trainiert, Effekt wie beim Co-Trainer und Torwarttrainer

Videoanalyst: Verbesserungen beim Scouting

Datenanalyst: Bessere Optionen, sich gezielt Spielerlisten ausgeben zu lassen

Adduktoren – allgemein

Bei den Adduktoren handelt es sich um eine Muskelgruppe. Sie befindet sich in der Innenseite der Oberschenkel und besteht aus sechs Muskeln, die aus dem Becken entspringen und das Schambein mit dem Oberschenkelknochen verbinden.

Aktuelle Aufgabe Präsidium – ab WAF2024

Siehe „Präsidium“.

Aktuelle Beliebtheitsänderung Präsidium am Saisonende wegen Finanzlage – ab WAF2024

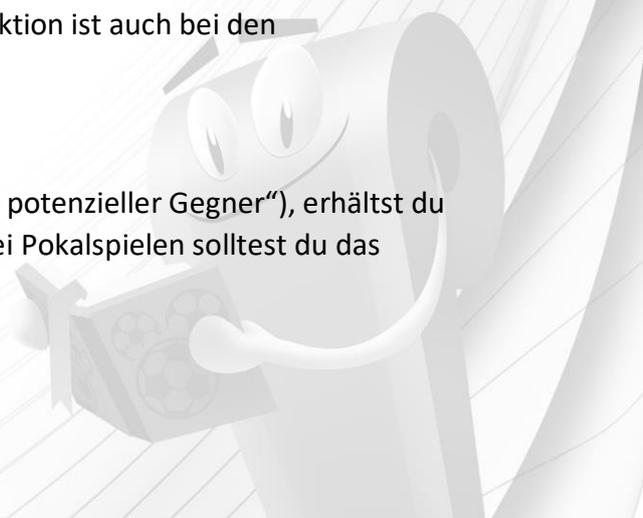
Siehe „Präsidium“.

Aktueller Stand Wettbewerbe – ab WAF2024

Durch einen Klick auf die Pokale links im Hauptmenü können dort die Zwischenstände in den einzelnen Wettbewerben aufgerufen werden. Dort gibt es bei den nationalen Wettbewerben auch Liga- und Pokallandkarten. Diese Funktion ist auch bei den Nationalmannschaften verfügbar.

Analyse potenzieller Gegner – ab NT

Lässt du ein Land oder einen Verein beobachten („Analyse potenzieller Gegner“), erhältst du immer einen Bonus auf das nächste Spiel. Insbesondere bei Pokalspielen solltest du das national und international nutzen.



2-3 Punkte	1%
4-6 Punkte	2%
7-8 Punkte	3%
9 Punkte	4%
10 Punkte	5%

Außerdem erhältst du beim Scouten einen Startbonus auf die jeweiligen Spieler.

Wichtig: Auch die KI-Vereine nutzen die Analyse potenzieller Gegner.



Alle Möglichkeiten, sich auf den nächsten Gegner gezielt vorzubereiten, findest du im Flügelmenü „Vorbereitung Gegner“. Dort ist auch der aktuelle Stand vermerkt.

Anfahrt (Zuschauer, für das Team siehe „Anreise“) – ab WAF

Die Investitionen in die Anreisemöglichkeiten haben Einfluss auf die Zuschauerzahl. Ist die Anreise schwierig, bleibt der eine oder andere Fan auch gerne mal zuhause. ÖPNV und Auto sind natürlich wichtiger als das Flugzeug, wobei bei letzterem z.B. ein Busshuttleservice zum Flughafen installiert wird. Eine Extra-Landebahn ist eher nicht zu erwarten.

Angriffseditor – nur WAF

Bis NT: Im Angriffseditor kannst du bis zu vier Spielzüge erstellen, die deine Mannschaft dann gezielt trainieren kann. Je besser dies der Fall ist und je überraschender du die Angriffe einsetzt, desto höher sind die Chancen auf Tore. Diese werden durch besonders viele Managerpunkte belohnt.

Um einen gültigen Angriff einzustellen, müssen einige Regeln eingehalten werden. Zunächst muss ein Name vergeben werden, dann muss ein Startpunkt vergeben werden. Dann müssen mindestens vier Aktionen gesetzt werden, über die der Weg schließlich zum Abschluss führt.

Sobald der Angriff vollständig ist, kannst du „Wird trainiert“ und „Wird angewandt“ setzen. Je intensiver du einen Angriff vor seinem Einsatz trainiert hast, desto größer ist natürlich auch die Erfolgswahrscheinlichkeit. Wendest du einen Angriff häufiger an, stellen sich deine Gegner trotz weiteren Trainings immer besser darauf ein.

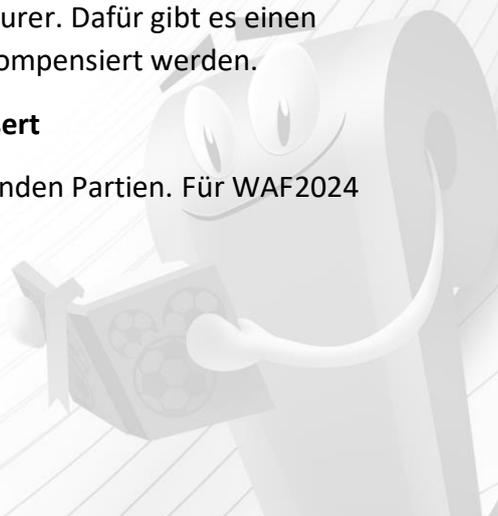
Für WAF2024 siehe „Spezielle Angriffe“.

Anreise (Spieler, für Zuschauer siehe „Anfahrt“) – ab WAF

Bahnfahren nervt die Spieler mehr als Busfahren und ist teurer. Dafür gibt es einen Klimabonus. Fliegen sorgt dagegen für Abzüge und muss kompensiert werden.

Anreisescreen vor dem Spiel – ab WAF, mehrfach verbessert

Hier gibt es Informationen zur Anreise und zu den anstehenden Partien. Für WAF2024 wurden bei den Partien zwei Icons ergänzt.





Die Mannschaft hat aktuell keine Verletzten. Das Trainerteam kann aus dem Vollen schöpfen.



Die Mannschaft hat derzeit großes Verletzungspech und diverse Ausfälle.

Anteilsverkauf – ab WAF

Möchtest du Anteile deines Vereins verkaufen und haben deine Mitglieder Stimmrecht, kannst du diese durch eine Unterstützungskampagne für dich gewinnen. Dabei wird natürlich vollkommen transparent vorgegangen. Kein Guerilla-Marketing, versprochen.

Arbeitsstunden – ab WAF

Die Arbeitsstunden sind nicht nur die eigentlichen Termine. Dazu kommen vor allem noch das Training, aber auch zusätzliche Reisezeiten und natürlich auch die Zeiten am Spieltag.

Aufstellung 1. Mannschaft – ab WAF, verbessert für WAF2024

Bei WAF und NT war die Aufstellung der 1. Mannschaft im Hauptmenü unter „1. Mannschaft“ aufrufbar. In WAF2024 ist die Aufstellung (wie auch die Taktik) zentraler angeordnet und hat einen eigenen Button oben in der Mitte erhalten.

Wenn ihr die Aufstellung nicht selbst machen wollt, könnt ihr eurem Co-Trainer genaue Vorgaben für die Aufstellung machen („Regelbasierte Aufstellung“). Ihr könnt ihm dort auch vorschreiben, die Formation nicht zu ändern.

Bewegt ihr bei WAF2024 den Mauszeiger über einen Spieler auf dem Feld und wartet einen Moment, erhaltet ihr Vorschläge für alternative Spieler auf dieser Position. Den Ersatz könnt ihr dann direkt auswählen.



Hier eine Übersicht über die verwendeten Farben in der Aufstellung:

Weißer Position	Spieler spielt auf Hauptposition
Blaue Position	Spieler spielt auf Nebenposition
Rote Position	Spieler spielt auf fremder Position
Grüne Stärke	Spieler ist fit
Gelbe Stärke	Spieler ist müde
Rote Stärke	Spieler braucht dringend Pause

Aufstellung 2. Mannschaft – ab WAF2024

Wenn man den Menüpunkt „2. Mannschaft“ offen hat und oben auf „Aufstellung“ klickt, dann öffnet sich automatisch die Aufstellung der 2. Mannschaft.

Außerdem kann man links neben der Liga zwischen 1. und 2. Mannschaft wechseln (analog zum Kaderscreen).

Aufstieg 2. Mannschaft – ab WAF

Befindet sich deine 2. Mannschaft bereits in einer simulierten Liga, kannst du dieser sehr einfach folgen.

Anders verhält es sich, wenn die Mannschaft nicht vorhanden ist oder aber unterhalb der simulierten Ligen spielt. Dann musst du zunächst durch eine Stärkung des Kaders den Aufstieg schaffen, was normalerweise in 1-3 Jahren geschafft sein sollte. Verpflichte einfach eine entsprechende Anzahl Spieler, die am besten Spielstärken haben, die auch direkt mit Blick auf die unterste Liga bereits sinnvoll sind.

Für jeden Aufstieg der 2. Mannschaft erhältst du 2 Aktionspunkte, aber wichtiger ist natürlich generell die Möglichkeit, deine Spieler auf hohem Niveau direkt im Verein auszubilden.

Auswärtsspiele – ab WAF

Hier betragen die Kosten für die Unterkunft die Hälfte der Kurztrainingslagerkosten, also pro Tag:

★★★★★	1.000
★★★★★	2.500
★★★★★	5.000
★★★★★	7.500
★★★★★	12.500

Normalerweise wird per Bus oder per Flugzeug gereist. Bei einer Anreise von 1-3 Stunden beträgt der Nachteil 1%. Danach kommt pro weiterer Stunde 1% zusätzlich hinzu.

Allerdings kann man auch Geld sparen und am gleichen Tag per Bahn anreisen. In diesem Fall wird lediglich eine Pauschale von 5.000 Euro fällig. Man kann hierfür eine Obergrenze zwischen 50 und 400km einstellen.

Im Spiel gibt es hierfür einen 2% Nachteil.

Die Abteilungsleiter bestimmt die Unterkunft nach der finanziellen Situation des Vereins. Bei den beiden schlechten Einstellungen fährt er bis 200km Bahn.

Bandenwerbung – ab WAF

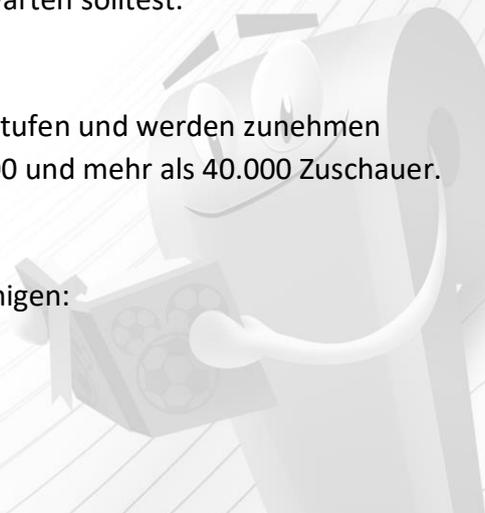
Bei der Vermarktung von Banden solltest du die Angebote immer mit den vorhandenen Verträgen vergleichen. So hast du schnell eine Idee, ob sich der Vertrag lohnt oder ob du noch auf bessere Angebote in den kommenden Wochen warten solltest.

Bänke im Stadion – ab WAF2024

Diese ändern sich automatisch mit der Stadiongröße in 5 Stufen und werden zunehmen luxuriöser. Die Grenzen sind 10.000, 20.000, 30.000, 40.000 und mehr als 40.000 Zuschauer.

Beschleunigen des Spiels – ab WAF bzw. NT

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, das Spiel zu beschleunigen:



Wochenablauf

In den Optionen kann die Zeit für den Wochenablauf eingestellt werden. Wer es eilig hat, sollte die schnellste Einstellung wählen, diese ist auch bereits voreingestellt.

Zusätzlich solltest du auch die schnellste Option bei der Textgeschwindigkeit wählen.

Simulation

Aus der Zentrale heraus hast du die Möglichkeit, die aktuelle Spielwelt, ohne deine Beteiligung, weiter in die Zukunft zu simulieren. Du wirst dann nur noch über bestimmte Ergebnisse informiert und kannst dich ansonsten zurücklehnen.

Saison	Meister	Tore	Punkte	Vize-Meister	Tore	Punkte
98/99	Stuttgart	71:33	72	Raute Hamburg	62:37	64
97/98	Bavaria München	69:29	66	Preussen Dortmund	56:31	63
96/97	Stuttgart	73:39	70	Kaiserslautern	56:44	57
95/96	Raute Hamburg	66:41	65	Stuttgart	67:43	65
94/95	Bavaria München	49:36	61	Stuttgart	50:40	57
93/94	Bavaria München	62:31	66	Gelsenkirchen	58:30	66
92/93	Bavaria München	57:43	64	Einheit Frankfurt	59:45	61
91/92	Bavaria München	62:29	70	Einheit Frankfurt	75:47	66
90/91	Bavaria München	65:37	70	Primera Köln	59:33	67
89/90	Raute Hamburg	70:35	72	Bavaria München	62:27	70
88/89	Bavaria München	69:28	68	Preussen Dortmund	59:33	60
87/88	Bavaria München	46:28	66	Stier Leipzig	58:37	60
86/87	Stuttgart	57:29	68	Freiburg	52:32	66
85/86	Raute Hamburg	67:24	70	Bavaria München	55:24	63
84/85	Bavaria München	69:34	67	Preussen Dortmund	66:37	65
83/84	Raute Hamburg	65:35	70	Preussen Dortmund	59:31	63
82/83	Raute Hamburg	66:37	65	Preussen Dortmund	58:43	62
81/82	Leverkusen	59:38	65	Düsseldorf	65:44	62
80/81	Preussen Dortmund	69:46	64	Freiburg	49:39	59
79/80	Bavaria München	61:27	72	Einheit Frankfurt	50:37	62
78/79	Mainz	53:42	60	Dresden	52:41	57
77/78	Preussen Dortmund	57:38	61	Einheit Frankfurt	55:42	58
76/77	Bavaria München	64:42	60	Preussen Dortmund	62:42	58

Meister bei einer Simulation bis zum Jahr 2100

Wenn dich etwas besonders interessiert, kannst du das Spiel jederzeit über die „Pause“-Funktion anhalten.

Match

In der Combobox unten links während eines Matches sollte die Verkürzung der gezeigten Spielszenen aktiviert werden. Bei dieser Einstellung werden die ersten Aktionen der Angriffe übersprungen. Oft handelt es sich dabei um für Schnellspieler uninteressante Pässe im Mittelfeld. Die Notenboni erhalten die Spieler natürlich trotzdem.

Ferner solltest du die Aktionsboxen abschalten und ggf. auch die generelle Abspiegelgeschwindigkeit des Matches so weit erhöhen, wie das für die gerade noch akzeptabel ist.



Natürlich kann das Match durch das Abschalten der Szenen und durch maximale Beschleunigung der Spielminuten weiter verkürzt werden.

Screens reduzieren

In der Voreinstellung sind viele Screens aktiviert, aber vielleicht sind nicht alle für dich relevant. In den Optionen kannst du diese überprüfen.

Bestechungen – ab WAF2024

Es kann passieren, dass du bei Transferverhandlungen Geld angeboten bekommst. Darauf einen Kir Royal. Am Ende ist es deine Entscheidung, welches Auto du gerne fahren willst.

Bewertung Kaderplanung – ab WAF

Siehe „Kaderplanung“.

Bollwerk und Super-Bollwerk – ab WAF2024



Spieler mit besonderen Fähigkeiten können den Titel Bollwerk oder Super-Bollwerk erhalten. Für diese gibt es im Spiel bei Einwechslungen einen besonderen Bonus.

Die folgenden Eigenschaften sind für ein Bollwerk oder Super-Bollwerk wichtig. Das Attribut wird vergeben, sobald mindestens 4 (Bollwerk) bzw. 6 (Super-Bollwerk) Punkte vorhanden sind:

- Zweikampf
- Kopfball
- Robustheit
- Ballgewinne
- Manndeckung
- Antritt

Die Punkteanforderungen reduzieren sich wie folgt:

	Bollwerk	Super-Bollwerk
Stärke <4	1	2
Stärke <7	2	3
Stärke <10	3	4

Börsengang – ab WAF

Nach zwei Jahren bei einem Verein solltest du an die Börse gehen bzw. Anteile verkaufen, um Geld für weitere Investitionen zu haben. Beginne dazu einige Monate vorher mit Investoren zu sprechen oder den Börsengang vorzubereiten. Zeigt ein Investor sich bei den Verhandlungen wenig partnerschaftlich, lass diese platzen. Du verlierst deinen Fortschritt bei der Suche nicht vollständig und erhältst schnell weitere Gelegenheiten.



Natürlich ist es schlauer, an die Börse zu gehen, wenn es gut um deinen Verein steht und du mehr Geld bekommen kannst. Aber manchmal braucht man eben auch finanzielle Unterstützung, um überhaupt nach oben zu kommen.

BTTS-Quote – ab WAF

Die Abkürzung BTTS steht für „Both teams to score“. Die Quote gibt an, in welchem Anteil der Spiele mit Beteiligung einer Mannschaft beide Teams mindestens ein Tor erzielt haben.

Chancen – ab WAF2024

Was ist eine Chance? Das ist gar nicht so einfach zu definieren. Für WAF2024 werden alle Angriffsaktionen mit einem xG-Wert von mindestens 0.1 als Chance betrachtet. Dazu kommen auch alle Tore und die Eigentore der Gegner, auch wenn es sich nicht um eine eigene Chance gehandelt hat.

Chancenflackern – ab WAF2024

Bei einer Chance färbt sich jetzt jeweils die Toranzeige der entsprechenden Mannschaft oben schwarz. Je länger sie eingefärbt bleibt, desto größer die Chance auf einen Treffer. Dies kann bei der Szenenauswahl im Match unten links als alternativer Spielmodus ausgewählt werden. Es dauert etwas länger als die einfache Berechnung, ist aber gleich wesentlich spannender.

Cloud Sync – ab WAF

Hierbei werden keine Wappen mitgesyncet (das sprengt leider ab und zu den Rahmen), d.h. ggf. müssen diese beim Übertragen von Spielständen auf einen anderen Rechner manuell in das entsprechende \Badges-Verzeichnis kopiert werden. Dies betrifft auch selbstgegründete Vereine.



Clubgelände – ab WAF, wird ständig erweitert



Die Hilfe zur Benutzung befindet sich direkt auf dem Screen, scrollen kannst du mit den Pfeiltasten.



Zunächst befindest du dich im Baumodus. Die Auswirkungen der einzelnen Gebäude findest du jeweils nach dem Anklicken über dem Gebäude. Dort kannst du diese über den Button mit dem Pfeil oder noch bequemer über das Mausrad auch drehen.



Unter dem Gebäude kannst du auch in den Abrissmodus schalten.

Mehrere Gebäude des gleichen Typs haben in der Regel geringere Auswirkungen. Ein zweiter Fanshop der gleichen Stufe bringt nur noch eine Umsatzsteigerung von 20%. Drei Trainingsplätze sollten es sein, sonst hast du schnell mehr Verletzungen als sein müssten.

Die relative Position der Gebäude zueinander hat keine Auswirkungen. Auch die Schönheit des von dir gestalteten Geländes hat keine Auswirkungen, aber wir hoffen, du hast dennoch Spaß mit der Gestaltung.

Auch hier gibt es wiederum eine 3D-Ansicht, die du mit Tastatur und Maus bedienen kannst.



Bitte bleibe nicht ewig im 3D-Clubgelände. Die Spieler dort müssen sonst sehr lange laufen und sind dann im Spiel vielleicht müde. Das ist dann deine Schuld.

Beim Clubgelände gibt es verschiedene Gebäude mit verschiedenen Vorteilen. Die folgende Übersicht sollte helfen, hier die richtigen Entscheidungen zu treffen.

Konkrete Auswirkungen des Clubgeländes auf das Spiel

Gebäude	Spielauswirkung
Bürogebäude-Element	Werden für die Mitarbeiter benötigt, sind sonst unzufrieden bzw. die Abteilung verursacht Probleme.
Fanshop	1 Etage: +5% Umsatz => 2. Gebäude jeweils noch 20% (also 4%), 3. Gebäude 4% (0.8%) => 4. ohne Effekt 2 Etagen: +9% 3 Etagen: +12% ⇒ Der größte Fanshop wird zuerst gewertet.
Jugendinternat	Bestimmt die maximalen Plätze für Jugendspieler im Internat. Diese müssen dann noch ausgestattet werden.
Museum	Einnahmen: Anzahl Pokale * 500 – (Stufe*4.000) pro Monat; +/- 20% bei den Pokalen pro Stufe über oder unter dem Saisonziel; kann also auch Verlust bringen.
Trainingsplatz	3 Trainingsplätze sind Basis, darunter gibt es jeweils +20% bei den Verletzungen, je Platz darüber -2% bei den Trainingsverletzungen (bis 20%) Taktiktraining: +10%, +5%, +3%, +2% Reduzierung beim Verlernen von Taktiken für die ersten 4 Trainingsplätze über 3. Technikbonus => Jeweils 2% Chance auf einen Zusatzpunkt bei Techniktraining. Alle positiven Auswirkungen werden halbiert, wenn keine Umkleide da ist.
Kleinfeld	Taktiktraining: +10%, +5%, +3%, +2% Reduzierung beim Verlernen von Taktiken für die ersten 4 Kleinfelder.
Fußballtennisplatz	Technikbonus: 2, 3, 4% Chance auf Zusatzpunkt bei Techniktraining.
Fußballtennisplatz umzäunt	Technikbonus: Jeweils 0.5% Bonus auf die Chance für den Zusatzpunkt im Vergleich zum normalen FT-Platz.
Infozentrum 1 und 2	Dauerhafter Bonus Fanbeliebtheit +1 Dauerhafter Bonus Fanbeliebtheit +2
Trainingshalle 1 und 2	Bei Temperatur<0: 75% Trainingseffekt bei Taktik und Fähigkeiten Bei Temperatur<0: 100% Trainingseffekt bei Taktik und Fähigkeiten ⇒ Sonst 50%.
High Tech-Trainingscenter	+15% für Skilltraining auf Zusatzpunkt
Unterdruckhalle	Fitnesspunkt mit 1/100 pro Tag
Schwimmbad 1 und 2	Aktive Erholung => 25% mehr Effekt, Beschleunigung Reha 1,5% Aktive Erholung => 50% mehr Effekt, Beschleunigung Reha 3%
Rehaklinik	-5% bei den Verletzungszeiten, positive Ereignisse Verletzungen verdoppelt, negative halbiert
OP-Zentrum	-10% bei den Verletzungszeiten >90 Tage
Restaurant	Fans: Fester Bonus +1 Erlaubt die Einstellung eines Kochs oder einer Köchin und die damit verbundenen Vorteile.
Medienzentrum	Fan-Beliebtheit +1 mit 1/75 pro Tag, Beliebtheit Öffentlichkeit +1 mit 1/150 pro Tag.

Präsidentenvilla 1 und 2	Einmalig +10 Beliebtheit beim Präsidium für Stufe 1, +20 für Stufe 2; beides sind einmalige Boni.
Fitnessstudio	Fitnesspunkt mit 1/100 pro Tag
Kantine	Macht die Spieler zufriedener. Mit je 1/60 pro Tag gewinnt das Team einen Punkt Teamgeist. Auf die Zufriedenheit der Abteilungsleiter gibt die Kantine einen Bonus von 3%.
Research-Zentrum	Es gibt eine 1%-Chance pro Trainingseinheit auf doppelte Wirkung. Dazu erhöht sich der Effekt der Vorbereitung auf den nächsten Gegner um 50%.
Halbfeld (WAF2024)	Bis zu 4 Halbfelder können als Ersatz für ein Großfeld dienen, solange es mindestens 3x so viele Großfelder gibt.
Container (WAF2024)	Kann 10 Mitarbeiter aufnehmen, hat aber negative Auswirkungen auf deren Moral.
Doppelcontainer (WAF2024)	Kann 20 Mitarbeiter aufnehmen, hat aber negative Auswirkungen auf deren Moral.
Sportpark klein	Fitnesspunkt mit 1/200 pro Tag (wenn kein Sportpark groß)
Sportpark groß	Fitnesspunkt mit 1/100 pro Tag

Comboboxen (Kombinationsfelder) und Listen – ab WAF2024

Einträge können jetzt mit den Pfeiltasten und ENTER ausgewählt werden.

Je nach Inhalt der Box bzw. Liste funktioniert sogar die Auswahl eines Elements mit Hilfe des ersten Buchstabens.

Datenanalyst – ab WAF

Stufe	Möglicher Filter
0	Kein Filter
0	Kein Aktionspunkt nötig
1	Nur verliehene Spieler
1	Nur Spieler ohne Einsatz
2	Erfahrene Spieler mit kurzen Verträgen
3	Nur junge Talente ohne Einsätze
4	Nur Spieler in Top-Form
5	Spieler, die außer Form sind
6	Ehemalige Spieler
7	Nur unzufriedene Spieler
7	Hat Ausstiegsklausel
8	Besonders lernwillige Spieler
9	Mentalitätsmonster
10	Spieler mit Top-Charakter
11	Spieler mit toller Entwicklung
12	Nur Spieler in Karrieretief
13	Nur positive Typen
14	Nur Künstler
15	Nur Fanlieblinge



Damit der Datenanalyst Spieler mit besonderen Charaktereigenschaften findet (z.B. Lernwilligkeit) muss bei diesen mindestens die dritthöchste Scouting-Stufe erreicht worden sein.

Deadline Day – ab WAF

Mit dem Deadline Day endet jeweils das Transferfenster.

Alle paar Stunden erhältst du neue Angebote und musst dann jeweils schnell reagieren, wobei du die Geschwindigkeit des Ablaufs direkt auf dem Bildschirm ändern kannst.

In seltenen Fällen kann es passieren, dass es keine vernünftigen Angebote gibt. In diesem Fall wirst du ab WAF2024 darüber mit einer speziellen Meldung informiert. WAF2024 bietet dir außerdem mit dem Spielervergleich und der Kaderanalyse weitere Möglichkeiten, die Angebote besser einschätzen zu können.

Drehbanden – ab WAF2024

Diese Investition lohnt sich schnell. Wenn du planst, länger bei einem Verein zu bleiben, solltest du das Geld hier vor der ersten anstehenden Bandenverhandlung auf jeden Fall investieren. Durch die Drehbanden erhältst du 5% mehr Einnahmen in diesem Bereich.

Entfernungen – allgemein

Die Entfernungen zwischen den Vereinen und Stadien werden über die Geo-Koordinaten berechnet. Diese geben die genaue Position des Ortes auf der Weltkugel an. Nur der Eintrag auf der Karte genügt nicht, da dieser die (ungefähre) Kugelform der Erde nicht berücksichtigt.

Fortgeschrittenes Wissen:

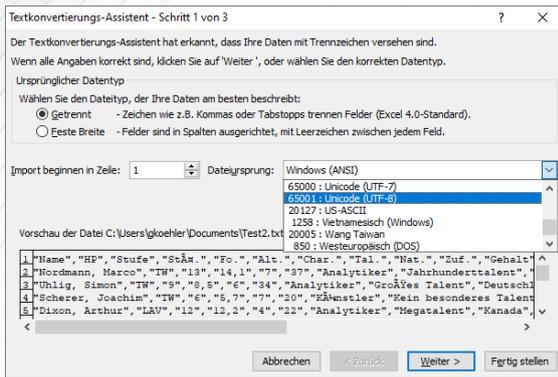
Der Abstand zwischen zwei Längengraden (West/Ost) beträgt am Äquator konstant etwa 111 Kilometer. Am 60sten Breitengrad hat sich dies in etwa halbiert. In Deutschland kann man ungefähr mit 70 Kilometern Abstand zwischen den Längengraden rechnen.

Bei den Breitengraden (Nord/Süd) beträgt der Abstand pro Grad dagegen konstant etwa 111 Kilometer bis zu den Polen (Erdumfang/360). Da sind wir jetzt nicht überrascht.

Export als .csv-Dateien – ab WAF2024

Du kannst Statistiken nicht nur drucken, sondern auch als .csv-Dateien z.B. nach Microsoft Excel exportieren. So geht es:

- Klicke auf eine Statistik und drücke dann F6
- Öffne Excel
- Klicke in eine Zelle und klicke dann ganz links auf der Start-Registerkarte auf den unteren Teil des Einfügen-Schalters
- Dort findest du den Textkonvertierungsassistenten (mit STRG+V funktioniert das Einfügen nicht korrekt)
- Dann auf dem ersten Bildschirm bei Datei-Ursprung „65001: Unicode (UTF8)“ auswählen



- Auf dem zweiten Bildschirm das Komma als Trennzeichen wählen
- Den dritten Bildschirm einfach bestätigen

Schon hat man die gewünschte Tabelle in Microsoft Excel. Wir haben uns bemüht, dass dabei bestimmte Symbole soweit wie möglich durch Zahlen oder Texte ersetzt werden.

Fähigkeiten trainieren – ab WAF

Viele Trainingseinheiten haben Auswirkungen auf mehrere Fähigkeiten. Diese werden nicht immer vollständig im Trainingsplaner angezeigt.

Du kannst diese herausfinden, wenn du bei der Auswahl der Trainingseinheit die Maus über das Fähigkeitssymbol bewegst (beim Taktiksymbol wird dir auch die Taktik als Tooltip angezeigt).

Bei bereits gesetzten Trainingseinheiten bewegst du einfach die Maus im Trainingsplaner über die große Grafik.

Fahrtkosten erstatten – ab WAF2024

Es besteht die Möglichkeit, den Fans nach einem katastrophalen Auswärtsspiel die Fahrtkosten zu erlassen.

Das kostet Geld, aber als Belohnung erhält man Beliebtheitspunkte bei den Fans.

Der Button ist freigeschaltet, wenn die Leistung im letzten Spiel wirklich unterirdisch war, das Spiel verloren wurde und auswärts stattfand. Die Entfernung muss mehr als 20km betragen haben.

Familie – ab WAF2024

Deine Familie findest du unter dem Reiter „Familie“ im Privatleben.

Hier kannst du ihre Entwicklung mitverfolgen und mit deinen Familienmitgliedern interagieren. Dieser Bereich ist sehr langfristig angelegt. Eventuell schafft es dein Nachwuchs sogar in den Profifußball.

Wichtig ist, dass du der Familie regelmäßig deine Aufmerksamkeit schenkst, da es ansonsten früher oder später Probleme in der Partnerschaft geben wird. Zumindest einmal pro Vierteljahr solltest du also vorbeischaun, gerne natürlich öfter. Manche Partner haben hier auch ganz andere Ansprüche.

Wenn dich dieser Bereich nicht interessiert, kannst du ihn auch einfach ignorieren. Dieser hat keine negativen Auswirkungen auf den Rest des Spiels, außer dass du niemals eines deiner Kinder in einem ausverkauften Stadion spielen sehen wirst.

Direkt am Spielbeginn hast du auch die Möglichkeit, diesen Spielbereich komplett abzuschalten. Aber viele Leute, die das Feature gar nicht mögen, regen sich sogar über diese Option noch auf, aber mehr können wir nicht tun.

Fananleihen – ab WAF

Über eine solche Anleihe leihst du dir Geld von den Fans des Clubs, nicht von der Bank. Dies ist im Bereich „Finanzen“ möglich und in der Regel eine langfristige Sache.

Fangesänge – ab WAF, wird ständig erweitert

Die Fangesänge funktionieren eigentlich erst richtig gut, wenn hier pro Verein eine große Auswahl zur Verfügung steht.

Textlich hat das Spiel zumindest in bestimmten Ländern bereits eine Menge zu bieten, aber die Audio-Gesänge wirken erst so richtig, wenn man entsprechende Dateien zumindest für den eigenen Verein ergänzt hat. Dies wird in Kapitel 4 beschrieben. Mitgeliefert werden lediglich einige allgemeine Beispiele (z.B. Trommeln) ohne verständlichen Gesang.

Fanliebling – ab WAF



Fanlieblinge gab es bereits bei WAF, aber bei WAF2024 sind diese besser gekennzeichnet, z.B. im Spielerprofil oder bei den Fanclubbesuchen. Dort sind diese als Gäste natürlich besonders populär.

Die wichtigste Sache bei Fanlieblingen ist ein erhöhter Trikotverkauf.

Fans – ab WAF

Unter dem Menüpunkt „Fans“ geht es um die Betreuung der Fans deines Vereins.

Durch Unterstützung der Fans bei Choreografien und Auswärtsfahrten kannst du dir einen zusätzlichen Vorteil bei den Heim- bzw. Auswärtsspielen verschaffen.

Achte vor allem darauf, auch deine Stars bei den Fanclub-Besuchen nicht zu schonen. Hier solltest du alle Spieler gleich behandeln, auch wenn mal ein Spieler meckert.

Außerdem wird es auch Wert geschätzt, wenn du dir persönlich die Zeit für die Fanclubs nimmst und diese regelmäßig besuchst.

Wenn die Fans dich mögen, wird dem Präsidium in der Krise deine Entlassung schwerer gemacht.

Ansonsten geht es in diesem Bereich um den langfristigen Aufbau einer Fanbasis, der bei den Kleinsten beginnen sollte. Hier werden die letzten 10 Jahre gespeichert.

Regelmäßige Aktionen vergrößern langfristig sowohl die Fanbasis als auch die Mitgliederzahl.

Feedback – ab WAF2024

In den Optionen findest du zusätzlich den Reiter „Feedback“.

Auf dieses Feature hatte ich Jahre gewartet. Ich glaube, dass es das Spiel mit der Zeit wirklich revolutionieren wird, weil wir so erstmals von ganzen vielen Leuten erfahren, was sie über das Spiel denken – und das quasi permanent nach jeder Woche oder jedem Update.

Ich kann jeden nur bitten, diese Möglichkeit zu nutzen. Dafür haben wir es auch ganz einfach gehalten. Ihr tragt eure Sachen ein, schickt das ab und sobald die Bestätigung kommt, sind die Infos ohne weiteren Hinweis auf eure Person bei uns und wir können diese anonym auswerten. Ich hole mir die Daten dann vom Server, kopiere sie in Excel und werte alles aus. So hat wirklich jeder Spieler eine Stimme, egal ob man in einem bestimmten Forum aktiv ist oder nicht. Vielleicht erinnert sich jemand an den Fragebogen damals bei A2. Das war unfassbar wertvoll, was auf diese Weise hereinkam.



Aktives Feedback zu einzelnen Szenen aus dem Spiel kannst du uns geben, wenn du mit ALT+O eine kleine Anzeige links oben in den Szenen aktivierst. Wenn du uns dann einen Screenshot mit der ID zukommen lässt oder die Nummer abschreibst, können wir das Problem ganz einfach nachvollziehen.

Finanzen – ab WAF, erweitert für WAF2024

Zu Beginn des Spiels kannst du zwischen einem Gesamtbudget und zwei Budgets für Transfers/Verein wählen.

Egal welche Wahl du triffst, das Budget ist oder die Budgets sind entscheidend für deine Handlungsmöglichkeiten bei einem Verein.

Das Gesamtbudget entspricht dabei der Summe aus Transferbudget und Vereinsbudget, ist aber nicht an bestimmte Ausgabentypen gekoppelt.

Das Transferbudget steht dir ausschließlich für neue Spieler zur Verfügung. Neben Ablösesummen und Leihgebühren werden auch zusätzliche Gehälter für die aktuelle Saison hier abgezogen. Durch Verkäufe kannst du das Budget auch erweitern.

Das Vereinsbudget umfasst alle sonstigen Ausgaben. Dazu gehören Investitionen ins Stadion oder ins Clubgelände, aber auch zusätzliche Kosten für Mitarbeiter, Trainingslager oder Werbekampagnen.



Zu Saisonbeginn kannst du dein Budget durch den Einsatz von Aktionspunkten gewaltig steigern. Das kann dich zwar auch in finanzielle Schwierigkeiten bringen, befreit dich aber doch von größeren Einschränkungen.

Im Verlauf der Saison kannst du deine Budgets durch ein Gespräch mit dem Präsidium auch noch nachträglich erhöhen. Außerdem kommt das Präsidium gelegentlich auch auf dich zu. Das ist immer dann der Fall, wenn du in einem bestimmten Bereich (z.B. Pokaleinnahmen) die geplanten Einnahmen bereits übertroffen hast.

Das tatsächliche Vereinsvermögen ist dagegen für dich als Manager zunächst nicht der entscheidende Punkt, beeinflusst aber natürlich maßgeblich die Höhe der dir zugeteilten Budgets. Geht es dem Verein schlecht, muss gespart werden. Nimmst du in einer Saison mehr als geplant ein, erhöhen sich deine Budgets in der Zukunft.

Die Eintrittspreise legst du zu Beginn der Saison bei einem festen Termin im Wochenablauf fest, aber Topzuschläge kannst du jederzeit erheben. Ansonsten kannst du während der Saison im Finanzbereich Geld anlegen, Kredite aufnehmen, Fananleihen ausgeben uvm.

Fixe Ablöse – allgemein

Wurde eine fixe Ablöse vereinbart, ist diese lediglich für den Spieler und den interessierten Club von Vorteil.

Die anderen Clubs bieten ganz normal für den Spieler und auch du kannst das bei Spielern anderer Clubs machen.

Ab dem Jahr, in dem die Klausel in Kraft tritt, darf der abgebende Verein jedoch maximal die fixe Ablöse fordern. Wird diese geboten, darf mit dem Spieler verhandelt werden, auch wenn dieser einen viel höheren Marktwert hat.



Wann immer du kannst, vermeide die Vereinbarung einer fixen Ablöse – zumindest, wenn der Spieler noch Entwicklungspotenzial hat.

Fleiß – ab WAF

Dies ist eine Mitarbeiter-Eigenschaft. Fleißige Mitarbeiter lernen schneller und haben bessere Chancen sich zu verbessern. Sie gewinnen daher häufiger Stufen hinzu. In Krisenzeiten sind sie außerdem resistenter gegen Abwertungen.

Flügelmenüs – ab WAF2024

Mit TAB kannst du an manchen Stellen Flügelmenüs aufrufen.

Im Hauptmenü sind diese konfigurierbar, d.h. du kannst dir deine sechs Favoriten frei auswählen.

Im Match gibt es dann sechs feste Statistiken, die nicht änderbar sind, aber dafür besonders gut an dieser Stelle passen.

Du kannst auch mit 21:9 spielen (entweder weil du einen Monitor mit diesem Seitenverhältnis besitzt oder weil du dein Fenster entsprechend großgezogen hast), dann werden die Flügelmenüs – sofern an dieser Stelle des Spiels verfügbar - dauerhaft angezeigt.

In den 3D-Bereichen des Spiels (Stadion, Clubgelände und Museum) kannst du dagegen das 21:9 immer in voller Breite genießen.

Frauen – Besonderheiten – ab WAF

Männer und Frauen werden identisch simuliert.

Bei den Frauen kommen zusätzlich mögliche Schwangerschaften hinzu. Auch Zwillinge sind möglich.

Dazu kommen verschiedene Ereignisse, die es nur im Frauenfußball gibt, z.B. die Einführung von Jahreshften, Sammelalben und die Angleichung von Turnierprämien in der Zukunft. Die Spielerinnen haben teilweise auch frauentypische Werbeverträge (die Männer haben dafür teilweise männertypische).

Ein großer Unterschied ist das Finanzkonzept. Von Anfang an ist viel weniger Geld im Spiel, was das Managen einer Frauenmannschaft schwieriger macht. Das betrifft z.B. die Sponsorenzahlungen, die Gehälter der Spielerinnen und Mitarbeiter u.v.m. Anspruchsvoll sind Investitionen in die Infrastruktur, die sich preislich von den Männern nicht unterscheiden.

Um der aktuell rasanten Entwicklung im Frauenfußball Rechnung zu tragen, haben wir jedoch einen langfristigen Aufwärtstrend eingebaut, der die Zahlen nach und nach etwas mehr an die Männer heranführt. Dennoch, wer eine Herausforderung sucht, wird hier fündig.

Aus spielerischen Gründen verzichtet haben wir auf eine Anpassung der Verletzungshäufigkeiten an die Realität, insbesondere auf die der Kreuzbandrisse. Gleiches gilt auch für ein früheres Karriereende wegen der geringeren Gehälter.

Ein besonderes Jubiläum ist das Kaffeeservice-Jubiläum, das 2029 begangen wird...

Freeze – allgemein

Bei einem Freeze hat ein Spieler alles gelernt was geht und konzentriert sich auf den Erhalt der bisher erworbenen Fähigkeiten.

Gehaltserhöhung – ab WAF2024

Ist ein Spieler unterbezahlt oder stark unterbezahlt, kannst du im Spielerprofil das Gehalt des Spielers erhöhen. Ansonsten ist der Button gesperrt.

Unternimmst du nichts, kann es sein, dass der Spieler auch auf dich zukommt, das ist allerdings dann eher nachteilig.

Glücksbringer – ab WAF2024

Im persönlichen Bereich kannst du einen geheimen Glücksbringer festlegen, falls du abergläubisch bist und an die Wirkung glaubst. Dieses Feature ist übrigens das erste durch eine KI vorgeschlagene Feature im Spiel (jeder fängt mal klein an). Andere Stellen, die durch KI-Ideen verbessert wurden, waren z.B. Ereignisse und Fankommentare.

Halbzeitansprachen – ab WAF

"Du spielst super!" kommt immer dann gut an, wenn der Spieler eine Note von 1.5 oder besser hatte und unter den Top 10 Spielern des Kaders ist. Ansonsten genügt auch eine Note von 2.5.

Hilfe – ab WAF

Auf vielen Bildschirmen findest du oben rechts (WAF, NT) oder unten rechts (WAF2024) einen kleinen Hilfe-Button. Dort erhältst du wichtige Informationen zum jeweiligen Screen.

Über das „?“ rechts oben im Hauptmenü bei WAF/NT kannst du zudem die allgemeine Hilfe aufrufen. Dort findest du neben einer Liste der verschiedenen Themen auch ein Glossar. Hier werden die wichtigen Begriffe des Spiels erklärt.

Bei WAF2024 kannst du die allgemeine Hilfe im Hauptmenü über die Optionen rechts oben aufrufen. Auch dort findest du neben einer Liste der verschiedenen Themen ein Glossar. Zusätzlich steht dir bei WAF2024 die Hilfe auch im Startmenü zur Verfügung. Auf dem Hilfe-Bildschirm kannst du außerdem auch die jeweils neueste Version dieses Guides aufrufen.

Hilfe bei Strafen für Spieler – ab WAF2024

Es gibt drei Schwierigkeitsgrade bei den Strafen:

Leicht	Die Reaktionen der Mannschaft und ggf. des Vorstands werden je nach Einstellung vorab ausgegeben.
Mittel	Die Reaktion des Vorstands wird je nach Einstellung ggf. vorab ausgegeben.
Schwierig	Es gibt vorab keine Hilfe.

Je nach Schwierigkeit erfolgt auch die Voreinstellung:

Leicht	Perfekt für den Spieler.
Mittel	Perfekt für die Mannschaft.
Schwierig	Keine Voreinstellung (d.h. keine Strafe).

Sozialstunden, Sperren und eine komplette Suspendierung sind dabei für alle Spieler in allen Ligen gleich. Finanziell wird jeweils anteilig vom monatlichen Gehalt gezahlt.

Die komplette Suspendierung ist aber nie die Voreinstellung, damit man nicht durch einen schnellen Klick plötzlich einen Spieler weniger hat.

Die Häufigkeit der Strafen wird über einen Teamwert ermittelt. Dann wird für jeden Spieler des Kaders die individuelle Wahrscheinlichkeit bestimmt und dieser wird ausgewählt.

Es gibt auch Strafen, da ist man immer ganz auf sich allein gestellt, z.B. bei der Maulwurfsjagd.



HITT – allgemein

Diese Abkürzung steht für High Intensity Interval Training. Kurze, extrem anstrengende Übungen wechseln sich mit kurzen Pausen zur Regeneration ab. Das ist effektiv, macht aber den meisten Menschen keinen Spaß.

Hobbys – ab WAF2024

Spieler können ein Hobby haben. Für jedes Hobby gibt es spezielle Ereignisse, die teilweise auch Verbindungen zu anderen Spielern entstehen lassen.

Über die Hobbys deiner Spieler kannst du dich im Spielerprofil unter „Persönliches“ informieren.

Insgesamt gibt es 25 verschiedene Hobbys. Die Spieler wählen diese oft auch passend zu ihren Charakteren aus. So wird ein Spieler mit hohem Swag-Faktor vielleicht nicht gerade in der Freizeit Angeln gehen.

Damit du ein bisschen mit den Hobbys experimentieren kannst, haben wir es eingebaut, dass du im Spielerprofil neben dem Namen auch das Hobby eines Spielers frei wählen kannst. Natürlich ist das keine realistische Option, aber die Nutzung der Funktion ist ja dir überlassen.

Man kann sie übrigens durchaus gewinnbringend einsetzen:

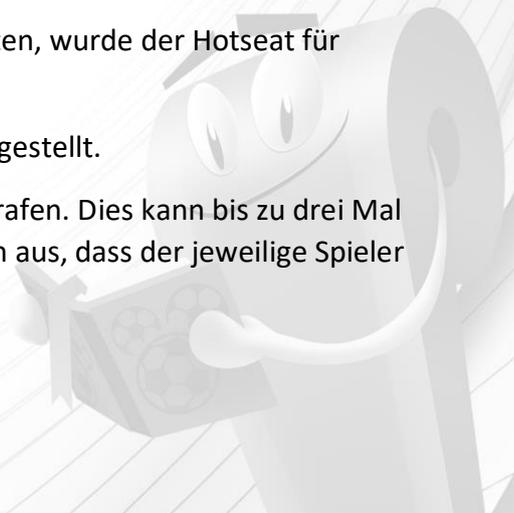
- Setze ein Sprachen-Hobby, wenn du möchtest, dass ein Spieler aus dem Ausland die Sprache des jeweiligen Vereins lernen soll. Dies gibt einen Bonus auf die Lerngeschwindigkeit. Mache dies nicht, wenn der Spieler bereits eine Sprache lernt, sonst ist der Fortschritt dort verloren.
- Gib aggressiven Spielern und Anführern ein beruhigendes Hobby wie Angeln, wenn du sowieso zu viele davon hast. Vielleicht hilft es.
- Riskante Hobbys haben oft negative Folgen, können aber auch zu überraschend positiven Ergebnissen führen. Aber halten wir fest: Alles mit Ski ist Mist.
- Haben mehrere Spieler das gleiche Hobby, können diese sich dadurch anfreunden. Leider entstehen auf diese Weise gelegentlich auch Feindschaften. In der Regel lohnt es sich, bei diesen Ereignissen die Texteinträge beider Seiten zu lesen.
- Auch Spieler mit unterschiedlichen Hobbys können zusammenarbeiten, hier gibt es viele interessante Kombinationen! So können z.B. Spieler, die unterschiedliche Instrumente spielen, eine Band gründen. Haben wir uns nicht ausgedacht.

Hotseat – ab WAF, für WAF2024 erweitert

Während bei WAF und NT maximal 2 Spieler spielen konnten, wurde der Hotseat für WAF2024 auf 4 Spieler erweitert.

Damit alles zügig abläuft, ist eine Zeitbeschränkung voreingestellt.

Wird die Zeitbeschränkung überschritten, gibt es kleine Strafen. Dies kann bis zu drei Mal pro Spielrunde der Fall sein, anschließend gehen wir davon aus, dass der jeweilige Spieler



einen guten Grund hat und vermutlich gerade abwesend ist. Natürlich kannst du in den Optionen die Zeitbeschränkung auch abschalten.

Die Spielerreihenfolge kann flexibel festgelegt werden. Auch können die Scouting-Ergebnisse auf Wunsch von den Spielern untereinander geteilt werden, so dass immer die genaueste irgendwo verfügbare Information angezeigt wird.

WE ARE FOOTBALL unterstützt Steam Remote Play, du kannst also auch online gegeneinander spielen. Auch hier gelten die gleichen Regeln wie vor einem Rechner.

Hybride Angriffe / Szenen – ab WAF2024

WAF2024 verwendet ein hybrides System zwischen Szenen und Simulation. Die Ergebnisse der Angriffe können u.a. hinsichtlich des Abschlusses, der Spielerzahl auf dem Feld, den verwendeten Formationen, dem Ergebnis von Zweikämpfen, den Spielerfähigkeiten, möglichen Abseitssituationen, Schiedsrichterentscheidungen und dem Reinrufen der Manager variieren.

Influencer – ab WAF2024

Hast du einen Influencer in deinem Kader, sei auf der Hut und glaube nicht alles, was du liest. Mehr sei an dieser Stelle nicht verraten.

Infrastruktur – ab WAF, für WAF2024 erweitert

Unter dem Menüpunkt „Infrastruktur“ kannst du vor allem das Stadion und das Clubgelände ausbauen. Auf dem Clubgelände kannst du außerdem ein Museum errichten, welches du dann auch virtuell begehen kannst. Dort findest du alle Pokale wieder, die dein Verein bislang gewonnen hat. Ok, bei 120 ist Schluss, der Rest kommt in den Keller.

Details findest du unter Stadion, Clubgelände und Museum; dazu kommt spezielle Themen wie Anfahrt oder Klimaschutz.

Auch die Nationalmannschaften verfügen über ein Museum.

Interviews – ab WAF

Interviews musst du vor allem nach wichtigen Spielen geben.

Du hast für deine Antworten nur eine bestimmte Zeitspanne zur Verfügung. Diese verlängert sich, wenn du deine Fähigkeit „Medienumgang“ verbesserst.

Bei Vereinen mit hohem Mediendruck musst du mehr Interviews geben, hier ist diese Fähigkeit besonders wichtig.



Für WAF2024 haben wir auf vielfachen Wunsch die Antwortzeit bei den Interviews verdoppelt. Das gilt generell für alle Aufgaben, die unter Zeitdruck gelöst werden müssen.

Jahreshauptversammlung – ab WAF2024

The screenshot shows a live broadcast of a club's general assembly. The interface includes a video feed of a large hall with a microphone in the foreground. A sidebar on the right displays a 'Verlauf' (agenda) with timestamps and descriptions of events. A timer at the bottom left shows 00:44. The top of the screen displays the date 25.09.2023 and the title 'Jahreshauptversammlung'.

Die Ereignisse sind manchmal absurd, stammen aber trotzdem in den allermeisten Fällen (90%) aus der realen Fußballwelt. Einfluss hat man als Manager auf die Ereignisse nur wenig. Am besten ist es in der Regel, wenn der neue Präsident auch der alte ist. Außerdem hat man dann für ein Jahr wieder seine Ruhe.

Jahreskalkulation – ab WAF2024

Zu Beginn einer Saison und auch jederzeit während einer laufenden Saison kannst du eine Kalkulation auch komplett selbst erstellen. Sie startet mit den Werten aus „Prognose Saisonende“, aber du kannst jeden Wert so ändern, wie du das möchtest. Ab der 2. Saison steht dir auch die Option „Persönliche Kalkulation I. S.“ zur Verfügung. Dort findest du zum Vergleich auch noch mal deine Einstellungen des Vorjahrs.

Besonders interessant bei der Kalkulation ist die Möglichkeit, sich alle Ergebnisse und Prognosen eines einzelnen Punktes auf einen Blick anschauen zu können.

Jahrhundertspieler – ab WAF

Ein wichtiges Einsatzgebiet für Aktionspunkte ist das Boosten von extrem starken Spielern. Sobald solche Spieler in der Zentrale als nächste Aufwertungskandidaten auftauchen, solltest du sie maximal boosten, damit sie direkt die nächste Stufe erreichen. So kannst du sogar Stufen jenseits der 15 anpeilen. Wird dies durch andere Spieler mit höherem Fortschritt blockiert, kann es sich lohnen, diese in der zweiten Mannschaft zu parken oder zu verkaufen. Ein Spieler jenseits von Stufe 15 erzielt auf dem Transfermarkt auf jeden Fall einen spektakulären Preis.



Für maximalen finanziellen Gewinn setzt du deine Aktionspunkte am besten zum Boosten junger Spieler mit hohem Talentwert ein.

Jahrhunderttalente – ab WAF

Es gibt mehr „Jahrhunderttalente“ als später „Jahrhundertspieler“. Der Begriff steht einfach für einen Spieler, der die Anlagen dafür hat, wirklich historische Leistungen zu vollbringen. Für WAF2024 wurde die Wahrscheinlichkeit für einen solchen Spieler besonders bei großen Datensätzen deutlich reduziert.

Jan-Binsmaier-Medaille – ab WAF2024



Die Jan-Binsmaier-Medaille ist eine fiktive Medaille, die nur in Deutschland vergeben wird. Die besten Jugendspieler eines Jahrgangs werden jeweils durch diese ausgezeichnet. Es gibt sie in Gold, Silber und Bronze.

- U19 Spieler, die am 30.6. 18 Jahre alt sind (noch nicht 19)
- U18 Spieler, die am 30.6, 17 Jahre alt sind (noch nicht 18)
- U17 Spieler, die am 30.6, 16 Jahre alt oder jünger sind (noch nicht 17)

Es werden jeweils drei Spieler geehrt. Die ausgewählten Spieler erhalten 30, 20 und 10% Fortschritt auf die nächste Stufe.

Die folgenden Jugendspielerinnen wurden in diesem Jahr mit der Jan-Binsmaier-Medaille ausgezeichnet:

Bereich U19

Medaille	Name	Stufenfortschritt	Prämie
Bronze	Amalia Vasic	10 Stufenfortschritt	10000 Prämie
Silber	Lia Koller	20 Stufenfortschritt	15000 Prämie
Gold	Emma Scholz	30 Stufenfortschritt	20000 Prämie

Die Vereine erhalten jeweils 20.000, 15.000 und 10.000 Euro als Anerkennung ihrer Jugendarbeit.

Anmerkung:

Natürlich heißt die Medaille in Wirklichkeit anders, aber ohne Jan kein WAF. Wir hoffen, er ist erst beim Spielen über sie „gestolpert“ und war angemessen gerührt.

Joker und Super-Joker – ab WAF2024



Spieler mit besonderen Fähigkeiten können den Titel Joker oder Super-Joker erhalten. Für diese gibt es im Spiel bei Einwechslungen einen besonderen Bonus.

Im Spiel sind die folgenden Eigenschaften für einen Joker oder Super-Joker wichtig. Das Attribut wird vergeben, sobald mindestens 4 (Joker) bzw. 6 (Super-Joker) Punkte vorhanden sind:

- Torriecher
- Kopfball
- Dribbling
- Schnelligkeit
- Antritt
- Kreativität
- Flanken

Die Punkteanforderungen reduzieren sich wie folgt:

	Joker	Super-Joker
Stärke <4	1	2
Stärke <7	2	3
Stärke <10	3	4

Jugend – ab WAF, mit Erweiterungen ab WAF2024

Unter diesem Menüpunkt kannst du die Entwicklung deiner künftigen Stars begutachten. Klickst du einen Spieler an, wird dir dessen Profil angezeigt.

Ab WAF2024 siehst du hier auch ein Foto, das sich im Lauf der Karriere eines Spielers ändert, wenn der Spieler älter wird (zuerst Jugend, dann erwachsener Spieler, dann ggf. irgendwann Mitarbeiter).

Im Profil kannst du für jeden Jugendspieler auch das jeweilige Trainingsziel festlegen. Ist es erreicht, wird ihm vom Trainerstab automatisch ein neues Ziel zugewiesen.

Sobald er dir dann auch in der ersten oder zweiten Mannschaft weiterhelfen kann, gibst du ihm einfach einen Vertrag. Zögere aber nicht zu lange, die Konkurrenz schläft nicht.

Ab WAF2024: Es besteht auch die Möglichkeit Spieler für einen Vertrag vorzumerken. Das Spiel wird dich dann zur gegebenen Zeit daran erinnern, dass du einen Verhandlungstermin ansetzen solltest.

Die U17- und U19-Jugendtrainer sind besonders wichtig für die Entwicklung deiner Jugendspieler. Du kannst diesen gezielt Ausbildungsschwerpunkte vorgeben. Je nach Stufe des Jugendtrainers gibt es einen Bonus auf die Spielerentwicklung. Was hier versäumt wird, lässt sich später nicht mehr aufholen.

Wo wirkt sich die Ausbildung aus?

Taktische Ausbildung	Boni beim Erlernen der Taktiken Boni beim Erlernen von Spielphilosophien
Rennen und kämpfen	Boni für die Konditionswerte
Technische Fähigkeiten	Boni beim Erlernen von Fähigkeiten

U17-Spieler können ab NT bereits ab 16 Jahren zu den Profis geholt werden. Auf dem entsprechenden Bildschirm ist der entsprechende Button in diesen Fällen jetzt anklickbar.

Spieler ohne Perspektive kannst du auch einfach streichen, so schaffst du Platz für neue Talente.

Jugendarbeit-Auszeichnungen – ab WAF

Wenn dein Verein besonders gute Jugendarbeit leistet, kann er dafür ausgezeichnet werden (Schnuller-Trophäe). Im Gegensatz zur Jan-Binsmaier-Medaille geht es hierbei nicht um einzelne Spieler, sondern um die Jugendarbeit im Ganzen. Dabei sind drei Stufen möglich, hier die dafür notwendigen Bedingungen:

Stufe 1 – Bronze

- >10 Internatsplätze
- >1 Jugendspieler für die kommende Saison Vertrag gegeben
- >10 Talentsterne in Summe (alle Teams)
- Mindestens noch 1 Spieler mit 8*Ligamultiplikator Team (max. 1!) vorhanden

Stufe 2 – Silber

- >15 Internatsplätze
- >2 Jugendspieler für die kommende Saison Vertrag gegeben
- >15 Talentsterne in Summe (alle Teams)
- Mindestens noch 2 Spieler mit 8*Ligamultiplikator Team (max. 1!) vorhanden

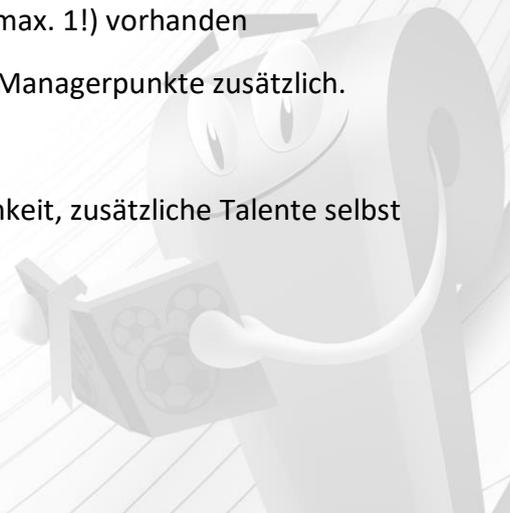
Stufe 3 – Gold

- >20 Internatsplätze
- >3 Jugendspieler für die kommende Saison Vertrag gegeben
- >20 Talentsterne in Summe (alle Teams)
- Mindestens noch 3 Spieler mit 8*Ligamultiplikator Team (max. 1!) vorhanden

Als Manager erhältst du pro Auszeichnung 10, 25 oder 50 Managerpunkte zusätzlich.

Jugendcamps – ab WAF

Durch die Gründung von Jugendcamps hast du die Möglichkeit, zusätzliche Talente selbst auszubilden.



Die Anzahl der Jugendspieler ist durch die Stufe des Hauptgebäudes begrenzt. Bis zur Errichtung des Hauptgebäudes gibt es noch keine Jugendspieler. Unter der Liste steht jeweils, wie viele Spieler aktuell maximal in diesem Camp sein können.

Jugendcamps können bis maximal Stufe 9 ausgebaut werden (Startausstattung + 8 zusätzliche Ausbaustufen).

Ein Klick auf die Jugendcamp-Grafik oben in der Ecke öffnet diese als Vollbild.

Neue Spieler in einem Camp werden mit der folgenden Wahrscheinlichkeit erzeugt:

Basis-Wahrscheinlichkeit ohne Schule	1/550 pro Tag
Basis-Wahrscheinlichkeit mit Schule	1/350 pro Tag

Dazu werden vom Nenner jeweils 10 pro Ausbaustufe in den Bereichen Training und Zentrum über 1 abgezogen. Max. also 60, d.h. die Wahrscheinlichkeit für einen neuen Jugendspieler steigt auf 1/290 pro Tag.

Für das Medizinische Zentrum werden weitere 20 abgezogen. Ebenfalls 10 werden pro Stufe des Talentpools des Camp-Landes abgezogen. Hast du schon ein Camp im gleichen Land, werden dagegen jeweils 100 addiert.

Liegt die Ligastufe des Landes über der des eigenen, gibt es zusätzlich jeweils +50 für jeden 1/10 Punkt. Dazu kommen weitere +50, wenn in der Stadt ein Erstligist des jeweiligen Landes existiert.

Die Jugendcamps starten immer mit einem generierten Spieler.

Die Qualität der Jugendspieler hängt insbesondere vom Talentpool des Landes und der dortigen Konkurrenzsituation durch andere Vereine ab. Je besser ein Camp ausgebaut ist, desto mehr Spieler werden sich nach und nach melden und können dann später verpflichtet werden. Die maximale Zahl pro Camp wird wie folgt berechnet:

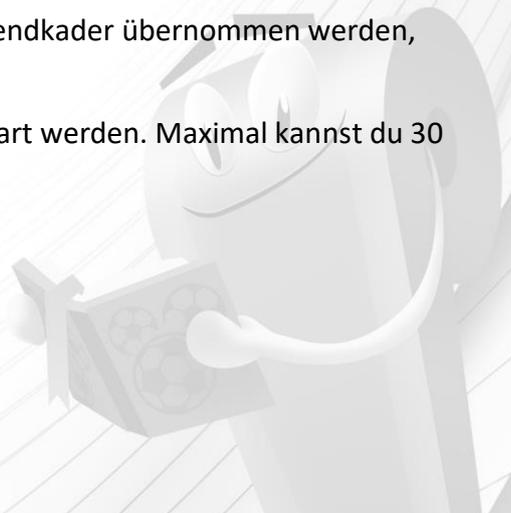
Stufe Hauptgebäude * 2	(maximal 8)
+ Stufe Trainingsplätze	(maximal 4)

Die so errechnete Anzahl wird dann um 2 erhöht, so dass in einem entsprechend ausgebauten Jugendcamp maximal 14 Spieler möglich sind.

Die Trainingsmöglichkeiten, die Schule und das Medizinische Zentrum machen das Camp für Talente attraktiv. Schwächere Spieler können wieder weggeschickt werden, um Platz für bessere zu schaffen.

U19-Jugendcamp-Spieler können dann in den eigenen Jugendkader übernommen werden, sobald sie die gewünschte Stärke erreicht haben.

Durch Stilllegen eines Camps kann kurzfristig Geld eingespart werden. Maximal kannst du 30 Camps errichten.



Jugendinternat– ab WAF

Im Bereich der Jugendmannschaften findest du außerdem das Jugendinternat. Je nach Größe deines Clubs startest du mit 8 oder mehr Plätzen, maximal sind 50 Plätze im Jugendinternat möglich. Die anfänglich verfügbaren Räume im Internat sind bereits bezugsfertig, alle weiteren müssen noch ausgestattet werden. Hier entstehen neben einmaligen Kosten auch weitere, monatliche Kosten für den Unterhalt und für sonstige Aufwendungen (Hausmeister, Schulbetreuung usw.). Der Vorteil dieses Systems ist es, dass du nicht gleich ganze Gebäude abreißen musst, wenn du einmal nicht ausreichend Jugendspieler für das Internat zur Verfügung hast und gerne die laufenden Kosten sparen möchtest. Lege dann einfach die entsprechenden Plätze kurzzeitig still, indem du die verfügbaren Räume wieder reduzierst.

Pro Etage des Jugendinternats erhältst du 2 weitere Plätze für Jugendspieler. Somit sind für das Maximum von 50 Plätzen 3 Jugendinternate mit jeweils 7 Etagen sowie ein weiteres mit 4 Etagen notwendig.

Ganz hinten in den beiden Spielerlisten findest du eine „Status“-Spalte. Befindet sich hier ein Haus, besucht der Spieler dein Jugendinternat. Dadurch erhält er einen zusätzlichen Entwicklungsbonus durch absoluten Fokus auf den Fußball. Durch Anklicken kannst du den Spieler aufnehmen und auch wieder entfernen. Ist keine Aufnahme möglich, ist das Internat vermutlich voll. Dann musst du zuvor neue Räumlichkeiten für das Internat auf dem Clubgelände schaffen bzw. diese Gebäude unter dem Header „Lokales“ entsprechend ausstatten.

Spieler ohne Perspektive kannst du auch einfach streichen, so schaffst du Platz für neue Talente.

Jugendspieler abwerben – ab WAF

Du kannst auch Jugendspieler anderer Vereine abwerben.

Im Vereinsinfo eines anderen Clubs kannst du dazu vorab dein Netzwerk nutzen, um dort die Jugendspieler einzusehen. Die Informationen dort stehen dir dann für 2 Wochen zur Verfügung.



Erhältst du den Hinweis, dass dein Verein im Moment kein gutes Pflaster für Jugendspieler sei, dann liegt es daran, dass es in letzter Zeit nicht viele deiner Jugendspieler in die 1. Mannschaft geschafft haben. Mindestens drei Spieler unter 22 Jahren müssen es sein.



Jugendspieler ins Trainingslager mitnehmen – ab WAF2024

Hiermit kann man herausfinden, in welcher Entwicklungsphase sich ein Jugendspieler aktuell befindet.

Der beste Text ist der mit der Formulierung „extrem lernwilligen und motivierten Eindruck hinterlassen“. Diese Spieler stehen vor einer großen Saison und es lohnt sich, sie genau im Auge zu behalten.

Kabinen-Seismograph – ab WAF2024

Hier kannst du sehen, welchen Status du innerhalb deiner Mannschaft hast. Je wilder die Ausschläge, desto schlechter ist deine Situation.



Im unteren Teil des Bildschirms kannst du auf Maulwurfsjagd gehen.

Kaderplanung – ab WAF

Über den Button „Bewertung Kaderplanung“ erhältst du Zugriff auf die Einschätzung deines eingestellten Kaderplaners. Dieser kann dir mögliche Verbesserungen für dein Team aufzeigen.

Auf dem Spielfeld auf der linken Seite werden dir die Positionen angezeigt. Schwachpunkte sind rot hinterlegt. Positionen mit Verbesserungspotenzialen sind gelb und bereits gut besetzte Positionen werden grün angezeigt. Dies gibt dir einen guten Überblick, wo dein Kader kurzfristig verbessert werden kann.

Auf der rechten Seite werden weitere Informationen zu deinem Team angezeigt und in einer Sterne-Logik dargestellt (5 Sterne = Sehr gut; 0 Sterne = Schlecht). Außerdem erfolgt eine Gesamtbewertung deines Kaders. Somit hast du bereits eine Einschätzung, ob du eher um den Klassenerhalt oder um die Meisterschaft spielen wirst.

Kaderübersicht – ab WAF/NT

In der Kaderübersicht kannst du ab NT auch die 1. und 2. Mannschaft kombiniert betrachten, diese Ansicht kannst du oben im Header auswählen. Neu in WAF2024 ist die Einfärbung der Rückennummern. Diese zeigt bei „1. Mannschaft“ und „2. Mannschaft“ an, ob die Spieler derzeit aufgestellt sind oder wenigstens auf der Bank sitzen.

Kameras – ab WAF, erweitert für WAF2024

Im Match kannst du bei WAF2024 während der Szenen mit den Tasten 1-9 eine Kamera auswählen. Dies ist auch in den 3D-Match-Optionen möglich. Mit der Taste 0 kannst du außerdem den Header verändern.



Die ersten 3 Kameras zeigen das Spielfeld von der Seite mit relativ großen Spielern. Für einen besseren taktischen Überblick empfehlen wir die Kameras 4-9.

Nr.	Name	Beschreibung
1	TV	Die Kamera befindet sich auf Höhe der Mittellinie und schwenkt von links nach rechts.
2	Ballhöhe	Die Kamera bewegt sich mit dem Ball mit, so wie das für ein Fußball-Actionspiel typisch ist.
3	Strafraum	Wie TV, aber die Kamera befindet sich auf Höhe der vorderen Strafraumlinie.
4	Hintertor	Die Kamera befindet sich fest hinter dem Tor und schwenkt nicht mit.
5	Hintertor hoch	Wie 4, allerdings etwas höher und mit besserer Übersicht.
6	Ganzes Feld	Die Kamera zeigt das ganze Spielfeld auf einen Blick und bietet in 21:9 einen besonders schönen Blick auf die Fantribünen.
7	Spielfeldhälfte	Die Kamera zeigt nur eine Spielhälfte.
8	Über Mittelkreis	Die Kamera zeigt das Spielfeld vom Mittelkreis her in Richtung der Tore.
9	Schräg	Die Kamer befindet sich an dem Punkt, an dem sich Mittel- und Außenlinie treffen. Sie erlaubt einen diagonalen Blick von oben auf das Geschehen.

Bei Replays wird immer eine zufällige Kamera verwendet, aber nicht die Kamera der normalen Einstellung.

Mit „Z“ (Zoom) kann die Brennweite der ersten 3 Kameras in 3 Stufen verändert werden.

Voreingestellt ist Kamera 1 mit der kleinsten Brennweite (für mehr Überblick).

Kameraflüge speichern – ab NT

Dies ist ein verstecktes und fast schon inoffizielles Feature. Du kannst es im Clubgelände, im Stadion und im Museum mit F9 aufrufen. Nun kannst du einen Pfad definieren, den dann die Kamera abfährt.

Wir haben das eingebaut, damit man diese Spielbereich zwischen WAF und WAF2024 schön vergleichen und Videos machen kann. Da wir es aber insgesamt sehr schön fanden, haben wir es versteckt im Spiel belassen, so dass auch ihr das nutzen könnt. Das kleine Tool ist nur in englischer Sprache verfügbar.

Kleeblatt – ab WAF



Das Kleeblatt kennzeichnet an einem Spieltag die Mannschaft, bei der verdiente und tatsächliche Tore zu ihren Gunsten besonders deutlich abweichen. Das Team hatte also an diesem Spieltag besonderes Glück.

Klimaneutralität – ab WAF

Du kannst bei WAF durch Maßnahmen in den Bereichen „Anreise“ (Auswärtsspiele, Trainingslager), Stadion („Klimaschutz“), ÖPNV und durch entsprechende Investitionen auf dem Clubgelände die Klimabilanz deines Clubs verbessern. Durch den Kauf von Klima-Zertifikaten kannst du die Klimabilanz des Clubs zusätzlich optimieren (auch über 100% Reduktion hinaus).

Bei WAF2024 wurden die meisten dieser Punkte unter dem Reiter „Klimaneutralität“ im Bereich „Infrastruktur“ zusammengefasst.



Der Fusionsreaktion im Clubgelände ist nicht ganz ernst gemeint. Du kannst ihn bauen, aber der Effekt ist im Vergleich zu seinen Kosten relativ gering. Bei künftigen WAF-Versionen könnte das aber schon ganz anders aussehen. Bis dahin bietet sich der Kauf von Zertifikaten als preisgünstige Alternative an.

Kooperation mit Kollegen – ab WAF

Kooperiere immer mit deinen Kollegen, wenn diese dich um Infos bitten. Dies stärkt dein Netzwerk und deine Kenntnisse in den verschiedenen Ligen.

Krisensitzung – ab WAF2024

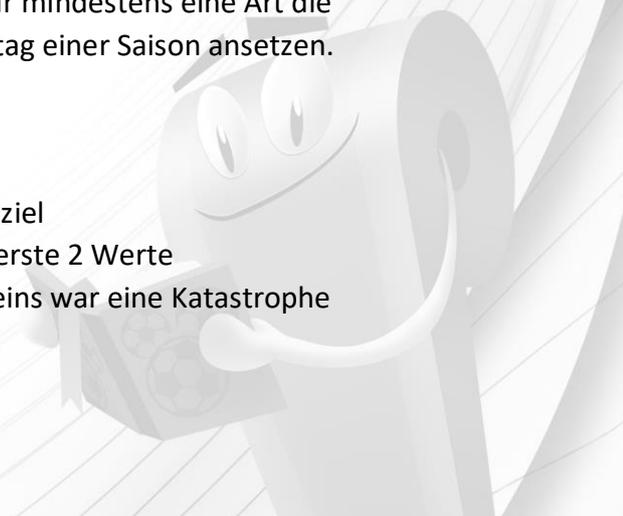
Es gibt verschiedene Arten von Krisensitzungen. Sobald für mindestens eine Art die Bedingungen erfüllt sind, kannst du diese ab dem 5. Spieltag einer Saison ansetzen.

Punkt

Mangelnder Teamgeist
Miese sportliche Situation
Unzufriedenheit einzelner Spieler
Leistung letztes Spiel

Bedingung

Negativer Wert
>1 Stufe unter Saisonziel
>5 Spieler haben unterste 2 Werte
Letztes Spiel des Vereins war eine Katastrophe



Nach einer Krisensitzung ist eine Weile Pause, bis du die nächste ansetzen kannst. Die Mindestpause reduziert sich, wenn du deine Fähigkeiten „Motivation“ und „Menschenführung“ steigerst.

Der Clou ist, dass eine Krisensitzung immer dann ihre Wirkung am besten entfalten kann, wenn möglichst viel Negatives zusammengekommen ist. Dann wirkt sie wie ein reinigendes Gewitter. Lappalien löst du dagegen am besten in Einzelgesprächen.

Spieler, die während einer solchen Sitzung unbeteiligt oder ängstlich herumsitzen (also ganz junge Spieler; Spieler, die gehen oder Spieler, die ihre Karriere beenden), haben keine Wirkung.

Auch die KI setzt Krisensitzungen an. Du wirst darüber gelegentlich durch Zeitungsmeldungen informiert und kannst dich dann freuen.

Kurzmotto – ab WAF2024

Ab WAF2024 kann unter „Fans“ und „Allgemein“ ein Kurzmotto für den Club eingetragen werden. Dieses wird dann im Spiel auf dem Videoring verwendet. Auch andere Einsatzstellen sind natürlich an geeigneten Stellen perspektivisch möglich.

Kurztrainingslager – ab WAF

Im Kurztrainingslager haben die Trainingseinheiten 20% mehr Effekt durch höheren Fokus. Sie kosten allerdings Geld und zu viele davon in einer Saison nerven die Spieler. Am besten nutzt du diese vor richtig wichtigen Spielen.

Die Kosten pro Tag sind jeweils fix.

★★★★★	2.000
★★★★★	5.000
★★★★★	10.000
★★★★★	15.000
★★★★★	25.000

Der Abteilungsleiter bestimmt die Unterkunft nach der finanziellen Situation des Vereins.

Die Mannschaft akzeptiert Kurztrainingslager bis 2mal hintereinander oder 4mal in den letzten 3 Monaten.

Laufbahn – ab WAF2024

WAF2024 legt dir beim Thema Laufbahn keine Steine in den Weg. Du kannst diese unter „Infrastruktur“ und „Kosmetik“ für dein Stadion beliebig an- und ausschalten. Auch die Farbe der Bahn kann ohne Kosten geändert werden.

Letzte Spiele – ab WAF

Die fünf Rauten zeigen von links nach rechts die Tendenzen der letzten fünf Spiele an. Grün steht für Sieg, gelb für Unentschieden und rot für eine Niederlage. Befindet sich die Raute oben, zeigt das an, dass es sich um ein Heimspiel gehandelt hat. Bei Auswärtsspielen ist die Raute nach unten verschoben.

Letzte Trainingseinheit vor dem Spiel – ab WAF

Vor dem Spiel gibt es beim Setzen von Trainingseinheiten gewisse Einschränkungen, um grobe Fehler wie eine Konditionseinheit auszuschließen.

Auch wenn man ganze Trainingswochen setzt, wird dies berücksichtigt und eine zu anstrengende Einheit wird ggf. ersetzt.

Bei WAF und NT wurde auch bei Heimspielen von einer Anreise ausgegangen, das ist bei WAF2024 nicht mehr der Fall.

Letztes Angebot – ab WAF2024

Das letzte Angebot von Verhandlungen solltest du vor allem bei stark interessierten Spielern nutzen, mit denen du dir schon fast einig bist. Ab der fünften Verhandlungsrunde erhältst du einen Bonus, weil die Gegenseite erschöpft ist. Richtig gut ist es, wenn du dir praktisch mit der Gegenseite einig bist und dort ca. 10-35% Geduld übrig sind.

Es wird dann eine Wahrscheinlichkeit ermittelt, mit der die Forderung akzeptiert wird. Dann wird die Entscheidung bekanntgegeben. Weniger nützlich ist diese Funktion, wenn ein Spieler einen Berater hat. Diese lassen sich nicht so leicht von dir beindrucken.

Es gibt sogar Spielerberater, die das letzte Wort nicht akzeptieren und einfach so tun, als ob es normal weitergehen würde. Es liegt dann an dir, einfach weiter zu verhandeln oder aber die Sache wirklich abubrechen.

Bei manchen Spielerberatern ist es zudem gefährlich, einfach ein zweites Mal auf „Verhandeln“ zu drücken, ohne das Angebot zu verändern. Auch nachträgliche Steigerungen nimmt man in dieser Berufsgruppe oft nicht einfach so hin.

Ligalandkarte – ab NT

Auf der Ligalandkarte kann es vorkommen, dass mehrere Vereine in der gleichen Stadt sind.

In diesem Fall wird dir ein zweites, kleineres Wappen oben rechts vom Hauptwappen angezeigt.

Bewegst du nun den Mauszeiger über den Pin auf der Karte, kannst du dir mit dem Mausekran auch die anderen Vereine anzeigen lassen.

Lokales (Jugend) – ab WAF

Hier kannst du vorhandene Plätze bezugsfertig machen oder wieder auflösen, so dass keine monatlichen Kosten entstehen. Die Gebäude bleiben erhalten.

Du kannst auch einen Sichtungstag durchführen und auf diese Weise Talente aus der Umgebung des Vereins entdecken.



Managerfähigkeiten – ab WAF

Man kann insgesamt 6 Fähigkeiten bis auf Stufe 2 bringen. Da man mit einer +2-Stärke und einer -2-Schwäche beginnt, hat man bei Managerlevel 13 alles gelernt, was es zu lernen gibt.

Eine genaue Beschreibung gibt es in Teil 2 unter „Managerwerte“.

Managerkommunikation – ab WAF

In den Bereich Managerkommunikation bei der Zufriedenheit eines Spielers fallen Interviews, Ansprachen, Spielergespräche, Teamevents und Aktionen im Bereich „Schnelle Entscheidungen“. Nach einer Weile werden die Auswirkungen vom Spieler wieder vergessen.

Manager-Ultimatum und Manager-Prüfstand – ab WAF

Bei geringer Beliebtheit beim Vorstand (<60) kann Druck ausgeübt werden, doch jetzt kurzfristig mal positive Resultate abzuliefern. Besser du lässt es nicht so weit kommen. Auch hier hilft eine hohe Beliebtheit bei den Fans diese Sachen etwas hinauszuzögern.

Mannschaftstaktiken – ab WAF

Die Taktiken steigen durch Training und Anwendung.

Alle taktischen Werte gehen in jeder Woche mit einer Chance von 50% um 1 zurück.

Das Clubgelände kann diese Reduzierung aufhalten. Dazu gibt es den Faktor „Keine Reduzierung“ => Mit diesem Wert in % wird die Reduzierung verworfen. Im Kapitel „Clubgelände“ wird der Effekt der einzelnen Gebäude angegeben.

Marketing – ab WAF

Hier geht es vor allem um den Verkauf von Trikots und sonstigen Fanartikeln. Für manche Spiele können auch Sonderartikel produziert werden. Diese sind aber in der Regel ein Risiko, da z.B. eine Niederlage im Pokalfinale den Verkauf von Pokalsieger-Schals stark einschränkt. Nicht verkaufte Sonderartikel kannst du vernichten, sonst regst du dich auf die Dauer nur bei jedem Blick ins Inventar darüber auf.

Je mehr Fanartikel dein Verein in einer Saison verkauft, desto schneller steigt der Rabatt an, den du bei der Produktion bekommst. Große Clubs durchlaufen die ersten Stufen in wenigen Wochen. Durch schlechtere Qualität kannst du deine Gewinnspanne weiter steigern, hast dann aber unter Umständen auch Probleme mit deinen Kunden.

Zuletzt kannst du hier auch Charity-Aktionen durchführen und dich um die Vereinsapp kümmern.

Charity-Aktionen sind gut für dein Ansehen bei den Fans und in der Öffentlichkeit. Damit sicherst du deinen Job und sorgst gleichzeitig für ein positives Image, das dir bei weiteren Stationen deiner Karriere nützlich sein kann.



Maulwurfsjagd – ab WAF2024

Wenn man einen Maulwurf im Team hat, merkt man das schnell an entsprechenden Zeitungsmeldungen. Diese wirken sich stark negativ auf den Teamgeist aus, da keiner mehr dem anderen vertraut.

Der Maulwurf ist in den Bereich „Kabinen-Seismograf“ integriert. Gibt es einen Maulwurf, kann dort über einen Button der Screen für die Jagd eröffnet werden. Ansonsten ist dieser gesperrt.

Ein Spieler wird zum Maulwurf, wenn er bestimmte Charaktermerkmale hat und unzufrieden ist.



Daraus folgt, dass du bei der Jagd schon mal alle zufriedenen Spieler ausschließen kannst. Dann gibt es noch Spieler, die charakterlich eher zu solchen Taten tendieren, aber hier beginnt dann deine Aufgabe.

Es kann bis zu zwei Maulwürfe gleichzeitig geben.

Hast du einen begründeten Verdacht, kannst du einen Spieler zur Rede stellen und eine entsprechende Strafe aussprechen. Wollen wir hoffen, du hast den richtigen erwischt.

Man kann das Maulwurfsproblem auch aussitzen, irgendwann hören sie auf. Vielleicht endet einfach ihre Unzufriedenheit. Aber nichts zu tun ist schmerzhaft.

Match-Optionen – ab WAF2024

Siehe 3D-Match-Optionen.

Maximale Anzahl Suchergebnisse – ab WAF2024

Siehe „Optionen“.

Medizinische Abteilung – ab WAF

Hier geht es um deine verletzten Spieler. Klickst du diese an, kannst du sie auch direkt im Krankenhaus oder in der Reha besuchen. Die Spieler wissen es zu schätzen, dass du dir die Zeit nimmst, auch wenn du im nächsten Spiel noch keinen Vorteil davon hast.



Mitarbeiter und Abteilungsleiter – allgemein

Was ist ein Abteilungsleiter und was ist ein Mitarbeiter? Die Abteilungsleiter sind im Spiel namentlich bekannte Personen, die für die entsprechende Abteilung zuständig sind und mit dir als Manager auch direkt kommunizieren. Die normalen Mitarbeiter werden nicht namentlich genannt, müssen aber motiviert und in ausreichender Anzahl vorhanden sein, damit alles im Verein reibungslos läuft. Sie haben jeweils einen Abteilungsleiter als Chef.

Mitarbeiter – allgemein

Wenn du möchtest, kannst du auch einen Termin für eine Rede an die Mitarbeiter vereinbaren. Diese reichen von deiner persönlichen Vorstellung, über Beruhigung bis zu den üblichen Durchhalteparolen, auch wenn das Schiff schon sinkt.

Für die Motivation deiner Mitarbeiter ist es wichtig, dass sich die Arbeit in einem machbaren Rahmen bewegt. Zu wenig Arbeit ist genauso kontraproduktiv wie zu viel. Unterstützen kannst du die Motivation durch Boni und gemeinsame Feiern. Letztere stehen dir nur in den passenden Monaten zur Verfügung. Der allgemeine Erfolg des Vereins ist ein weiterer wichtiger Faktor.

Zuletzt stehen dir hier noch einige Möglichkeiten für eine finanzielle Krisensituation zur Verfügung. Hier kannst du verschiedene Punkte auswählen, das Einsparpotenzial wird dir jeweils angezeigt. Die betroffenen Personen im Verein finden die Sachen meistens nicht so gut.

Mitarbeiter – bis NT

Bis NT fiel es in deinen Aufgabenbereich, auch die einzelnen Mitarbeiter in den Abteilungen einzustellen. Ab WAF2024 machen das deine Abteilungsleiter.

Wichtig ist, dass du die angezeigte Anzahl der Mitarbeiter in den verschiedenen Abteilungen oben rechts im Auge behältst und diese änderst, wenn die Auslastung zu groß oder zu klein wird.

Mitarbeiter – ab WAF2024

Dieser Bereich wurde für WAF2024 komplett überarbeitet. Da das bisher viel Arbeit war, kannst du Mitarbeiter jetzt nicht mehr einzeln einstellen oder entlassen, wie das noch bei WAF und NT der Fall war. Du gibst nur doch allgemeine Regeln für deine Abteilungsleiter vor.

Eine wichtige kleine Änderung gibt es noch bei den Mitarbeitern in der medizinischen Abteilung. Diese sind bei WAF2024 nicht mehr nur mit verletzten Spielern beschäftigt, sondern kümmern sich um alle Spieler (danach richtet sich auch ihre Auslastung). Dazu werden bei wohlhabenden Clubs zusätzliche Mitarbeiter eingestellt, die sich optimal um die Spieler kümmern.

Ein Nationalspieler will nicht drei Tage auf eine Massage warten, er will die jetzt, hier und auf der Stelle.

Mitglieder – ab WAF

Jeder Verein kann einer von drei Kategorien angehören. Entweder der Verein hat gar keine Mitglieder, dann ist der Mitglieder-Bereich im Spiel gesperrt. Die zweite Möglichkeit sind Mitglieder ohne Stimmrecht. Bei diesen Vereinen werden die Mitglieder bei Anteilsverkäufen nicht einbezogen, der Menüpunkt steht aber ansonsten zur Verfügung. Die dritte Option sind Vereine mit Stimmrecht, hier haben die Mitglieder Mitgestaltungsmöglichkeiten.

Die Mitgliedschaft sollte den Mitgliedern aber auch persönliche Vorteile bringen. Wähle daher für deine Mitglieder aus den verschiedenen möglichen Vergünstigungen ein interessantes Paket aus. Je attraktiver das Angebot, desto mehr neue Mitglieder wirst du gewinnen.

Weiterhin kannst du auch die Preise der Mitgliedschaft sowie besondere Angebote festlegen. Besonders die Mitgliedschaft auf Lebenszeit kann dir in der Krise helfen.

Das Vereinsmotto kannst du frei wählen (die Voreinstellung kommt aus dem Editor). Es wird z.B. im Museum als Schriftzug an der Wand genutzt und auch im Clubvideo präsentiert. 40 Zeichen sind erlaubt.

Langfristig wichtig zur Steigerung der Mitgliederzahl ist die „Frei bis“-Kategorie. Dazu kommen die Strampler für die Neugeborenen deiner Stadt und die ständige Werbung von erwachsenen Mitgliedern durch gezielte Kampagnen. Eine starke Mitgliederbasis spült jedes Jahr Millionen in deine Kasse.

Museum – ab WAF, erweitert in WAF2024

Hast du noch kein Museum, kannst du dieses auf dem Clubgelände errichten. Der Eintritt für dich ist frei.

Es gibt 3 Stufen für eine jeweils unterschiedliche maximale Anzahl Pokale.

Neu in WAF2024 ist die Hall of Fame. Dort können bis zu 16 Spieler verewigt werden.

Diese können sowohl im Editor als auch unter „Infrastruktur / Hall of Fame“ ausgewählt werden.

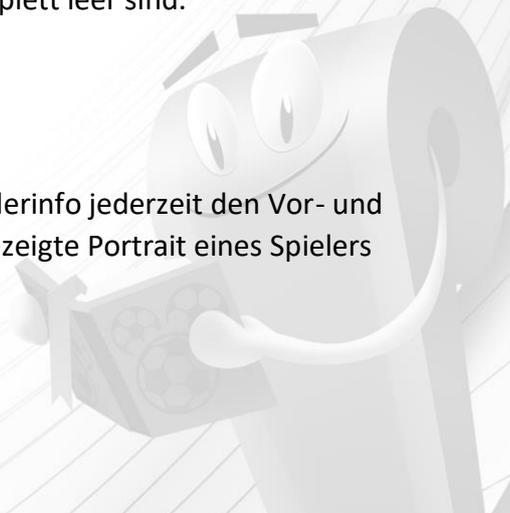
Dazu besteht die Möglichkeit bis zu 4 aktuelle oder historische Teambilder zu integrieren (siehe Teil 4).

Im Gegensatz zu WAF können bei WAF2024 außerdem alle verfügbaren Museumsräume direkt betreten werden, auch wenn die Vitrinen noch komplett leer sind.

Namen editieren – ab WAF2024



Du kannst über einen Button rechts oben im Spielerinfo jederzeit den Vor- und Nachnamen, den Künstlernamen, das Hobby und das angezeigte Portrait eines Spielers ändern.



Das Alter lässt sich nicht ändern, da dies einen zu großen Einfluss auf das Spiel hätte. Allerdings kannst du dennoch über den Bildnamen ein passendes Portrait auch mit einem anderen Geburtstag auswählen.

Für den 3D-Modus kannst du außerdem noch Haut-, Haar- und Schuhfarbe ändern.

Alle Änderungen gelten nur für das laufende Spiel.



Mit den beiden Zurücksetzen-Buttons kannst du den Namen und das Aussehen auch wieder auf die Einstellungen der Datenbank beim Spielstart zurücksetzen.

Nationalmannschaft – ab NT

Bei der Auswahl einer Nationalmannschaft ist vor allem der Talentpool wichtig für den langfristigen Erfolg. Nutze ansonsten die Möglichkeiten, Spieler von deinem Land zu überzeugen und überrede diese bzw. bürgere diese ein.

Schaue zumindest einmal vor einem Turnier auch nach geeigneten Jugendspielern, die du vielleicht noch mitnehmen kannst. Am besten machst du das einige Wochen vor der Kadernominierung.

Du kannst deine Nationalmannschaft auch durch Spenden unterstützen.

Notenänderung im Spiel – ab WAF2024

Mit der Taste „B“ kann die Anzeige von Notenänderungen während der Spielszenen aktiviert werden. Die angezeigte Zahl zeigt bei „deutschen Noten“ jeweils die echten Notenänderungen (bezogen auf 90 Minuten) an. Zu Beginn des Spiels werden diese zunächst stärker gewichtet, da sich die Noten immer auf die aktuell gespielte Anzahl Minuten beziehen.

Bei anderen Notensystemen wird statt der echten Notenänderungen eine Bewertung durch Plus- oder Minuszeichen ausgegeben. +++ steht dabei für eine sehr gute Aktion, --- für einen groben Fehler.

Notizen – ab WAF, erweitert ab WAF2024

Bei WAF konntest du bereits Notizen zu Spielern abspeichern.

Ab WAF2024 kannst du dir diese auch gezielt über den Datenanalysten anzeigen lassen.

Dazu kannst du dir bei WAF2024 Notizen über die Funktion „Erinnerung erstellen“ machen. Diese findest du in der Wochenplanung unten in der Mitte. Hier kannst du dir auch Templates für häufig wiederkehrende Erinnerungen erstellen, die du dann schnell immer wieder einsetzen kannst.



Optionen – ab WAF, teilweise ab WAF2024



Du findest die Optionen während der Planungsphase oben rechts im Menü.

Hier einige vielleicht interessante Möglichkeiten:

- Hier kann man die Geschwindigkeit des Wochenablaufs regeln.
- Man kann zwischen einem Light und einem Dark Mode wechseln (ab WAF2024) und die Interface-Farbe ändern.
- Man kann die Geschwindigkeit der Textausgabe und die Geschwindigkeit im Wochenablauf verändern.
- Wenn du nicht mit echten Spielerfotos spielen möchtest, kannst du auf Silhouetten umschalten.
- Nur bis NT (wegen Lizenzen): Bei den Fotos kannst du dich bei der Priorität zwischen unseren Fotos (DLC) und deinen eigenen entscheiden. Diese Priorität gilt nur für den Fall, dass ein Foto doppelt vorhanden ist.
- Du kannst hier das Notensystem und die Währung ändern. Wir rechnen die im Spiel vorhandenen Währungen derzeit 1:1 um.



Die meisten Optionen sind selbsterklärend. Hier einige Anmerkungen:

Light Mode

Wenn du gerne eine hellere Bildschirmgestaltung hättest, steht dir ab WAF2024 auch ein Light Mode zur Verfügung.



Textgeschwindigkeit

Hier kannst du einstellen, wie schnell im Wochenablauf bei Ereignissen mit offenem Ausgang das Ergebnis eingeblendet wird. Die optimale Einstellung hängt von deiner Lesegeschwindigkeit und deinem Bedürfnis nach Spannung ab.

Geschwindigkeit Wochenablauf

Die eingestellte Geschwindigkeit bestimmt die Ablaufgeschwindigkeit der einzelnen Tage im Wochenablauf. Insbesondere bei großen Datensätzen solltest du den Turbo aktivieren, da der Ablauf bei sehr vielen Ligen ohnehin deutlich verlangsamt wird.

Zeitraum Gehälter

Manche Länder bevorzugen eine Wochenausgabe, andere eine monatliche oder jährliche. Hier kannst du deine präferierte Option auswählen.

Notensystem

Hier geht es um die Bewertung der Leistung eines Spielers in einem Match. Da das Notensystem von Land zu Land variiert, hast du hier verschiedene Optionen (siehe auch oben „Notenänderung im Spiel“).

Sprachausgabe

Hier kann eingestellt werden, an welchen Stellen im Spiel die Sprachausgabe erfolgen soll.

Sprecher

Hier kannst du einen Sprecher für die Sprachausgabe auswählen.

Neuen Spieler hinzufügen

Spielen aktuell weniger als zwei Spieler (bis NT) bzw. weniger als vier Spieler (WAF2024), kann ein Spieler hinzugefügt werden.

Aus Spiel ausscheiden oder Spiel beenden

Der aktuelle Spieler scheidet aus dem Spiel aus. Ist kein Spieler mehr vorhanden, endet das Spiel.

Entlassungen

Spielst du ohne Entlassungen, wirst du nicht mehr gefeuert, wenn deine Beliebtheit beim Präsidium auf unter 50 sinkt. Siehe auch „Präsidium“ für Details.

Hotseat

Beim Hotseat kann mit Zeitbeschränkung in der Planungsphase gespielt werden. Ist diese abgelaufen, gibt es eine zufällige Strafe, wobei die letzten 5 Sekunden ein Countdown ertönt. Dies erfolgt dreimal hintereinander. Danach folgt keine weitere Strafe mehr innerhalb der aktuellen Planungsphase.

Außerdem besteht hier u.a. die Möglichkeit, die Spielerreihenfolge zu bestimmen und die Scouting-Ergebnisse automatisch zu teilen.

Maximale Anzahl Suchergebnisse (ab WAF2024)

Hier kannst du einstellen, wie viele Suchergebnisse maximal ausgegeben werden sollen. Besonders relevant ist das auf dem Spieler scouten/verpflichten-Bildschirm. Hier kann es ansonsten passieren, dass die Suche gerade bei großen Datenbanken extrem lange dauert und Probleme macht.

„Pro Frame“ legt zudem fest, wie viele Einträge pro Frame hinzugefügt werden. Auf schnellen Rechnern solltest du versuchen, die Zahl zu erhöhen. Voreingestellt sind 50. Geht deine Framerate zurück, solltest du die Zahl reduzieren.

Diese Einstellungen kannst du individuell festlegen, damit du je nach Rechner und Datenbank optimale Suchzeiten hast.

Organisation – ab WAF, erweitert für WAF2024

Hier geht es um Freundschaftsspiele, Trainingslager, Unterkünfte und um die Saisonöffnung. Zwar machen dir auch deine Assistenten entsprechende Vorschläge, aber du kannst dich hier auch selbst um diese Dinge kümmern. Gerade in der Vorbereitungsphase gibt es einiges zu tun, später läuft dann der Wechsel zwischen Training und Spiel quasi von allein.

Paketpreis - allgemein

Die Berechnung des Paketpreises ist nicht trivial. Neben der Ablöse oder Leihgebühr gehen hier auch die totalen Gehaltsanzahlungen an den Spieler oder Mitarbeiter ein. Bei Mitarbeitern werden zusätzlich auch noch mögliche Abfindungen berücksichtigt.

Pokalauslosungen – ab WAF

Bei den Pokalauslosungen kannst du mit 1, 2 und 3 zwischen drei Geschwindigkeiten wechseln, wenn du (vor allem in den späteren Runden) mehr Spannung willst. Die Auslosung läuft dann insbesondere bei 3 schön gemütlich ab.

Präsidium – ab WAF, verbessert für WAF2024

Das Präsidium hat die Macht im Verein. Sinkt dort deine Beliebtheit unter 50, wirst du normalerweise entlassen. Nur eine extrem hohe Beliebtheit bei den Fans kann dich dann noch retten. Für jeweils 2% Beliebtheit bei den Fans über 80 darf deine Beliebtheit um 1 weiteres Prozent fallen.

Neu in WAF2024 ist der Punkt „Aktuelle Beliebtheitsänderung Präsidium am Saisonende wegen Finanzlage“. Dieser stellt einen Bonus oder Abzug dar, den man am Saisonende erhält, wenn sich die finanzielle Situation nicht mehr ändert. Der Grund für diese Neuerung ist, dass nicht jede Investition oder Einnahme direkt auf die Beliebtheit wirken soll, ansonsten würde diese quasi die ganze Zeit hin und her springen. Allerdings wird am Saisonende dann abgerechnet. Die Höhe der Änderung richtet sich dann nach dem Anteil des Gewinns bzw. Verlusts am Gesamtumsatz.

Gewinn

>80%	+10
>60%	+8
>40%	+7
>30%	+6
>25%	+5
>20%	+4
>15%	+3
>10%	+2
>5%	+1

Verlust

5-10%	-1
10-15%	-2
15-20%	-3
20-30%	-4
30-50%	-5
50-100%	-6
100-150%	-7
150-200%	-8
>200%	-10

Beim Menüpunkt „Präsidium“ kannst du außerdem auch direkt mit den Verantwortlichen sprechen. Wenn es um dich persönlich geht, hast du vier Optionen:

Vertrag verlängern

Wenn das Präsidium nicht von selbst auf dich zukommt, kannst du hier nachfragen.

Verlängerung ausschließen

Damit schaffst du klare Verhältnisse. Dein Vorteil: Andere Vereine melden sich verstärkt bei dir. Das heißt aber nicht, dass man dich auch gehen lässt.

Freigabe erbitten

Gibt es einen interessanten Verein, der Interesse an dir hat (siehe „Persönliches“), kannst du sich hier für einige Monate die Freigabe geben lassen. Du kannst dich dann aber immer noch entscheiden.



Auch wenn du dir die Freigabe vertraglich hast garantieren lassen, gehört es sich, das Präsidium über deinen Wunsch vorab zu informieren.

Rücktritt

Du willst den Verein verlassen, hast aber noch nichts Neues. Damit bist du zunächst arbeitslos, das sollte also das letzte Mittel sein.

Weitere Optionen im Bereich Präsidium sind:

Budgetänderungen

An dieser Stelle kannst du mit deinem Präsidium auch über Budgetänderungen diskutieren. Deine Chancen steigen durch eine hohe Managerstufe (ab Stufe 9 und 13), eine hohe Beliebtheit beim Präsidium (die Grenzen sind 80, 90 und 100), eine lange Zeit beim Verein (mindestens 2 bzw. 4 Jahre) und bei einem übertroffenen Saisonziel. Sie sinken bei einem Vorstandsvertrauen von unter 60.

Außerdem wirkt sich auch deine Managerfähigkeit „Verhandlungen“ aus.

Für jeweils 2 volle Prozent Änderung verlierst du einen Punkt Beliebtheit beim Präsidium.

Situation erläutern

Zuletzt kannst du auch dem Vorstand allgemein die Situation erläutern, mit ein bisschen Glück kannst du so deine Beliebtheit dort steigern.

Mitglied im Vorstand werden

Bist du lange Zeit bei einem Verein, kannst du zum Vorstand berufen werden. Das solltest du annehmen, auch wenn du dann langweilige Sitzungen besuchen musst (die Zeit wird im Terminplaner reserviert). Ein Platz im Vorstand erhöht deine Budgets um 5% (WAF und NT) bzw. 10% (WAF2024).

Villa

Der Bau einer Villa für den Präsidenten kann dir in der Krise den Kopf retten. Du hast aber nur 2x pro Verein die Möglichkeit dazu. Die kleine Villa bringt 10 Punkte, die große 20.

Aktuelle Aufgabe Präsidium

Ab und zu gibt dir das Präsidium eine besondere Aufgabe. Diese findest du hier und auch in der Zentrale. Es gibt drei Schwierigkeitsgrade. Hast du eine Aufgabe bekommen, wird dir auch der Fortschritt bei der Erfüllung angezeigt.

Profile – ab WAF, teilweise NT, teilweise WAF2024

Profile kannst du entweder über die kleinen runden i-Buttons (ab WAF2024) oder mit der rechten Maustaste (ab WAF) durch Klick auf entsprechende Namen aufrufen. Sie sind verfügbar für:

- Dich persönlich
- Spieler
- Jugendspieler
- Mitarbeiter
- Schiedsrichter
- Länder (ab NT)
- Ligen (ab WAF2024)
- Pokale (ab WAF2024)



Besondere Highlights befinden sich ab WAF2024 im Vereins- und Spielerinfo.

Im Vereinsprofil kannst du dir z.B. jetzt ein Clubvideo mit allen Highlights anschauen.

Bei den Spielern hast du die Möglichkeit unter „Saison“ deren bisherige Tore in dieser Saison anzuschauen. Entweder alle auf einen Schlag oder aber indem du zunächst das entsprechende Spiel auswählst.

Bitte beachte auch den Button für das Editieren von Vereins- und Spielerdaten rechts oben. Alle Änderungen hier gelten nur für das laufende Spiel. Für Details siehe auch „Namen editieren“ und „Vereinsdaten editieren“.

Promotionfilm (Manager) – ab WAF2024

Unter „Persönliches“ kannst du dir deinen eigenen Promotion-Film erstellen lassen. Dieser kostet zwar Geld, hilft dir aber bei der Jobsuche als Bewerbungsvideo. Wir hoffen außerdem, dass dir das Anschauen auch ein bisschen Spaß macht!



Möchtest du zu einem großen Club, hilft ein reißerisches Video. Möchtest du eher zu einem kleinen Club, musst du bescheiden auftreten.

Psychologisches Profil – ab WAF

Durch ein solches Profil erfährt man eine Menge über das Team. Es ist nach der Erstellung für eine Woche verfügbar und muss danach neu erstellt werden.

Rasenheizung – ab WAF2024

Die Rasenheizung hat bei WAF2024 nur optische Auswirkungen. Die Voreinstellung kommt aus dem Editor (auch schon in WAF und NT).

Hat man keine Heizung, kann es sein, dass man bei entsprechenden Temperaturen auch einmal auf einem Schneefeld spielen muss. Das erfreut nicht jeden, daher kann man sie unter „Infrastruktur“ und „Details“ jederzeit aktivieren.

Reiche Eigentümer – ab WAF

Hat ein Verein „reiche“ Eigentümer, dann greifen diese auch mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit ins Geschehen ein.

Die Häufigkeit der Einmischung hängt von der Höhe des Anteils und dem im Editor eingestellten Einmischungsgrad ab. Sie erfolgt durch Ereignisse.

60% der Ereignisse beeinflussen die Beliebtheit, 40% die Budgets. Ein positives Ereignis steigert die Beliebtheit beim Präsidium um 3. Ein negatives Ereignis senkt sie um 3. Die Budgetereignisse beeinflussen jeweils nur die Budgets, wobei diese um bis zu 10% erhöht oder gesenkt werden. Die maximalen positiven Auswirkungen gibt es nur, wenn man mindestens zwei Jahre beim Verein ist.

Reinrufen – ab WAF2024

Siehe Teil 1 unter „Wochenablauf und Match“ bei „Eingriffsmöglichkeiten“.

Replays – ab WAF2024

Wenn du gerne von den Toren in deinem Spiel auch noch einmal eine Wiederholung aus anderer Perspektive sehen möchtest, kannst du in den 3D-Match-Optionen den Punkt „Replays“ aktivieren. Das Replay wird immer mit einer zufälligen anderen als der von dir voreingestellten Kamera gezeigt.

Robustheit – allgemein

Spieler mit diesem Attribut sind körperlich besonders stark und können sich im Zweikampf daher gut durchsetzen. Dabei bezieht sich das nicht nur auf die Zweikämpfe am Boden, sondern auch auf Kopfball- und Sprintduelle.

Rookie des Monats / Rookie des Jahres – ab WAF, verbessert für WAF2024

Jeder Spieler erhält Punkte für jede erreichte Spielnote in der ersten Liga (in WAF2024 dann für alle Ligen). Für eine 1 gibt es 10 Punkte, dann pro halbe Note 1 Punkt weniger.

Es werden immer die 3 Spieler mit den höchsten Werten ermittelt. Der Spieler mit den meisten internen Punkten gewinnt. Gibt es weniger als drei Spieler, wird zudem noch die Trainingsleistung/Entwicklung einbezogen.

Damit ein Spieler in die Wertung kommt, müssen folgende Bedingungen erfüllt sein:

- Der Spieler gibt in dieser Saison sein Ligadebüt in genau dieser Liga. Andere Ligen zählen nicht!
- Der Spieler ist am 30.6. der Vorsaison noch keine 24 Jahre alt. Wenn er am 1.7. 24 Jahre alt wird, dann darf der Spieler nicht mehr mitmachen.

Rotation – ab WAF

Zu Beginn der Saison kann man hinsichtlich der Rotation ein Versprechen abgeben.



Wenn du das machst, solltest du die Aufstellung selbst machen. Dein Assistent könnte es als vorteilhaft erachten, dieses Versprechen zu ignorieren, um dadurch andere Vorteile zu erlangen.

Die positiven Folgen der Versprechen sind:

Wir rotieren viel.

+2 Punkte Managerkommunikation für alle Spieler zwischen Platz 12 und 22 in der Stärkerangliste des Kaders

Jeder/Jede bekommt bei mir seine/ihre Chance.



+1 Punkt Managerkommunikation für alle Spieler zwischen Platz 12 und 22 in der Stärkerangliste des Kaders

Die Rotation in einem Spiel gilt als erfüllt, wenn mindestens eine Änderung in der Startformation im Vergleich zum letzten Spiel durchgeführt wurde. Dies betrifft nur Pflichtspiele.

Du darfst nun maximal 6mal gegen diese einfache Regel verstoßen. Nach 4 Verstößen wirst du zudem gewarnt.

Die negativen Folgen kehren den positiven Effekt des Versprechens in einen negativen Effekt gleicher Größe um.

Wir rotieren viel.

Dir wird ein Strafpunkt wieder abgezogen, wenn du mindestens 4 Spieler gegenüber der letzten Startformation änderst (wiederum zählen nur Pflichtspiele).

Nach 7 Verstößen erfolgt folgende Strafe:

-4 Punkte Managerkommunikation für alle Spieler zwischen Platz 12 und 22 in der Stärkerangliste des Kaders

Jeder/Jede bekommt bei mir seine/ihre Chance.

Dir wird ein Strafpunkt wieder abgezogen, wenn du mindestens 3 Spieler gegenüber der letzten Startformation änderst (wiederum zählen nur Pflichtspiele).

Nach 7 Verstößen erfolgt folgende Strafe:

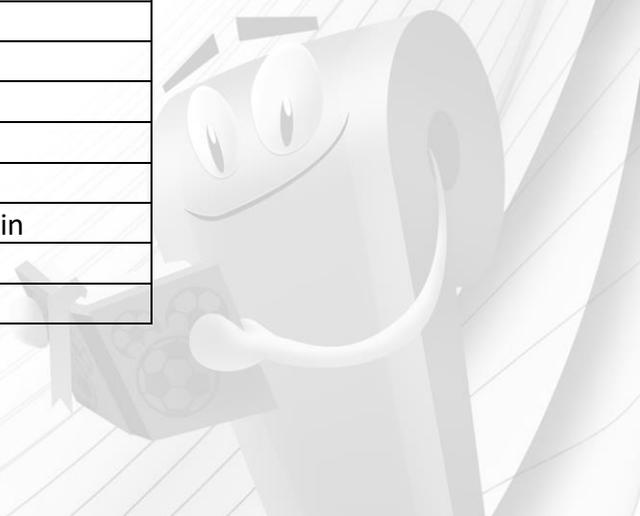
-2 Punkte Managerkommunikation für alle Spieler zwischen Platz 12 und 22 in der Stärkerangliste des Kaders

Ruf als Verhandler – ab WAF2024

Bei den Verhandlungen kannst du dir einen Ruf erarbeiten. Dabei solltest du darauf achten, dass du nicht zu viele Verhandlungen scheitern lässt. Ein paar Abbrüche sind ok, aber zu viele wirken negativ.

Die Einstufung erfolgt dann nach der durchschnittlichen Geduld, mit der deine Verhandlungspartner die Verhandlung verlassen.

<8	Halsabschneider Halsabschneiderin
<12	Hyäne
<16	Blutsauger Blutsaugerin
<25 und <2 Abbrüche	Macher Powerfrau
<30 und <4 Abbrüche	Stratege Strategin
4-7 Abbrüche	(FM-)Zocker Zockerin
>7 Abbrüche	Chaot Chaotin
<50	Fairer Partner Faire Partnerin
<65	Leichtes Opfer
Ansonsten...	Nervenbündel



Saisonrückblick – ab WAF2024

Am Ende der Saison kannst du dir einen Saisonrückblick aus der Sicht aller Teams deiner Liga anschauen und diesen für deinen eigenen Verein auch speichern.

Pos.	An.	Verein	S	U	N	Form	Tore	TD	Punkte
1	16	Bavaria München (M)	16	2	4	GGGG	49:25	24	50
2	12	Hoffenheim	12	7	3	GGGG	43:27	16	43
3	13	Wolfsburg	13	3	6	GGGG	42:27	15	42
4	8	Essen	8	9	5	GGGG	29:21	8	33
5	9	Einheit Frankfurt	9	5	8	GGGG	25:20	5	32
6	8	Primera Köln	8	7	7	GGGG	29:25	4	31
7	9	Duisburg	9	3	10	GGGG	33:32	1	30
8	6	Freiburg	6	9	7	GGGG	36:24	12	27
9	7	Welle Bremen	7	6	9	GGGG	21:27	-6	27
10	8	Leverkusen	8	3	11	GGGG	32:40	-8	27
11	4	Stier Leipzig (N)	4	7	11	GGGG	20:30	-10	19
12	1	Nürnberg (N)	1	1	20	GGGG	14:75	-61	4

Dazu kannst du auch einen eigenen Start- bzw. Endtext schreiben.

Später kannst du dir die gespeicherten Rückblicke dann aus dem Startmenü heraus nochmals anschauen. Die Dateien können dann auch anderen Usern zur Verfügung gestellt werden.



Beim Speichern werden die Tore nicht mit abgespeichert. Dabei sind einfach zu viele Daten zu berücksichtigen, von denen man oft auch nicht weiß, ob sie auf einem anderen Rechner ebenfalls vorhanden sind. Wir verlieren das Thema aber nicht aus den Augen.

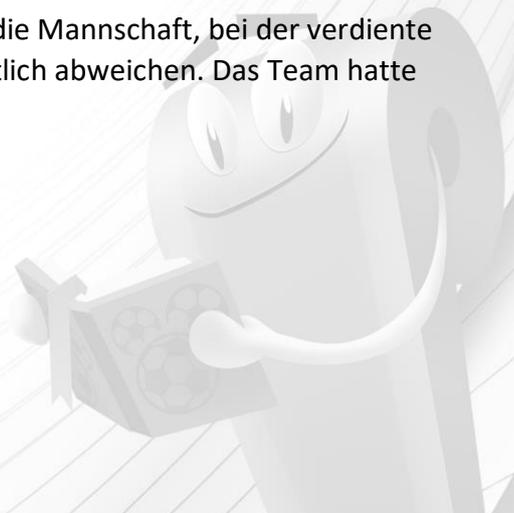
Schiedsrichter – ab WAF

Diese haben zwei entscheidende Attribute, ihre Kompetenz und ihre Härte. Der Kompetenz bist du ausgeliefert, aber deine Spielweise kannst du anpassen, indem du Einsatz und Fouls bei geringer Härte erhöhst oder bei hoher Härte reduzierst.

Schwarze Katze – ab WAF



Die schwarze Katze kennzeichnet an einem Spieltag die Mannschaft, bei der verdiente und tatsächliche Tore zu deren Ungunsten besonders deutlich abweichen. Das Team hatte also an diesem Spieltag besonderes Pech.



Schwierige Spieler – ab WAF, für WAF2024 erweitert

Diese sind ein Schlüsselkonzept in WAF und waren früher schwierig zu enttarnen. Ab WAF2024 kannst du aber nach einer Weile schwierige Spieler in deinem Verein identifizieren. Durch Verbesserung deiner Eigenschaft „Spielerbeurteilung“ kannst du diesen Prozess beschleunigen. Die Informationen dazu findest du im jeweiligen Spielerprofil unter „Persönliches“, sobald der Balken bei „Eigene Beobachtungen“ vollständig gefüllt ist. Bereits vorher werden hier andere spezielle Eigenschaften der Spieler vermerkt.

Scouting – ab WAF

Die Verpflichtung nicht gescouteter Spieler ist ein Risiko, da diese nach einem Kauf oder einer Leihe möglicherweise nicht so stark wie erwartet sind. Spieler aus unteren oder wenig bekannten Ligen solltest du daher vor einer Verpflichtung unbedingt gründlich scouten.

Die angegebene Stufe ist zunächst nur ein Richtwert und daher immer durch ein Fragezeichen gekennzeichnet. Nur das Scouting sorgt dafür, dass der Spieler dann auch zu deinem Verein passt und diese Stufe später auch bestätigen kann. Ansonsten erhältst du bei den regelmäßigen Beurteilungen, die immer sechs Wochen nach dem Schließen des Transferfensters erfolgen, die Quittung in Form einer Abwertung oder des Verlusts einer bestimmten Fähigkeit.

Spieler können in 10 Stufen gescoutet werden. Je höher die erreichte Stufe, desto mehr Informationen stehen dir über den Spieler zur Verfügung. Außerdem erhältst du so die Sicherheit, dass der Spieler hinterher auch wirklich zu deinem Verein passt, d.h. Spielstärkeänderungen nach der Verpflichtung werden minimiert.

Befindet sich über dem Spielertyp ein Fragezeichen, kann sich dieser bei einer Verpflichtung noch ändern. Dies wird immer unwahrscheinlicher, je länger der Spieler bereits gescoutet wurde, da dann bereits verschiedene Charaktereigenschaften ermittelt wurden. Siehe auch den Abschnitt „Spielertyp scouten“.

0	Alle Daten des Spielers sind bekannt.
1	Charakter jeweils 5 Werte, Typ geschätzt
2	Talent bekannt, ansonsten „?“; Taktische Ausbildung
3	Charakter jeweils 4 Werte, Typ geschätzt. Bis hierhin: Bester Karrierewert bekannt
4	Negative Fähigkeiten unbekannt, Entwicklungspotenzial
5	Charakter jeweils 3 Werte, Typ geschätzt, Form unbekannt
6	Fitness & Frische unbekannt, Motivation unbekannt, Biss + Zufriedenheit, Swag und Trainingseindruck
7	Charakter jeweils 2 Werte, Typ geschätzt
8	Charakter vollkommen unbekannt
9	Positive Fähigkeiten unbekannt

Bei WAF2024 ist zu beachten, dass die Punkte für die einzelnen Scouting-Stufen zum besseren Verständnis jetzt gleich verteilt sind. Man braucht also für jeden Schritt die gleiche Punktzahl. Für die höheren Stufen braucht man aber zunehmend mehr Zeit.

Bis NT war es noch so, dass für die ersten Stufen weniger Punkte notwendig waren. Das führte zwar am Ende zum gleichen Ergebnis, war aber für viele User schwieriger verständlich.

Ab WAF2024 gibt es außerdem einen Tooltipp, der anzeigt, wie groß die Chancen und Risiken bei einer Verpflichtung ungefähr sind, dass der Spieler am Ende besser oder schlechter als gedacht ist. Außerdem wurden die letzten 3 Stufen etwas verkürzt, das Scouting wird also schneller abgeschlossen



In den Spielerstatistiken im Spielerprofil kann ab einem Scoutinglevel von 1 die Formentwicklung eines Spielers nachvollzogen werden.

Bitte beachte zu diesem Thema auch den Abschnitt „Auf- und Abwertungen“ unter „Saisonverlauf“ in Teil 1.

Um geeignete Spieler zu finden, hast du folgende Möglichkeiten.

Spilersuche

Zunächst gibt es die direkte Suche. Diese kannst du sowohl in der Scoutingabteilung über „Spieler suchen“ als auch auf dem Planungsbildschirm über „Spieler scouten/verpflichten“ aufrufen.

Dort kannst du Spieler dann auf deine Scoutingliste setzen. Du erhältst dann Schritt für Schritt neue Informationen und kannst dich entscheiden, sobald du dir deiner Sache sicher bist.

Scoutauftrag vergeben

Hierbei vergibst du einen Auftrag an deine Scouts, einen bestimmten Spielertyp zu finden. Nach einigen Wochen werden sich diese zurückmelden. Geeignete Kandidaten kannst du dann wiederum näher scouten, diese starten aber schon mal mit etwas höherer Bekanntheit.

Spielermarkt sondieren

Dazu hast du die Möglichkeit mit „Spielermarkt sondieren“ allgemein Informationen über ein Land zu sammeln.

Alle oben genannten Maßnahmen, zusammen mit deinen Erfahrungen in anderen Bereichen (z.B. Spiele gegen entsprechende Mannschaften), verbessern ebenfalls allgemein deine Kenntnisse über den dortigen Markt. Das macht dein Scouting effizienter und schneller.

Eine Übersicht über deine Kenntnisse erhältst du unter „Persönliches“ und dort unter „Netzwerk“. Sobald du signifikante Fortschritte in einem Land gemacht hast, wirst du darüber auch gesondert informiert.

Vorgespräche

Vorgespräche können zudem helfen, den Verein für den Spieler interessant zu machen. Es kann nachher durchaus entscheidend sein, wie sehr du dich bereits vor der eigentlichen Verhandlung um den Spieler bemüht hast. Manchmal erhältst du allerdings auch direkt einen Korb. Aber auch ein positiv verlaufenes Vorgespräch garantiert keine erfolgreiche Verhandlung. Manche Spieler sind auch nur höflich. Man muss seine Grenzen irgendwo auch selbst kennen.

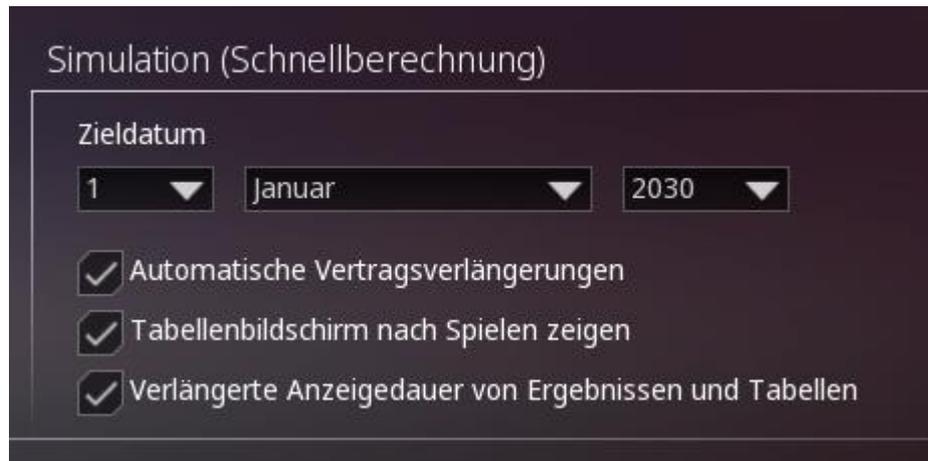
Transfers

Hier findest du ab WAF2024 eine neue Spalte, die den Scoutingstand bei der Verpflichtung der Spieler anzeigt.

Beteiligungen

Als letzten Reiter unter „Scouting“ findest du einige für den Transferbereich besonders wichtige Listen. So erhältst du eine Übersicht, bei welchen Spielern der Solidaritätsmechanismus zu deinen Gunsten greifen würde, welche Beteiligungen bei einem Weiterverkauf du ausgehandelt hast, aber auch welchen Anteil du eventuell bei Verkäufen an frühere Vereine bezahlen musst.

Simulation – ab WAF, verbessert für WAF2024



Unter „Simulation“ verstehen wir die Vorausberechnung des aktuellen Spielstandes ohne Eingriffsmöglichkeiten.

Du kannst diese in WAF und NT aus den Optionen heraus starten, bei WAF ist sie direkt in die Zentrale integriert und bietet weitere Optionen.



Beachte bitte, dass du während der Simulation auch entlassen werden kannst, falls du die Entlassungen aktiviert hast. Möchtest du das nicht, musst du diese Option vor dem Start der Simulation deaktivieren.

Die Option „Automatische Vertragsverlängerungen“ bezieht sich auf die Spieler. Vielleicht möchtest du ja nur einige Spieltage „vorspulen“ und möchtest nicht, dass deine Mannschaft

durch die Assistenten verändert wird. In diesem Fall solltest du die Verlängerungen sicherheitshalber vorher abstellen.



Achte darauf, dass du bei den regelbasierten Aufstellungen keine Einstellungen gemacht hast, die dein Team auf die Dauer in den Abgrund reißen.

Vor dem Start musst du noch ein Zieldatum auswählen, bis zu dem gerechnet werden soll. Natürlich kannst du zwischendrin immer wieder pausieren und die Simulation dann fortsetzen.



Die Simulation ist ideal für das Testen eigener Datenbanken. Lass den Rechner einfach über die Nacht simulieren und schau dir am nächsten Tag die einzelnen Statistiken genau an. So erkennst du schnell, ob alles passt.

Jahr	Sieger	Finalist	Ergebnis
2098	Marokko	Ägypten	2:1
2094	Island	Russland	4:0
2090	Spanien	Mexiko	2:1
2086	Italien	Mexiko	3:1
2082	Deutschland	Schottland	1:0
2078	Polen	Türkei	3:1
2074	Frankreich	Brasilien	3:2
2070	Frankreich	Argentinien	1:0
2066	Serbien	Portugal	3:2
2062	Spanien	Chile	3:0
2058	Uruguay	Marokko	3:0
2054	Brasilien	Uruguay	7:1
2050	Russland	Spanien	2:1
2046	Italien	Uruguay	2:0
2042	England	Brasilien	3:1
2038	Schottland	Chile	6:2
2034	Deutschland	Tunesien	5:0
2030	Uruguay	Schottland	3:2
2026	Frankreich	Spanien	2:0
2022	Argentinien	Frankreich	
2018	Frankreich	Kroatien	
2014	Deutschland	Argentinien	
2010	Spanien	Niederlande	

Weltmeister bei einer Simulation bis zum Jahr 2100

Es empfiehlt sich, bei Simulationen immer ohne Entlassungen zu spielen. Hast du das Setzen in den Optionen vergessen und das Spiel hält an, weil dein Vertrag nicht verlängert wird, kannst du es bei deinem Verein fortsetzen, wenn du den letzten Autosave im Mai auswählst. Zu diesem Zeitpunkt wurde noch keine finale Entscheidung über deine Zukunft gefällt.



Sitzmuster – ab WAF2024

Sitzmuster wirken am besten bei richtig großen Stadien. Du kannst diese beliebig wechseln und auch die Farbe ändern. In Kapitel 4 findest du eine Erklärung, wie du eigene Sitzmuster zum Spiel hinzufügen kannst.

Slow-Motion – ab WAF2024

Wenn du möchtest, kann das Spiel beim Abschluss automatisch in einen Slow-Motion-Modus schalten. Das erhöht die Spannung, ist aber sicher Geschmackssache. Diese Funktion kann in den 3D-Match-Optionen aktiviert werden.

Social Media – ab WAF2024

Dieser Bereich sieht harmlos aus, hat aber eine große Wirkung. Je höher der Swag-Faktor eines Spielers, desto mehr Umsatz kann mit dessen Trikot erzielt werden. Das beginnt ab Faktor 5. Daher wird der Wert dort auch in der Verkaufsstatistik angezeigt.

Ebenfalls klasse für die Trikotverkäufe ist das Hobby „Influencer“. Dieses sorgt für einen Bonus von 20% auf die Verkäufe, der zusätzlich durch Ereignisse gesteigert werden kann.

Selbst die Skandale schwieriger Spieler haben hier häufig einen positiven Nebeneffekt.

Pos.	L.S.	Spieler	Verein	Tal.	Stä.	Fo.	Stufe	Fähigkeiten	Alt.	Swag	Nat.	Follower Saisonbeginn	Eigene Spielerinnen
1		Louison Vannier	Guingamp	11,1	7	6	★★★★★		20	9	FR	517.500	475.810
2		Leila Oltmanns	Wolfsburg	12,8	6	6	★★★★★		22	8	DE	673.200	456.878
3		Aurelia Philippi	Wolfsburg	13,1	5	5	★★★★★		33	9	DE	408.000	407.020
4		Edwige Niasse	Lyon	11,2	8	8	★★★★★		29	9	FR	360.000	375.731
5		Louna Nicolas	Lyon	13,0	9	9	★★★★★		19	8	FR	352.000	369.156
6		Kelly Thiebaut	Lyon	11,5	6	6	★★★★★		18	6	FR	414.000	340.608
7		Nora Waters	Cary	10,7	9	9	★★★★★		18	9	US	336.375	313.480
8		Viktorija Lazdauskaitė	Cary	12,6	7	7	★★★★★		31	9	LT	312.000	300.948
9		Artemija Sastre	Cary	12,4	5	5	★★★★★		32	9	ES	312.000	288.000
10	84	Sophia Bergmann	A.London	12,0	8	8	★★★★★		31	9	DE	126.000	768.822
11	11	Astrid Strandberg	Malmö	12,4	5	5	★★★★★		25	9	SE	264.000	262.732
12	14	Lenja Moldenhauer	Bavaria München	13,3	8	8	★★★★★		29	8	DE	228.800	260.893
13	15	Sarah Lechner	Bavaria München	12,8	7	7	★★★★★		24	8	DE	228.800	259.030
14	27	Viktoria Langhorn	Green-White Herring	8,8	7	7	★★★★★		19	7	DK	197.437	252.821
15	16	Danielle Janzen	Wolfsburg	12,3	7	7	★★★★★		29	8	DE	224.400	226.554

Weitere Informationen zu diesem Thema findest du in den Statistiken und in den Übersichten, die am Saisonende ausgegeben werden.

Solidaritätszuschlag – allgemein

Beim Solidaritätszuschlag handelt es sich um eine Beteiligung der Ausbildungsvereine an der für einen Spieler bezahlten Ablösesumme. Je länger der Spieler in der Jugend bzw. zu Beginn seiner Karriere bei einem Verein gespielt hat, desto mehr Geld wird ausgeschüttet.

Insgesamt kann die Zahlung bis zu 5% der Ablösesumme betragen. Dazu ist es jedoch

Voraussetzung, dass der Spieler zu einem Verein wechselt, der nicht zum gleichen Verband wie der Ausbildungsverein gehört.

Spenden – ab NT

Ab NT kannst du deinen Verein bzw. die Nationalmannschaft unter „Persönliches“ auch durch eigene Spenden unterstützen und z.B. auf diese Weise einen Transfer oder Mitarbeiter möglich machen.

Spezielle Angriffe – ab WAF2024

WAF2024 verwendet gegenüber WAF und NT ein deutlich komplexeres System für Angriffe und stellt alle Spieler auf dem Feld dar. Diese Art Angriff kann leider nicht im Detail vorausgeplant werden. Dafür kannst du aus einer Liste möglicher Kombinationen, die von dir gewünschten auswählen und speziell trainieren lassen.

Für WAF und NT siehe „Angriffsseditor“.

Spieler anbieten – ab WAF2024

Spieler anbieten

Verein für Angebot auswählen: England, 1. Liga England, Manchester B. Sucht: OM

Name	HP	NPS	Stufe	Sta.	Fo.	Alt.	Char.	Tal.	Nat.	Laufz.	Marktwert
Greenwood, Reuben	① TW	-	★★★★★	12,1	7	30	🇬🇧	(*)	🇬🇧	30.06.2025	14,0 Mio €
Herbertson, Tristan	① TW	-	★★★★★	6,4	?	20	🇬🇧	(?)	🇬🇧	30.06.2027	1,2 Mio €
Smith, Reggie	① LAV	LM	★★★★★	12,9	7	24	🇬🇧	(*)	🇬🇧	30.06.2027	58,0 Mio €
Marston, Claran	① LAV	-	★★★★★	6,7	?	21	🇬🇧	(?)	🇬🇧	30.06.2026	1,2 Mio €
Wilkinson, Kyle	① RAV	RM	★★★★★	12,9	7	26	🇬🇧	(*)	🇬🇧	30.06.2026	44,0 Mio €
Franklin, Teddy	① RAV	RM	★★★★★	8,6	?	28	🇬🇧	(?)	🇬🇧	30.06.2027	2,9 Mio €
Reynolds, Harrison	① RAV	RM	★★★★★	7,7	?	19	🇬🇧	(?)	🇬🇧	30.06.2028	2,4 Mio €
Ward, Miles	① IV	RAV, DM	★★★★★	12,8	7	28	🇬🇧	(*)	🇬🇧	30.06.2027	56,0 Mio €
Jenkins, Lincoln	① IV	RAV, DM	★★★★★	11,5	7	25	🇬🇧	(*)	🇬🇧	30.06.2024	15,5 Mio €
Langdon, Jason	① IV	LAV, DM	★★★★★	11,6	7	33	🇬🇧	(*)	🇬🇧	30.06.2024	4,2 Mio €
Wilson, Gabriel	① IV	DM	★★★★★	6,6	?	17	🇬🇧	(?)	🇬🇧	30.06.2028	1,9 Mio €
Tomlinson, Reece	① DM	-	★★★★★	12,6	6	31	🇬🇧	(*)	🇬🇧	30.06.2024	17,5 Mio €
Moore, Isaiah	① DM	RM, IV	★★★★★	12,5	7	22	🇬🇧	(*)	🇬🇧	30.06.2027	60,0 Mio €
Hepburn, Max	① ZM	RM	★★★★★	8,9	?	18	🇬🇧	(?)	🇬🇧	30.06.2027	6,0 Mio €
Khan, Weston	① ZM	RM, DM	★★★★★	8,8	?	35	🇬🇧	(?)	🇬🇧	30.06.2025	700.000 €
Radcliff, Tristan	① OM	ZM, RAS	★★★★★	12,4	10	31	🇬🇧	(*)	🇬🇧	30.06.2025	25,0 Mio €
Eliot, Conway	① LAS	ST, LM	★★★★★	11,6	7	22	🇬🇧	(*)	🇬🇧	30.06.2026	37,0 Mio €
Woodcock, Hudson	① LAS	LM	★★★★★	11,4	6	20	🇬🇧	(*)	🇬🇧	30.06.2027	34,0 Mio €
Yates, Luca	① RAS	ST	★★★★★	13,4	9	23	🇬🇧	(*)	🇬🇧	30.06.2026	110 Mio €
Cook, Leonardo	① RAS	-	★★★★★	12,2	7	28	🇬🇧	(*)	🇬🇧	30.06.2025	36,0 Mio €
Patel, Aaron	① RAS	-	★★★★★	5,7	?	18	🇬🇧	(?)	🇬🇧	30.06.2025	1,3 Mio €
Stanley, Noah	① HS	OM, LAS	★★★★★	8,1	?	18	🇬🇧	(?)	🇬🇧	30.06.2025	3,2 Mio €
Grant, Sebastian	① ST	-	★★★★★	11,6	4	18	🇬🇧	(?)	🇬🇧	30.06.2025	39,0 Mio €

Marktwert: 80.000 €

Vertragsdauer: 30.06.2024

Grundgehalt: 230.000 € p.J.

Angebot: Kauf ✓ 120.000 €

Noch mögliche Anfragen bei diesem Termin: 5

Mit dieser neuen Möglichkeit kannst du gezielt Spieler anderen Vereinen anbieten. Pro Termin stehen dir dazu fünf Versuche zur Verfügung.

Spielerbeziehungen – ab WAF2024

Für die Beziehungen der Spieler in deinem Kader untereinander steht dir ein spezieller Reiter sowohl bei der 1. wie auch bei der 2. Mannschaft zur Verfügung. Die folgenden Zusammenhänge werden dabei analysiert und mit der folgenden Priorität ausgegeben:

- Freunde
- Feinde
- Mentor von

Hat als Mentor
Spielen gut zusammen
Spielen schlecht zusammen
Kongeniales Duo
Kämpfen um die gleiche Position
Gleiches Heimatland
Sprechen keine gemeinsame Sprache
Kennen sich schon lange
Gemeinsame Vergangenheit
Beide sind total unzufrieden
Ähnlicher Charakter
Haben beide den richtigen Biss
Beide sind Teamspieler
Gleiches Trainingsziel
Ähnliche Akzeptanz in der Mannschaft
Verträge laufen aus
Gleiches Hobby
Beide sind Analysten
Beide sind Künstler
Beide sind Anführer

Spielerentwicklung – Statistiken – ab WAF

Bereits bei WAF gab es im Spielerprofil Diagramme für die Entwicklung der Stärke und des Marktwerts.

Für WAF2024 wurden die vorhandenen Statistiken unter „Karriere“ stark erweitert. Ziel war es, dass du die Entwicklung deiner Spieler hinsichtlich Toren, Vorlagen und Einsätzen optimal verfolgen kannst.

Neu bei WAF2024 ist auch, dass die Statistiken mit den Balkendiagrammen jetzt auch die Lücken zwischen den Einsätzen anzeigen. So kannst du die tatsächliche Entwicklung besser nachvollziehen.

Spielerkader – ab WAF, verbessert für WAF2024

Den Spielerkader kannst du z.B. im Vereinsprofil oder im Hauptmenü rechts aufrufen. Im Header besteht dabei die Möglichkeit, zwischen der 1. Mannschaft, der 2. Mannschaft und einer Kombination beider Teams zu schalten.



Ab WAF2024 werden in der 1. und 2. Mannschaft die Rückennummern der gerade aufgestellten und auf der Bank sitzenden Spieler eingefärbt. Die Farben entsprechen denen, die auch in der Aufstellung verwendet werden.

Spielersatztraining – ab WAF2024

Spieler, die nicht im Kader stehen, machen automatisch als Ausgleich ein Spielersatztraining.

Spielertyp scouten – ab WAF

Beim Spielertyp steht ein „?“ , wenn dieser noch nicht sicher feststeht. Für die Prognose werden einfach die bekannten Charaktereigenschaften analysiert und es wird hochgerechnet, welcher Spielertyp wohl am wahrscheinlichsten ist. Es gibt dann aber eben noch nicht gescoutete Werte - und wenn die zu einem Wechsel des Typs führen, dann ist das so.

Beispiel: Ein Spieler hat ein hohes Selbstvertrauen. Das ist wichtig für einen Anführer. Wenn der Wert früh gescoutet wird, dürfte das der Favorit für die Anzeige sein. Aber die anderen Werte können dann zu gering / unpassend sein - und das führt am Ende dazu, dass es mit dem Anführer nichts wird und z.B. eher ein Analytiker herauskommt, der auch ein hohes Selbstvertrauen hat.

Spielervergleich – Verbesserung WAF2024

Hier können die Spieler jetzt auch per Drag & Drop verschoben bzw. vertauscht werden.

Spielphilosophie – ab WAF

Dies ist die wichtigste Entscheidung, die du als erste bei einem Verein treffen musst. Es hilft, wenn diese zu deinen Spielern passt, ansonsten solltest du den Kader möglichst schnell umgestalten.

Sie bestimmt auch den Rahmen für deine defensiven und offensiven Möglichkeiten.

Der Trainingsfortschritt einer Spielphilosophie, die nicht ausgewählt ist, wird mit 20% pro Woche um 1 reduziert. Du kannst also durchaus auch zwischen zwei Varianten wechseln oder eine Alternative nur temporär einsetzen. Allerdings nimmt es einige Zeit in Anspruch, bis dein Team zwei Varianten verinnerlicht hat.

Spielstart-Optionen – ab WAF, verbessert für WAF2024

Bei Problemen kann man WAF in der kleinstmöglichen Auflösung starten, wenn man während des Startvorgangs die SHIFT-Taste gedrückt hält.

Ab WAF2024 kann man zusätzlich das Spiel mit gedrückten SHIFT + STRG auch in 21:9 starten.

Sponsoren – ab WAF

Beim Menüpunkt „Sponsoren“ kannst du Verträge mit insgesamt vier Großsponsoren abschließen. Dies sind der Hauptsponsor, der Ausrüster, der Ärmelsponsor und der Stadionsponsor. Auf dem nächsten Bildschirm folgen dann die vier Tribünensponsoren (diese und der Stadionsponsor waren bei WAF und NT noch im Bereich „Infrastruktur“ angesiedelt).

Dazu kommt noch der Bereich Bandenwerbung (siehe auch separater Eintrag), bei dem du Verträge mit einer Vielzahl kleinerer Sponsoren abschließen musst. Außerdem kannst du dich hier über deine Fernsehennahmen informieren.

Ist ein Sponsorenplatz nicht besetzt, solltest du dich umgehend auf die Suche machen, da du bares Geld verlierst. Bei auslaufenden Verträgen solltest du dich frühzeitig um einen Folgevertrag kümmern. Diesen kannst du unter dem Reiter „Anschlussvertrag“ jeweils einsehen.

Nimm bei den Verhandlungen nicht jedes Angebot an. Es lohnt sich oft, ein paar Wochen zu warten und erst einmal zu vergleichen. Sponsorenverträge laufen in der Regel einige Jahre, Stadionverträge können sogar 10 Jahre oder noch länger laufen, da bringen Schnellschüsse wenig.

Es gibt drei verschiedene Risikokategorien. Geringes Risiko steht für hohe Festbeträge und kleine Prämien. Bei Verträgen mit hohem Risiko ist es genau umgekehrt, dafür sind diese normalerweise etwas höher dotiert.

Oben beim Angebot kannst du daher ein Icon finden, das anzeigt, wie riskant das jeweilige Angebot ist.



Ein Regenschirm steht für ein sicheres Angebot mit geringen Prämien. Ein Schild nach unten ist etwas riskant, schützt aber den Club ausreichend und ist daher oft die beste Wahl. Zuletzt gibt es noch ein „Achtung!“-Schild, bei dem hohe Risiken aber auch hohe Chancen bestehen.

Verhandle wie immer möglichst hart. Je größer der Abstand zwischen deiner Forderung und dem Angebot des Sponsors ist, desto schneller geht dessen Geduld nach unten.

Nachträgliche Erhöhungen deiner Forderung nimmt dieser besonders übel, beginne also immer gleich mit deinen Maximalforderungen.

Vereinbarst du einen Termin, kannst du im Terminplaner dessen Länge noch verändern, um zusätzliche Verhandlungsrunden zu gewinnen. Unter der Woche findet dann am gewählten Tag die Verhandlung statt.

Ganz unten auf dem Bildschirm findest du hier noch eine Übersicht über deine aktuellen Fernsehennahmen in den verschiedenen Wettbewerben. Unter „Pokal“ wird nur der normale Pokalwettbewerb ausgegeben, ansonsten findest du deine weiteren Einnahmen detailliert im Buchungsjournal.

Sponsorenbesuche – ab WAF2024

Nimm dir ruhig die Zeit, auch wenn du nicht immer willkommen bist. Am besten sind diese Besuche natürlich, wenn es gut läuft und die Sponsoren für ihr Geld auch eine Gegenleistung erhalten. Ansonsten lassen es dich deine Sponsoren spüren, dass du ihr Geld ohne Gegenleistung einfach verbrannt hast.

Sponsorengeschenke – ab WAF2024

Sponsorengeschenke kannst du direkt im Bereich „Sponsoren“ machen. Sie kommen besonders gut an, wenn die Sponsoren auch zufrieden sind, d.h. wenn sportlicher Erfolg da ist. Ansonsten solltest du darauf verzichten, das Interesse wird gering ausfallen.

Sponsorentag – ab WAF2024

Der Sponsorentag ist Pflicht. Die Location sollte passend sein, sonst ist das peinlich. Die Wirkung deiner Rede teilt sich in einen sofortigen Effekt und entsprechend verstärkte oder verminderte Effekte im weiteren Lauf der Saison. Hier musst du dich entscheiden oder die neutrale Lösung wählen.

Sprache lernen – ab WAF2024

Unter „Persönliches“ kannst du ab jetzt auch Sprachen lernen.

Dies geschieht entweder durch spezielle Lerntermine oder aber indem du in einem entsprechenden Land arbeitest.

Die Vorteile sind bessere Chancen auf Angebote aus den jeweiligen Ländern und die Vermeidung von Missverständnissen mit Spielern, mit denen du nur auf diese Weise kommunizieren kannst.

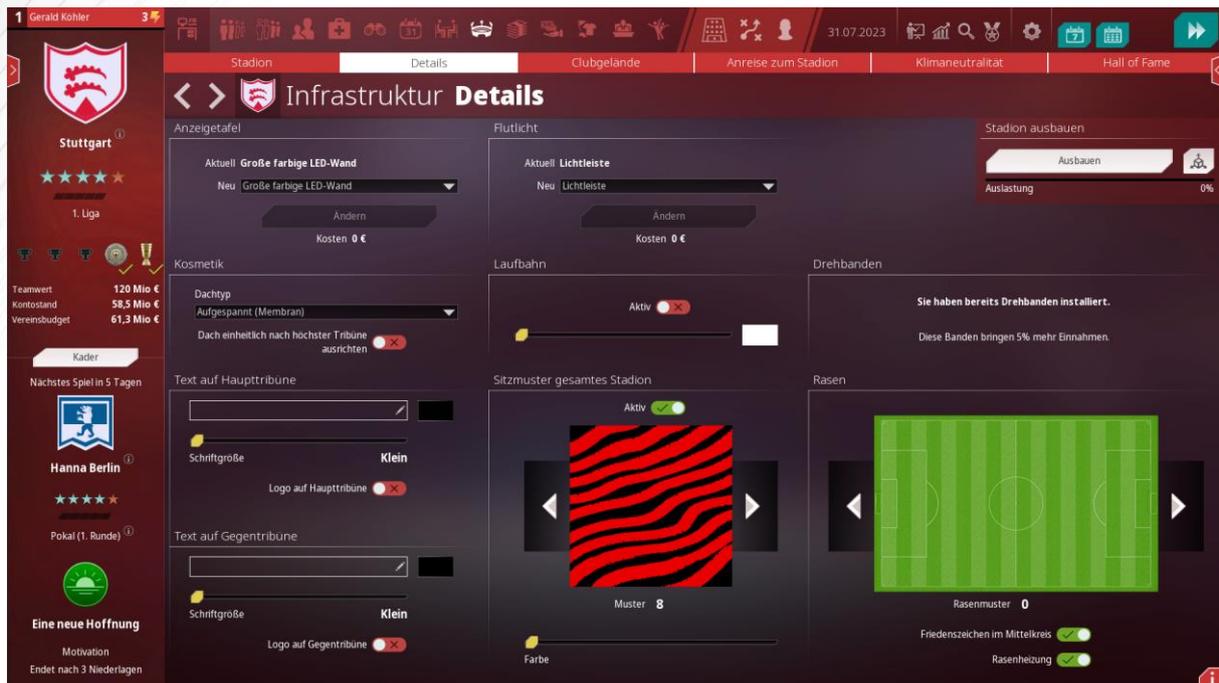
Hast du die 100% erst einmal erreicht, bleibt die gelernte Sprache dir für die ganze Restkarriere erhalten.

Auch deine Spieler lernen Sprachen, wenn sie in einem neuen Land spielen oder wenn sie ein entsprechendes Hobby haben. Spieler lernen immer nur eine Sprache gleichzeitig.

Den aktuellen Fortschritt beim Sprachenlernen eines Spielers findest du im Spielerprofil unter „Karriere“.



Stadion – ab WAF, stark erweitert für WAF2024



Der Ausbau des Stadions erfolgt über einen 2D-Editor. Klicke dazu auf den Button mit den Backsteinen. Informationen zur Benutzung befinden sich direkt auf dem Screen. Du kannst jede Tribüne von unten nach oben aufbauen und dann über den Button mit dem Koordinatensystem in 3D betrachten.

Neu in WAF2024 sind Logen mit einem Videoelement. Für diese gibt es spezielle grafische Elemente (siehe Teil 4), die du sogar selbst gestalten kannst.

Im Stadion kannst du dich mit den dort angezeigten Tasten bewegen bzw. umsehen. Auch die Maus kann zur Veränderung der Blickrichtung verwendet werden.

Ein wichtiger Teil beim Stadionmanagement sind die Namensrechte. Du kannst das Stadium und die vier Tribünen getrennt vermarkten. In der Regel geschieht dies eher langfristig. Bei WAF und NT waren die Stadionsponsoren unter „Infrastruktur“ zu finden, bei WAF2024 sind sie jetzt unter „Sponsoren“.

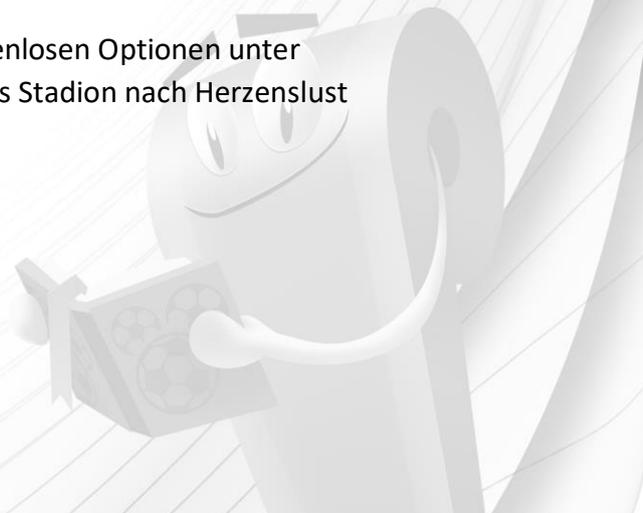
Als Extras kannst du noch das Fluchtlicht und die Anzeigetafel wählen.

Ab WAF2024 kommen außerdem noch die kostenpflichtigen Drehbanden hinzu, die aber auch zusätzliche Einnahmen generieren (+5%) und sich schon für mittelgroße Clubs schnell lohnen.

Dazu gibt es ab WAF2024 noch eine ganze Reihe von kostenlosen Optionen unter „Kosmetik“. Mit diesen kannst du experimentieren und das Stadion nach Herzenslust gestalten.

Dazu gehören:

- Eckiges Stadion oder Stadion mit Laufbahn
- Farbe der Laufbahn



- Festlegung eines Dachtyps (hier wird nicht jeder auch visuell unterschieden)
- Text auf Haupt- und/oder Gegentribüne, jeweils mit Schriftgröße
- Wappen auf Haupt- und/oder Gegentribüne
- Sitzmuster im Stadion
- Rasenmuster
- Friedenszeichen im Mittelkreis
- Rasenheizung

Du kannst sogar eigene Sitzmuster gestalten und diese über das Verzeichnis „Patterns“ ins Spiel integrieren (siehe Abschnitt 4 für die Details).

Die Bänke werden mit zunehmender Stadiongröße automatisch immer nobler, hier musst du nichts tun.

Statistiken – ab WAF, danach beständig erweitert



Im Hauptmenü kannst du über einen Button die Statistiken aufrufen. Hier gibt es immer etwas Spannendes zu entdecken. Fast mit jedem Update kommt hier auch etwas Neues hinzu.

Deine Lieblingsstatistiken kannst du aus der unteren Liste nach oben ziehen, dann hast du sie immer schnell parat.

Bitte beachte, dass du die aktuellen Tabellen nun wesentlich schneller über „1. Mannschaft“ und „2. Mannschaft“ erreichen kannst.

Steam Deck – ab WAF, verbessert für WAF2024

Das Steam Deck ist für uns eine sehr wichtige Plattform und wir versuchen, die Bedienung ständig zu verbessern. Für WAF2024 beinhaltet dies u.a. folgende Maßnahmen:

- Keine Mini-Fonts mehr
- Volle Nutzung 16:10

Wir empfehlen die folgende Controller-Konfiguration:

Steam Deck	Normale Taste	Effekt
Linker Stick	Maus	Mausbewegung
Rechter Stick	Mausrad	Bewegung in Listen
Steuerkreuz	WASD	3D-Steuerung
A	Linke MT	Auswahl
B	ESC	Abbruch
X	Rechte MT	Für den Aufruf von Profilen
Y	Leertaste	Hält das Spiel an, z.B. im Match
L1	Pfeil runter	Springt einen Reiter nach links
L2	Maustaste 5	Zurück im Spiel (z.B. aus dem Training in die Planung)
R1	Pfeil hoch	Springt einen Reiter nach rechts
R2	Maustaste 4	Vor im Spiel

R4	F2	Hilfe zum Bildschirm
R5	T	Tabelle im Spiel
L4	TAB	Öffnet und schließt die Flügelmenüs
L5	N	Wechselt Informationen über Spielern

Weitere Verbesserungen befinden sich in Planung.

Steuern – ab WAF

Am Jahresende werden 20% des Jahresgewinns als Steuer fällig. Es lohnt sich also, das Geld vorher zu investieren, z.B. für eine Erweiterung des Jugendinternats oder in eine verbesserte medizinische Betreuung deines Teams. Ab 20 bzw. 60 gewonnenen Pokalen solltest du dein Museum ausbauen, damit die überzähligen nicht im Keller verschwinden müssen.

Da diese Steuer sehr gering ist, gibt es zusätzlich auch eine Vermögenssteuer.

<i>Vermögen</i>	<i>Steuersatz</i>
>1 Mrd.	30%
>500 Mio.	25%
>300 Mio.	20%
>200 Mio.	15%
>150 Mio.	10%
>100 Mio.	7,5%
>50 Mio.	5%

Beide Steuern betreffen auch die KI-Vereine.

Stufen-Boost – ab WAF

Der Stufen-Boost kann nur in der Zentrale und nur für den Spieler verwendet werden, der gerade den größten Stufenfortschritt aufweist. Dafür kann er so oft eingesetzt werden, bis die Stufe geschafft ist oder die Aktionspunkte erschöpft sind.

Bei Top-Stars solltest du alles dafür tun, damit diese den Stufen-Boost so oft und so schnell wie möglich nutzen können (siehe auch „Aktionspunkte“).



Suche – ab WAF



Oben rechts im Hauptmenü steht dir eine Suchfunktion zur Verfügung, mit der du z.B. einen bestimmten Spieler schnell finden kannst.

Swag – ab WAF, wichtiger in WAF2024

Den Swag gab es zwar schon in WAF, aber richtig wichtig ist er erst in WAF2024. Denn die Spieler mit einem hohen Wert werden im Social-Media-Bereich interessanter und verkaufen am Ende auch zusätzliche Trikots, weit über das für den Verein normalerweise Übliche hinaus. Extravagante Hobbys, Skandale usw. können dabei den Wert weiter steigern.

Syndesmoseriss – allgemein

Eine Syndesmose ist eine Verbindung zwischen zwei Knochen, z.B. am Sprunggelenk oder als Verbindung von Schien- und Wadenbein. Sie besteht aus Bindegewebe und kann reißen, was starke Schmerzen verursacht. Ein Gelenk kann dadurch überbeweglich werden. Für die Heilung sind etwa sechs Wochen absolute Ruhigstellung notwendig.

Szenengeschwindigkeit – ab WAF2024

Diese ist in der Voreinstellung 100%, aber du kannst die Darstellung der Szenen auch verlangsamen oder beschleunigen. Stellst du sie z.B. auf 110%, dann rennen die Spieler etwas schneller.

Das Spiel benutzt diese Einstellung intern auch, um einen subtilen Unterschied zwischen niedrigen und hohen Ligen zu erzeugen. Der von dir gesetzte Multiplikator kommt dann einfach hinzu.

Tabelle im Menü – ab WAF2024

Bei den Menüpunkten „1. Mannschaft“ und „2. Mannschaft“ befindet sich rechts oben ein Tabellen-Button für den schnellen Zugriff auf die vollständige Tabelle.



Tabelle im Spiel – ab WAF2024

Mit „T“ kannst du dir jeweils die vollständige aktuelle Tabelle anschauen. Ansonsten wird dir ein Ausschnitt auch im Flügelmenü angezeigt, dieses muss zuvor mit TAB oder dem linken Pfeilfeld geöffnet werden, wenn du nicht im 21:9-Modus spielst.

Tabellenkürzel hinter den Vereinsnamen – ab WAF2024

In einigen Tabellen werden die folgenden Kürzel hinter den Vereinsnamen ausgegeben:

Absteiger	(A)
Absteiger und Pokalfinalist	(A, F)
Absteiger und Pokalsieger	(A, P)
Pokalfinalist	(F)
Ligapokalsieger	(L)
Absteiger und Ligapokalsieger	(A, L)
Meister und Ligapokalsieger	(M, L)
Neuling und Ligapokalsieger	(N, L)
Pokalsieger und Ligapokalsieger	(P, L)
Meister	(M)
Meister und Pokalfinalist	(M, F)
Meister und Pokalsieger	(M, P)
Neuling	(N)
Neuling und Pokalfinalist	(N, F)
Neuling und Pokalsieger	(N, P)
Pokalsieger	(P)
Triple-Gewinner (national)	(T)

Tapering – allgemein

Tapering ist die Zeit vor einem Spiel, bei dem nur mit reduziertem Umfang trainiert wird, um dann im Wettkampf optimal ausgeruht zu sein.



Tastaturbelegung – ab WAF, für NT erweitert

Die folgenden Tasten können im Spiel verwendet werden:

SHIFT	Spielstart	Startet in kleinstmöglicher Auflösung, kann auch bei Startproblemen genutzt werden
SHIFT+STRG	Spielstart	Startet in 21:9
ALT+ENTER oder F11	Überall	Schaltet zwischen Vollbild und Fenster
F8	Überall	Aktiviert und deaktiviert die Leistungsanzeige im Spiel
ESC	Pop-ups	Schließt einen Bildschirm, bricht ab
ALT + PFEIL LINKS	Hauptbildschirme Spielablauf	Zurück zwischen Bildschirmen (geht auch mit 5. Maustaste)
ALT + PFEIL RECHTS	Hauptbildschirme Spielablauf	Weiter zwischen Bildschirmen (geht auch mit 4. Maustaste)
TAB	Hauptmenü	Öffnet und schließt die Flügelmenüs, wenn verfügbar
F1	Planung	Öffnet die allgemeine Hilfe
F2	Hilfe für Screen vorhanden	Öffnet die auf den aktuellen Screen bezogene Hilfe und schließt sie auch wieder; kann auch länger gedrückt und nach dem Lesen wieder losgelassen werden
SPACE	Match	Pausiert das Spiel außerhalb von Szenen, kann aber auch innerhalb einer Szene gedrückt werden, dann hält es nach der aktuellen Spielminute an
ESC	Während einer Szene	Bricht die aktuelle Szene ab
1-9	Match	Wechselt die Kamera-Perspektive
0	Match	Wechselt die Ergebnisanzeige, die Kamera-Perspektive wird automatisch angepasst
T (WAF2024)	Match	Zeigt die Tabelle an (drückt man „T“ während einer Szene hält diese an und wird danach fortgesetzt)
S (WAF2024)	Szene	Ändert die Stärke des Schweißes hinter dem Ball (5 Einstellungen: 100%, 75%, 50%, 25%, Aus)
B (WAF2024)	Szene	Aktiviert bzw. deaktiviert die Ausgabe einer Notenänderung in einer Szene
Y oder Z (WAF2024)	Szene	Schaltet zwischen drei Zoomstufen bei den Kameras
N (WAF2024)	Szene	Schaltet zwischen verschiedenen Anzeigen

		<p>über den Spielern um:</p> <p>Keine Anzeige Volle Namen alle Spieler Nachnamen alle Spieler Rückennummern alle Spieler Voller Name ballführender Spieler Nachname ballführender Spieler Rückennummer ballführender Spieler</p> <p>Die Auswahl wird jeweils gespeichert.</p>
SHIFT – links (WAF2024)	Szene	Verlangsamt die Abspielgeschwindigkeit, solange gedrückt
SHIFT – rechts (WAF2024)	Szene	Erhöht die Abspielgeschwindigkeit, solange gedrückt
ESC	Szene nach einem Spiel	Bricht die aktuelle Szene ab, bei mehreren wird der gesamte Vorgang abgebrochen
SPACE	Szene nach einem Spiel	Springt bei mehreren anzuzeigenden Szenen zur nächsten Szene; ist es die letzte, endet die Szenendarstellung
ALT oder STRG + Y oder Z	Editor Stadion/Clubgelände	Macht im Baumodus die letzte Änderung rückgängig.
Q + E	Editor Stadion/Clubgelände	Dreht ein ausgewähltes Objekt (geht auch mit dem Mausrad)
STRG + 1-7	Editor Stadion/Clubgelände	Wechselt das Wetter
Pfeiltasten	Editor 2D-Clubgelände	Scrolling
N	3D-Clubgelände	Schaltet zwischen Nacht- und Tag-Modus
WASG	Stadion/Clubgelände/Museum	Bewegung nach vorne, links, hinten und rechts
RF	Stadion/Clubgelände/Museum	Bewegung nach oben und unten
SHIFT – links (WAF2024)	Stadion/Clubgelände/Museum	Verlangsamt in Verbindung mit WASG die Bewegungsgeschwindigkeit, solange gedrückt
SHIFT – rechts (WAF2024)	Stadion/Clubgelände/Museum	Beschleunigt in Verbindung mit WASG die Bewegungsgeschwindigkeit, solange gedrückt
F9	Stadion/Clubgelände/Museum	Kamerafahrt definieren (ab NT) für Videoerstellung oder zum Genießen
L	Stadion/Clubgelände/Museum	Schaltet die Anzeige der Steuerelemente ab, für besonders schöne Screenshots
Diverse Tasten	Stadion/Clubgelände	Alle Steuerungstasten werden direkt auf

	lände/Museum	dem Bildschirm erklärt
SHIFT	Training	In Verbindung mit Drag & Drop kann man dadurch Trainingseinheiten austauschen, statt sie zu kopieren; bei den Intensitäten kann man dadurch alle gleichzeitig ändern
1-3	Pokalauslosung	Ändert die Geschwindigkeit der Anzeige
SHIFT – links (WAF2024)	Aufgaben unter Zeitdruck	Verlangsamt den Ablauf
SHIFT – rechts (WAF2024)	Aufgaben unter Zeitdruck	Beschleunigt den Ablauf
STRG+P	Diverse Stellen	Druckt die jeweilige Liste aus

Team-Hierarchie – ab WAF2024

Hier kannst du sowohl bei der 1. wie auch bei der 2. Mannschaft auf einen Blick sehen, welche Spieler bei dir den Ton angeben. Außerdem kannst du auf einen Blick die Spielertypen und die Zufriedenheit sehen.

Teamzuversicht – allgemein

Die Teamzuversicht wird vor dem Spiel ermittelt und gibt die Zuversicht der Mannschaft vor (!) dem kommenden Spiel wieder. Sie wird also gegen sehr starke Gegner eher pessimistisch sein, während sie bei schwächeren Gegnern zuversichtlich ist. Es spielen aber viele weitere Faktoren eine Rolle, vor allem auch wie erfolgreich eine Mannschaft gerade ist und wie hoch die Bedeutung des Spiels.

Hier die Abstufungen:

Zu allem bereit
 Wild entschlossen
 Heiß
 Wütend
 Konzentriert
 Abgezockt
 Siegesicher
 Arrogant
 Cool
 Zuversichtlich
 Amüsiert
 Freuen sich aufs Spiel
 Tick zu lässig
 In Urlaubsstimmung
 Lustlos
 Frustriert
 Ängstlich
 Panisch



Texte auf Tribünen – ab WAF2024

Sowohl für die Haupt- als auch für die Gegentribüne kannst du unter „Infrastruktur“ und „Kosmetik“ einen Text für dein Stadion eintragen. Das ist kostenlos!

Da jedes Stadion ein bisschen anders ist, kannst du den Text in drei Größen auf die Tribünen schreiben. Der Text kann z.B. auch mit einem Logo kombiniert werden, wobei du Leerzeichen in der Mitte nutzen kannst, um dadurch um das Logo herumzuschreiben.

Leerzeichen helfen dir auch einen Text optimal zu platzieren, damit die Treppen möglichst wenig stören.

Tor der Saison – ab WAF2024

Am Saisonende wird aus den schönsten Toren der Monate August-Mai das Tor der Saison bestimmt.

Tor des Monats – ab WAF2024

Jeden Monat wird das Tor des Monats ermittelt. Über das Kamerasymbol kannst du dir die schönsten Treffer ansehen.

Tor des Spieltags – ab WAF2024

In der Zeitung nach dem Spieltag gibt es nun das „Tor des Spieltags“. Klickst du auf den Button, kannst du es dir anschauen.

Tore nachträglich anschauen – ab WAF2024

Im Spielbericht kannst du dir die Tore nach einem Spiel nochmals anschauen. Dies kannst du für alle Ligen und Pokalwettbewerbe deines aktuellen Landes machen.

Außerdem kannst du dir im Spielerprofil die Tore jedes Spielers in deinem Land anschauen. Dazu gehst du einfach zu „Saison“, wählst das Spiel aus und klickst auf den „Anschauen“-Button. Alternativ kannst du dir auch alle Tore des Spielers hintereinander anschauen. Mit ESC kannst du das abbrechen, mit SPACE direkt zum nächsten Tor springen.



Wenn du ein Spiel angeklickt hast, dann aber doch alle Tore sehen willst, kannst du einfach noch mal auf das Tor in der Tabelle mit der linken Maustaste klicken, dann ändert sich der Button wieder zurück.

Torhüter-Probleme – ab WAF

Es ist wichtig, dass du immer zwei einsatzbereite Torhüter hast. Wenn du dich nicht darum kümmerst, wird automatisch ein Ersatzkeeper verpflichtet, wenn auch in der 2. Mannschaft keine Alternative da ist. Dieser erhält eine Vertragslaufzeit von 1 Jahr. Nicht umsonst haben Fußballvereine zumeist drei Torhüter, ebenso wie Nationalmannschaften bei Turnieren.

Bei WAF konnte sich übrigens ein Torhüter während des Spiels nicht verletzen, das ist bei WAF2024 anders.

Tourneen – ab WAF2024

Diese dauern immer eine Woche. Sie bringen Geld und steigern das internationale Ansehen deines Vereins. Das geschieht nicht sofort, aber im Laufe der Jahre wird es sich auswirken. Dann hast du diverse Vorteile, z.B. bei Spielerverpflichtungen oder bei Sponsorenverhandlungen.

Bei jeder Tournee kannst du drei Freundschaftsspiele austragen und kannst auf diese Weise sogar noch etwas Geld verdienen, entsprechendes Ansehen vorausgesetzt. Aber selbst bei Verlust hast du einen langfristigen positiven Effekt, s.o.

Tourneen sind nur für Erstligisten möglich. Wir ersparen dir dadurch nur peinliche Zuschauerzahlen und im Ausland kauft sowieso niemand Zweitligatrikots.

Wichtig: Turniere können genau wie Freundschaftsspiele nicht einfach wieder abgesagt werden.

Trainingsauswirkungen (und Auswirkungen von Pausen) – ab WAF

Jeder Spieler, der eine Fähigkeit trainiert und in einer Woche nichts macht, verliert von seinem aktuellen Fortschritt mit 20% einen Punkt.

Ein Spieler, der einen Freeze hat und eine Fähigkeit während einer Woche trainiert, verliert diesen Punkt nicht. Dies ist daher insbesondere bei älteren Spielern oft eine gute Einstellung.

Trainingsgruppen – ab WAF2024

Auf dem Trainingsbildschirm gibt es einen zweiten Reiter, mit dem Trainingsgruppen erstellt werden können, die dann unabhängig von der normalen Trainingsgruppe gesondert trainieren. Dies kann auch automatisiert werden.

Dabei kannst du für jede Gruppe eine andere Trainingswoche einstellen. „Passspiel“ heißt also z.B., dass die Spieler in dieser Gruppe die Trainingswoche „Passspiel“ verwenden. So kann man die Spieler auf verschiedene Trainingswochen aufteilen und Offensivspieler können Abschlüsse trainieren, während der Rest andere Sachen macht. Die Idee dahinter ist, dass das sehr einfach gehen soll und man nicht zwischen mehreren Plänen hin- und herschalten muss. Daher gibt es auch bewusst nicht die Option, auch noch einzelne Einheiten zu setzen.

Der Co-Trainer geht bei der Einteilung der Spieler nach einfachen Regeln vor:

Spieler mit Frische<40% regenerieren.

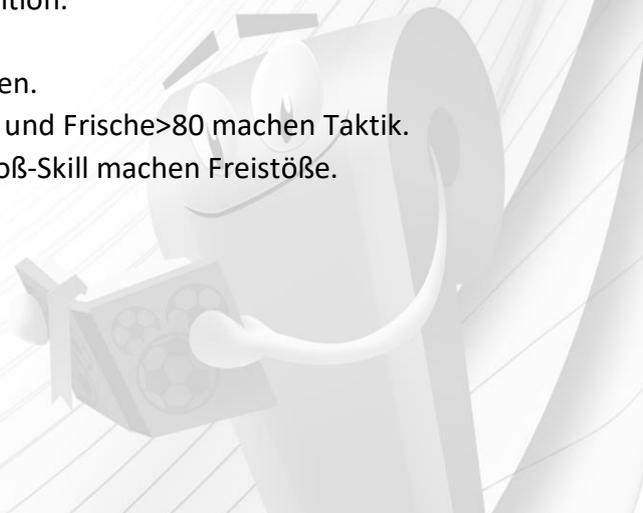
Spieler mit Frische>80% und Kondition<70% machen Kondition.

Spieler mit Kondition<50% betreiben Aufbau.

Spieler mit Fortschritt>90% arbeiten an ihren Trainingszielen.

Spieler mit hoher taktischer Kompetenz und Kondition>80 und Frische>80 machen Taktik.

Spieler mit Kondition und Frische>80 und positivem Freistoß-Skill machen Freistöße.



Trainingslager – ab WAF

In einem Trainingslager ist die Trainingswirkung erhöht, aber zu viele Trainingslagertage pro Saison sind schlecht für die Stimmung des Teams. Wähle einen Ort aus, der zur aktuellen Situation des Teams passt und dem Anspruch des Vereins gerecht wird.

Ab WAF2024 kannst du bis zu drei Jugendspieler mit ins Trainingslager nehmen.

Trainingsplätze – ab WAF

Achte darauf, deinen Teams immer genügend Trainingsplätze zur Verfügung zu stellen. Ansonsten leidet deren Zustand und das Verletzungsrisiko steigt. In der Zentrale wirst du informiert, dass es hier einen Mangel gibt, aber mindestens drei Plätze solltest du sowieso immer anstreben.

Die maximale Zahl an Trainingsplätzen bis zu der es einen Effekt gibt, beträgt 14. Mehr ist dann reine Angeberei.

Transferbudget – ab WAF

Das Transferbudget ist das Geld, das dir für Ablösesummen, Leihgebühren und zusätzliche Spielergehälter in dieser Saison noch zur Verfügung steht. Durch Verkäufe kannst du dieses Budget erhöhen.

Das Transferbudget für die nächste Saison wird dir in der zweiten Saisonhälfte zur Verfügung gestellt, damit du bereits Spieler für die kommende Saison verpflichten kannst.

Zum Start der neuen Saison werden diese Ausgaben dann auf das Transferbudget der neuen Saison übertragen und stehen dir dann nicht mehr zur Verfügung.

Transfermarkt – wird ständig verbessert

Wenn du keinen absoluten Spitzenclub managst, dann sollte es dein Ziel sein, günstige Spieler mit Potenzial zu verpflichten, diese auszubilden bzw. zu verbessern und dann mit Gewinn weiterzuverkaufen. So schaffst du die Grundlage für nachhaltiges Wachstum.

Besonders günstige Spieler kannst du möglicherweise finden, wenn du bei der Spielersuche nach Spielern suchst, die gerade auf der Transferliste stehen, also von ihren Vereinen abgegeben werden sollen.

In den Statistiken (Finanzen, Teamstärken, Spielergehälter) findest du ab NT diverse weitere Hinweise auf die Transfer-Aktivitäten der KI-Vereine. Im Vereinsinfo wird außerdem direkt angezeigt, für welche Positionen die einzelnen Vereine aktuell Spieler suchen.

Möchtest du Spieler loswerden, steht dir ab WAF2024 die Möglichkeit offen, diese gezielt anderen Vereinen anzubieten (siehe „Spieler anbieten“). Auch hier lohnt es, die Vereinsinfos bzw. Kader zu checken, ob hier möglicherweise Interesse bestehen könnte.



Es kann ab WAF2024 auch passieren, dass sich in die Verhandlungen andere Vereine einmischen. Dann musst du schnell zuschlagen.

Transferperiode – Allgemein

Pro Saison gibt es zwei Transferperioden, einmal vom 1.7. bis zum 31.8. und einmal vom 1.1. bis zum 31.1. Nur innerhalb dieser Zeitfenster darf ein Spieler den Verein wechseln. Wird dazwischen verhandelt, kann ein Wechsel frühestens mit der Öffnung des nächsten Fensters stattfinden.

Trikots ändern – ab WAF, erweitert für WAF2024

Am Beginn der Saison und im Vereinsinfo kannst du das Trikot deines Vereins ändern. Dabei kannst du dich per Mausclick links und ggf. auch rechts durch die vorhandenen Trikots klicken oder alternativ das Mausrad benutzen (geht auch im Editor).

Neu in WAF2024 ist auch die Möglichkeit, nachträglich die Farben zu verändern. Klicke dazu einfach auf einen der Kästen mit den im Editor eingestellten Farben. Du kannst dann die neue Farbe einstellen oder aber den Vorgang abbrechen.



Damit du bei den einzelnen Teilen der Spielkleidung die exakt gleichen Farben schnell auswählen kannst, kannst du diese auch per Drag & Drop auf die anderen Farbfelder ziehen und damit kopieren.

Bitte beachte, dass die Trikots für die eigentliche Matchdarstellung leicht vereinfacht werden.

Dafür kannst du aber ab WAF2024 auch eine Farbe für die Rückennummer festlegen. Die Voreinstellung ist jeweils weiß oder schwarz.

Turniere – ab WAF2024

Bei den Turnieren kann man zwischen drei Preisgeldkategorien auswählen, danach richtet sich auch das Niveau der interessierten Clubs.

Das Spiel erkennt Vereinsjubiläen (/10 oder /25 teilbar) automatisch.

Wichtig: Turniere können genau wie Freundschaftsspiele nicht einfach wieder abgesagt werden.

Undo – ab NT

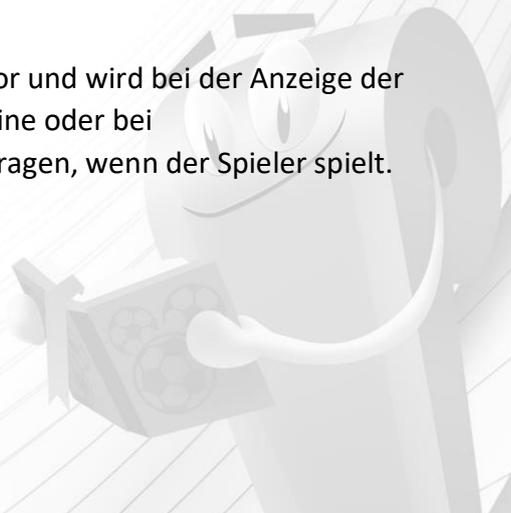
Im Stadion- und im Clubgelände-Editor kann mit STRG+Z der letzte Ausbau wieder zurückgenommen werden.

Unzufriedenheitsabzug – ab WAF2024

Der Unzufriedenheitsabzug ist immer ein temporärer Faktor und wird bei der Anzeige der Stärke nicht berücksichtigt, da er z.B. für die anderen Vereine oder bei Vertragsverhandlungen irrelevant ist. Er kommt nur zum Tragen, wenn der Spieler spielt.

Verdiente Tore – ab WAF

Siehe „xG“.



Vereinsanteile – ab WAF

Zunächst ist der Besitz von Vereinsanteilen auf 49% beschränkt. Dies ändert sich aber irgendwann im Laufe des Spiels (nach frühestens 3 Jahren) durch ein Ereignis mit 1/150 pro Monatsanfang, wenn an diesem Tag kein Spiel oder eine Spielvorbereitung ist. Danach sind 100% Vereinsbesitz möglich.

Vereinsapp – ab WAF

Die Vereinsapp sorgt für einen dauerhaften Bonus (bis +3) oder Abzug (bis -4) bei deiner Fanbeliebtheit. Neutral sind 3 Sterne.

Vereinsbudget – ab WAF

Das Vereinsbudget umfasst Investitionen ins Stadion oder ins Clubgelände, aber auch zusätzliche Kosten für Mitarbeiter, Trainingslager oder Werbekampagnen. Spielst du mit einem Budget, wird es mit dem Transferbudget zusammengefasst.

Vereinsdaten editieren – ab WAF2024



Im Vereinsprofil kannst du oben über einen Button den Namen, Kurznamen und das Kürzel (jeweils inklusive Artikel) eines Vereins verändern.

In letzter Sekunde haben wir noch gemerkt, dass das auch für die zweite Mannschaft gehen sollte. Das wurde dann auch noch umgesetzt. 😊

Dabei wird beim Namen jeweils überprüft, ob unter WE ARE FOOTBALL 2024\Badges ein passendes Wappen vorhanden ist. In diesem Fall wird dieses direkt angezeigt und später dann auch im restlichen Spiel verwendet.

Alle Änderungen gelten nur für das laufende Spiel.

Vereinsfilm – ab WAF2024

Im Vereinsprofil kannst du dir zu jedem Club einen Promotion-Film anschauen, der dich umfassend informiert. Diese Möglichkeit hast du auch immer unmittelbar vor einer Vertragsunterschrift.

Vereinsgelände – ab WAF, wird ständig erweitert

Siehe „Clubgelände“.

Vereinsgründung – ab WAF2024

Natürlich kannst du einfach im Editor einen neuen Verein erstellen, aber im Spiel macht es mehr Spaß und ist dort vor allem auch bei Datensätzen möglich, die das Editieren im Editor nicht erlauben.

Du kannst hier auch ein mit einem Grafikprogramm erstelltes Logo einbauen. Dazu musst du dieses einfach ins Verzeichnis „\Badges“ kopieren, siehe Teil 5 dieses Guides. Sobald dein

Vereinsname und der Dateiname übereinstimmen, wird dieses dann bei der Wappenerstellung angezeigt und auch im Spiel übernommen.

Auf dem zweiten Bildschirm kannst du eine Stadt auswählen oder eine neue Stadt erstellen. Hierbei werden sowohl die Geo-Koordinaten als auch die Position auf der Karte benötigt. Du kannst diese aber auch später noch ändern, insbesondere wenn du gerade keine Koordinaten zur Hand hast. Im Editor kannst du die Liste der voreinstellbaren Städte beliebig erweitern. Wir haben aber gegenüber WAF2024 bereits fleißig neue Städte eingetragen.

Um dir den Erfolg etwas leichter zu machen, solltest du auf dem dritten Bildschirm die Zuschauer-Parameter nicht zu gering wählen, ansonsten fehlen dir wertvolle Einnahmen. Die 15.000 bei einem Erstligaspiel solltest du z.B. nur nehmen, wenn dein Verein wirklich in der tiefsten Provinz angesiedelt ist, also da wo es mehr Wölfe als Menschen gibt.

Auch wenn du den Verein gründest, gehört er dir natürlich nicht vollständig, da du für die Startausstattung auf finanziell potente Menschen aus deinem Freundeskreis angewiesen bist. Diese erwarten nun aber auch etwas von dir. Immerhin bist du aber unkündbar. Solange du den Job also machen willst, so lange bekommt man dich nicht weg, egal wie schlecht es läuft. Ausnahme: Du verabschiedest dich mit deinem Team mit einem Abstieg aus der untersten Liga. Das war es dann mit dem Job und auch mit einigen Freunden.

Vereinslogo auf Tribünen – ab WAF2024

Sowohl auf der Haupt- als auch auf der Gegentribüne kannst du unter „Infrastruktur“ und dann „Kosmetik“ das Vereinslogo auf der Tribüne anzeigen lassen. Das ist kostenlos!

Vereinsvermögen – ab WAF

Das Vereinsvermögen ist das Geld, das dein Verein gerade besitzt. Es ist nicht das Geld, das du ausgeben darfst. Deine Budgets leiten sich aber vom Vereinsvermögen ab.

Verliehene Spieler vorzeitig zurückholen – ab WAF2024

Kommt ein Spieler nicht zum Einsatz, kann eine im Sommer begonnene Leihe in der Winterpause unter bestimmten Bedingungen aufgelöst werden. Den entsprechenden Button findest du unter „1. Mannschaft – Verliehene Spieler“.

Die Bedingungen sind:

- Im Sommer ausgeliehen
- Winter-Transferfenster offen
- Max. 2 Spiele bei neuem Club gespielt
- Letztes Spiel nicht gespielt
- Form < 6

Versprechen Mannschaft – ab WAF, für WAF2024 geändert

Hast du deiner Mannschaft versprochen, nur nach Trainingsleistungen aufzustellen, war das bei WAF und NT sehr streng. Sobald der Spieler eine schwächere Form als sein Konkurrent hatte, hast du bei gleichstarken Spielern gegen das Versprechen verstoßen. War der andere Spieler besser, hattest du pro Stufe noch einen Formpunkt mehr Spielraum.

Beispiel: Spieler 1 hat Stärke 12, Spieler 2 hat Stärke 10. Es ist ok, Spieler 1 aufzustellen, solange dieser mindestens $12-10=2$ Formpunkte besser ist. Danach nicht mehr.

Für WAF2024 haben wir das entschärft, da es wirklich hart war, das einzuhalten. Ab jetzt darf ein gleichstarker Spieler 1 Formpunkt schwächer sein, ohne dass es Probleme gibt. Pro Stärkepunkt Unterschied sind jetzt 2 zusätzliche Formpunkte erlaubt.

Beispiel: Spieler 1 hat Stärke 12, Spieler 2 hat Stärke 10. Es ist ok, Spieler 1 aufzustellen, solange dieser mindestens $1+(12-10)*2=5$ Formpunkte besser ist. Danach nicht mehr.

Versprechen Spieler – teilweise ab WAF2024

Du kannst deinen Spielern in Einzelgesprächen alle möglichen Versprechen machen. Die Grundregel ist immer, dass der negative Effekt bei einem gebrochenen Versprechen doppelt so groß ist wie der positive Effekt zuvor.

Vorbereitung auf Gegner – ab WAF2024

Es gibt verschiedene Dinge, die du tun kannst, um dein Team optimal auf den nächsten Gegner einzustellen.

Den jeweiligen Status kannst du herausfinden, wenn du das Flügelmenü „Vorbereitung Gegner“ auswählst. Dort wird die folgendes angezeigt:

Teamanalyse	0-100% in 10er Schritten (0-10)
Videoanalyse	66% (eine Einheit) oder 100% (2 Einheiten)

Dazu wird angezeigt, ob du die speziellen Einheiten Zweikampf, Einwürfe, Freistöße, Ecken und Elfmeter trainiert hast.

Analysiert wird immer der nächste Gegner, sonst ist alles leer bzw. X. Bis zum Spieltag wird geschaut, was der Status ist bzw. welche Trainingseinheiten noch kommen. Am Spieltag selbst (z.B. in der Taktik vor dem Spiel) sind es dann die tatsächlichen Werte.

Wichtig: Nicht immer muss alles perfekt sein, Elfmeter z.B. musst du nur vor einem Pokalspiel üben lassen. Auch kannst du sicher nicht immer jeden Gegner 100%ig beobachten oder spezielle Einwürfe oder Ecken üben.

Vorschläge für Einwechslungen – ab WAF2024

Lässt man in der Aufstellung den Mauszeiger für etwa eine Sekunde auf der Stärke eines Spielers oder rechts daneben auf dem Spielfeld stehen, so erscheint ein Pfeilfeld. Klickst du dieses an, öffnet sich eine kleine Auswahlbox, die Vorschläge für alternative Spieler auf dieser Position macht. Du kannst dann den für dich besten Kandidaten direkt auswählen.



Wartungskosten – ab WAF, erweitert bei WAF2024

Die jährlichen Wartungskosten betragen bei WAF lediglich 0,5% der Anschaffungskosten der Einrichtungen auf dem Vereinsgelände.

Bei WAF2024 wurde dieses realistischer gestaltet und auf 1,5% erhöht. Dazu kommen neu auch 1,5% der Anschaffungskosten für das Stadion.

Bei den Frauen wurde die Erhöhung maßvoller auf 0,75% bzw. 0,1% gesetzt, da ansonsten ein großes Stadion eine zu starke finanzielle Hypothek darstellt.

Welle – ab WAF2024

Unter besonderen Bedingungen kann es im Stadion auch eine Welle geben. Natürlich gibt es hierbei Kamerapositionen, bei diese sichtbarer ist als bei anderen. Hier die Bedingungen:

Option 1 – Standard (nur Heimfans)

Führung >3 Tore

Spielminute >60

1/5 pro Szene

Ende mit Torjubel oder Szenenende.

Option 2 – Endspiele neutraler Platz (alle Fans)

Pokalfinale erste 30 Minuten und Unentschieden, auch 1/5 pro Szene.

Ende mit Torjubel oder Szenenende.

Wetter – ab WAF

Das Wetter wechselt gemäß den für das Land im Editor getroffenen Einstellungen. Du kannst die verschiedenen Wettereffekte aber auch selbst testen. Schalte dazu einfach z.B. im Vereinsgelände mit STRG + 1 bis 7 zwischen den einzelnen Möglichkeiten um.

xG – ab WAF, erweitert bei WAF2024

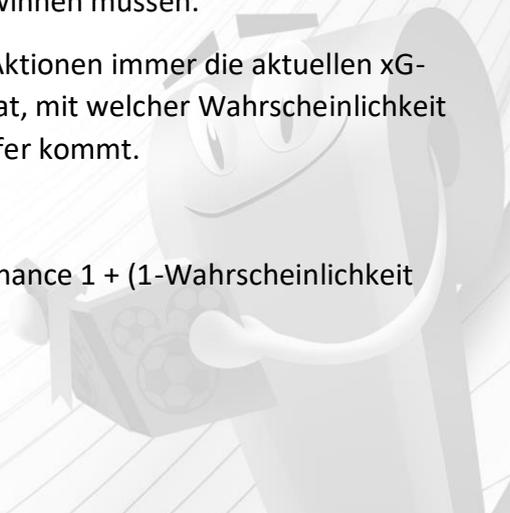
Bei den xG bzw. verdienten Toren wird jede Torchance mit Punkten zwischen 0.01 und 0.99 bewertet, je nach der normalen Trefferwahrscheinlichkeit. Eine xG von 0,80 entspricht also einer Trefferwahrscheinlichkeit von 80%.

Die Summe zeigt dann jeweils im Vergleich mit dem Gegner an, wer in der Summe die größeren Chancen hatte und das Spiel eigentlich hätte gewinnen müssen.

Bei WAF2024 werden während der Szenen bei wichtigen Aktionen immer die aktuellen xG-Werte ausgegeben, so dass man bereits eine grobe Idee hat, mit welcher Wahrscheinlichkeit es normalerweise in einer solchen Situation zu einem Treffer kommt.

Bei einem Elfmeter erhöhen sich die xG um 0,72.

Bei Doppelchancen betragen die xG: Wahrscheinlichkeit Chance 1 + (1-Wahrscheinlichkeit Chance 1) * Wahrscheinlichkeit Chance 2.



Beispiel: Chance 1 hat eine xG von 0,7. Chance 2 von 0,6. Dann betragen die gesamten xG für die Doppelchance $0,7+0,3*0,6 = 0,88$.

Die Gefährlichkeit eines Spielers kann man nun aus den xG nach einer Aktion (also z.B. nach einem Pass), abzüglich den xG als der Spieler zuvor selbst an den Ball gekommen ist, bestimmen. So kann ein einzelner Steilpass hier einen sehr hohen Wert haben, während viele Querpässe möglicherweise gar nichts beisteuern.

Zentrale – ab WAF2024

Die Zentrale ist der erste der drei wichtigen Bildschirme zum Wochenstart: Zentrale - Wochenplaner - Trainingsplaner. Hier erhältst du einen Überblick über den Status des Vereins und kannst über die Menüleiste oben die einzelnen Abteilungen erreichen.

Von hier aus kannst du ab WAF2024 auch die Simulation starten und konfigurieren. Bei WAF musstest du dazu noch die Optionen aufrufen.

Pl.	Verein	Zuletzt Meister	Vizemeisters.	Meisterschaften
1.	Bavaria München	97/98	8	61
2.	Stuttgart	98/99	10	16
3.	Preussen Dortmund	80/81	20	15
4.	Gelsenkirchen	50/51	5	13
5.	Raute Hamburg	95/96	4	11
6.	Nürnberg	67/68	0	9
7.	Hoffenheim	69/70	2	7
8.	M'gladbach	76/77	0	5
9.	Hansa Berlin	57/58	2	5
10.	Wette Bremen	03/04	1	4
11.	Kaiserslautern	97/98	1	4
12.	Primera Köln	77/78	2	3
13.	Fürth	28/29	0	3
14.	Hannover	53/54	0	2
15.	Düsseldorf	49/50	3	2
16.	Wolfsburg	38/39	0	2
17.	Magdeburg	58/59	0	2
18.	Einheit Frankfurt	58/59	6	1
19.	Leverkusen	81/82	3	1
20.	Freiburg	64/65	4	1
21.	Augsburg	35/36	1	1
22.	Mainz	78/79	0	1
23.	Stier Leipzig	66/67	2	1

Rekordmeister nach Simulation ins Jahr 2100

Neu ist bei der Simulation die Möglichkeit auch jeweils den Tabellenscreen anzeigen zu lassen. Außerdem kann zusätzlich auch die Anzeigedauer beeinflusst werden. Details findest du unter „Simulation“.



Die Simulation ermöglicht dir eine vollkommen neue Spielweise. Du kannst das Datum weit in die Zukunft setzen und dann starten. Dann wartest du die Ergebnisse ab. Sobald du merkst, dass es Probleme gibt, stoppst du und machst deine Einstellungen. Dann setzt du die Simulation fort. Das kann richtig cool sein!

Zusätzliche Maustasten – ab WAF2024

Die 4. und 5. Maustaste (i.d.R. seitlich) sind mit den Funktionen „Zurück“ bzw. „Abbruch“ und „Weiter“ bzw. „OK“ belegt.

Du kannst dies in den Optionen deaktivieren, falls diese Funktion Ärger machen sollte.



4. Teil 4 - MODIFIKATIONEN

Dieses Kapitel gibt dir eine Übersicht über alle Möglichkeiten, wie du WE ARE FOOTBALL 2024 selbst erweitern kannst, insbesondere erfährst du alles über die dazu notwendigen User-Verzeichnisse und Formate.

Anschließend folgend diverse Hinweise zum Editieren. Denn ein Manager ist nur so gut, wie die Daten, die dem Spiel zur Verfügung stehen. Die Ablösesummen richten sich z.B. nach klaren Regeln, aber wenn ein Spieler nur 1 oder 2 Stufen von der erwarteten Stufe abweicht, hat man sofort gefühlt unrealistische Werte. Daher ist es auf jeden Fall wichtig, die mitgelieferten Daten genau anzuschauen und z.B. zunächst eine Referenzliste für Spieler und Spielerinnen zu erstellen.

Ebenso wichtig ist es sich vorab über die Stärke einer Liga Gedanken zu machen, damit diese zum Rest des Spiels passt.



Für den Notfall haben wir für WAF2024 eine Funktion eingebaut, mit der man alle Spieler oder Spielerinnen eines Teams auf einen Schlag auf- oder abwerten kann.

Die Verzeichnisse müssen in das Spielverzeichnis unter „Gespeicherte Spiele“ kopiert werden (neben die Spielstände).

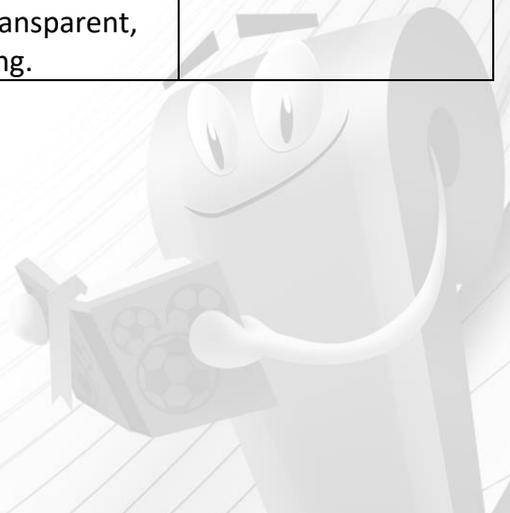
Dabei greifen WAF, NT und WAF2024 auf die gleichen Grafikverzeichnisse zu und verwenden die gleichen Formate. Für WAF2024 gibt es jedoch diverse neue Möglichkeiten (Siehe Spalte „Ab“ unten).

4.1. Übersicht der User-Verzeichnisse und Formate

Die Verzeichnisse müssen in das Spielverzeichnis „\We Are Football“ kopiert werden (neben die Spielstände).

Grafiken	Ab	Verzeichnisname	Format	Dateiname
Familie	WAF2024	Family	160x160, transparent.	Wie Spieler.
Familie groß	WAF2024	Family big	320x320, transparent.	Wie Spieler.
Fans	WAF	Fans	616x264, nicht transparent.	Siehe unten bei Wappen.
Generische Spieler	WAF	Generic players	160x160, transparent.	Siehe unten.
Generische Spieler groß	WAF	Generic players big	512x512, transparent.	Siehe unten.

Generische Spieler Helden	WAF	Generic players hero	472x712, transparent.	Siehe unten.
Jahreshauptversammlung	WAF2024	Assembly	720x592, nicht transparent.	Siehe unten bei Wappen.
Maskottchen	WAF	Mascots	160x160, transparent.	Siehe unten bei Spieler.
Medienlogo (für den Sponsor in den Menüs)	WAF	Media logos	160x160, nicht transparent.	Standard-Format wie alle Unternehmen, siehe Sponsoren.
Medientafel (Bandenwerbung)	WAF	Media boards	1024x128, nicht transparent.	Für die Zukunft auch für den Hintergrund im Medien-Bereich (Interviews) etc.
Mitarbeiter	WAF	Staff	160x160, transparent.	Siehe unten bei Spieler.
Panels Videoring	WAF2024	Panels	1024x128, nicht transparent.	Siehe unten.
Schiedsrichter	WAF	Referees	160x160, transparent.	Siehe unten. Wie Spieler, aber ohne Geburtsdatum.
Sitzmuster im Stadion	WAF2024	Patterns	576x576, transparent.	Siehe unten.
Spieler	WAF	Players	160x160, transparent.	Siehe unten.
Spieler groß	WAF	Players big	512x512, transparent.	Siehe unten.
Spieler Helden	WAF	Players hero	472x712, transparent.	Siehe unten.
Spielerberater	WAF2024	Player agents	160x160, transparent.	Wie Spieler. Werden bei Verhandlungen verwendet.
Sponsorenbande	WAF	Sponsor boards	512x128, nicht transparent, png.	Name im Editor sichtbar.
Sponsorenbande groß (Bandenwerbung)	WAF	Sponsor boards big	1024x128, nicht transparent, png.	Name im Editor sichtbar.



Sponsorenlogo	WAF	Sponsor logos	160x160, nicht transparent, png.	Name im Editor sichtbar. Hier werden auch die Grafiken der Ausrüster hineinkopiert, allerdings nur bei den Logos.
Stadion	WAF	Stadiums	616x264, nicht transparent.	Wie Fans. Wird als Header von „Infrastruktur“ angezeigt.
Städte	WAF	Cities	616x464, nicht transparent.	Siehe unten bei Wappen.
Teambilder	WAF2024	Team pictures	1024x512, transparent.	Siehe unten. Werden im Museum verwendet.
Trikots	WAF	Shirts	256x256, transparent.	Siehe unten bei Wappen.
Wappen	WAF	Badges	160x160, transparent.	Siehe unten.
Wappen groß	GEPLANT	Badges big	512x512, transparent.	Siehe unten.
Zentrale	WAF	Headquarters	616x264, nicht transparent.	Wie Fans. Wird als Header von „Präsidium“ angezeigt.
Reinrufen	WAF2024	Shouts	Audio, wav.	Siehe unten.
Zeitung	WAF2024	Newspapers	1024x152, nicht transparent. 1864x224, nicht transparent.	Siehe unten. Pro Land gibt es 2 verschiedene Grafiken: -1 ist die Textur der kleinen 3D-Zeitung (unter der Woche). -2 ist der große Zeitungshintergrund im Screen „Medien“.



4.2. Allgemeine Regeln für Dateinamen

Allgemein

Männer und Frauen befinden sich gemeinsam in den jeweiligen Verzeichnissen.

Ausrüster gelten als Sponsoren und werden dort auch separat verwendet, z.B. als Partner für die Bandenwerbung.

Namenskonvertierungen

Zur Erkennung der Grafiken werden jeweils Namen oder zugehörige Geburtsdaten verwendet, keine IDs.

Alle Sonderzeichen müssen „normalisiert“ werden. Beispiel: ä => a. é => e. „ß“ wird zu „s“ konvertiert.

Zeichen, die Probleme mit den Dateinamen machen, werden herausgefiltert. Beispiel: „.“.

Ausnahme: Städte. Hier wird immer der deutsche Stadtname mit Sonderzeichen als Dateiname verwendet.

Die Suchreihenfolge des Spiels für die Bilderquelle kann in den Optionen festgelegt werden.

Automatische Verwendung der großen Bilder

Spielst du in einer höheren Auflösung als HD, so werden, so weit möglich, automatisch die „Players big“ verwendet, um eine möglichst hohe Bildqualität zu erreichen. Dies geschieht auch, wenn die Bilder schon unter HD eine höhere Auflösung erfordern, z.B. bei den Ehrungen am Saisonende.

Stimmung von Spielern und Mitarbeitern

Das Spiel berücksichtigt die Stimmung von Spielern und Mitarbeitern, allerdings müssen dann entsprechende Fotos vorliegen (s.u.).

4.3. Spezielle Regeln für Dateinamen

Fans – ab WAF

Wir selbst liefern keine Bilder der Fans mit, aber wir schauen im User-Verzeichnis Fans nach, wenn der „Fans“-Bildschirm/Menüpunkt aufgerufen wird.

Wird dort eine passende Grafik gefunden, zeigen wir diese statt der voreingestellten Grafik an.

Die Benennung der Datei entspricht der der Wappen.

Beispiel: 1.FC Düsseldorf => 1FCDusseldorf

Gibt es keine Grafik, wird alles normal angezeigt.



Beispiel:

https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Ftwitter.com%2Ffcbayern%2Fstatus%2F524649698825863169&psig=AOvVaw2vbbeJQLF_uqIA9HeeRBWL&ust=1596106405645000&source=images&cd=vfe&ved=0CAIQjRxqFwoTCND4ppSm8uoCFQAAAAAdAAAAABAE

Generische Spielerbilder

Die Bilder in diesen Verzeichnissen müssen fortlaufend nummeriert werden.

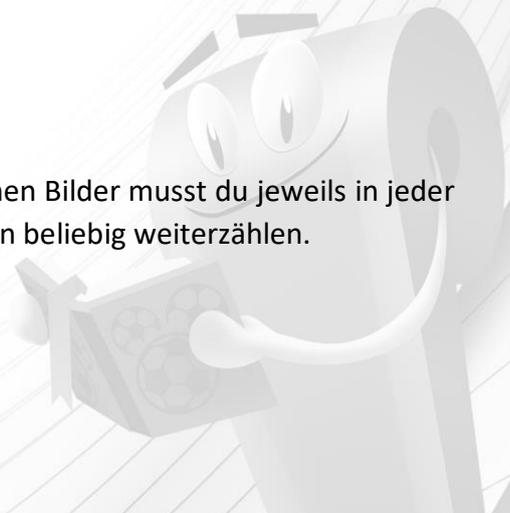
Die erste Zahl im Filenamen steht für Gruppe der Bilder.

- 01 Spieler
- 02 Spielerinnen
- 03 Mitarbeiter
- 04 Mitarbeiterinnen

Die zweite Ziffer steht für das Aussehen der entsprechenden Person. Folgende Zahlen gibt es:

Obergruppe	Basisgruppe
1	1
2	2
2	2
3	3
4	4
4	4
4	4
5	2
1	1
1	1
6	4
1	1
7	5
8	6
9	6
10	6
11	6
4	4
4	4
12	7
13	8

Danach folgt die laufende Nummerierung. Für deine eigenen Bilder musst du jeweils in jeder Kategorie mit der Endung 10001 beginnen und kannst dann beliebig weiterzählen.





Die ersten 10.000 Nummern jeder Kategorie sind für uns reserviert, damit wir bei Updates keine User-Daten überschreiben!

Beispiel für das erste Bild:

01-10-10001.png Spieler, Obergruppe 10, erstes Bild

Ihr könnt zusätzlich hinter dem Dateinamen auch noch optionale Altersangaben einfügen. Hier ein Beispiel mit 3 Fotos für einen Spieler:

01-10-10001-15.png Dieses Bild wird ab 15 Jahren angezeigt, davor die Silhouette.

01-10-10001-25.png Dieses Bild wird beim gleichen Spieler ab 25 Jahren angezeigt.

01-10-10001-35.png Dieses Bild wird ab 35 Jahren bis zum Ausscheiden angezeigt.

Jugendspieler – ab WAF2024

Das System der Jugendspieler ähnelt dem der generischen Spieler, lediglich die erste Zahl ist anders.

05 Jugendspieler

06 Jugendspielerinnen

Bei unseren mitgelieferten Jugendspielern verwenden wir drei Altersstufen: -10, -20, -30.



Wenn ihr euch z.B. selbst als Jugendspieler integriert, könnt ihr Fotos aus euren einzelnen Lebensjahren integrieren und altert dann im Spiel entsprechend von Jahr zu Jahr. Da freuen wir uns schon auf die Screenshots mit den langen Haaren.

Mitarbeiter – ab WAF

Diese funktionieren wie die Spielerbilder. Im Editor gibt es ein Geburtsdatum im Editor, obwohl die Spieler dort nicht altern. Dennoch wollen wir auch Bilder ohne Geburtsdatum unterstützen.

Das Verzeichnis ist: Staff

Dazu kommen aber noch Varianten mit einem -1, -2, -3 und -4 dran.

-1 Normal

-2 Jubelnd

-3 Wütend

-4 Traurig

Beispiel: KohlerGe300369-2

Die Auswahl erfolgt so:

If (je nach Beliebtheit) und (Mitarbeiterbild 1-4 vorhanden)

KohlerGe300369-1-4



Else (Mitarbeiterbild normal vorhanden)

KohlerGe300369

Else (Mitarbeiterbild ohne Geburtsdatum vorhanden)

KohlerGe

Else

Wie bisher

Endif

Bei den generischen Mitarbeitern haben wir am Ende immer noch das Jahr angehängt. So bedeutet z.B. die Endung -20, dass das Bild für alle Mitarbeiter zwischen 20 und 35 Jahren geeignet ist (immer +15 Jahre). Hat ein Mitarbeiter einmal ein Bild zugewiesen bekommen, bleibt das für dessen gesamte Karriere gleich.

Panels Videoring

Dateiname wie Verein + Endungen von -1 bis -8.png oder .jpg.

-6 bis -8 sind eigentlich den Hauptsponsoren des Clubs vorbehalten, können aber auch ersetzt werden. Für -2 wird normalerweise das Kurzmotto verwendet. Wenn du dieses nutzen willst, solltest du es ebenfalls nicht austauschen.

Erstellst du .PNGs, kannst du sogar die vorhandenen Panels durchscheinen lassen und nur Overlays erstellen (Rahmen oder besondere Elemente).

Wichtig:

Diese funktionieren nur mit dem Videoring, nicht mit den normalen Bandenringen oder gar mit den Banden am Spielfeld.

Reinrufen – ab WAF2024, nicht in der Demo

Hier könnt ihr eure eigenen Rufe für das Match erstellen. Dazu müsst ihr einfach die Files entsprechend benennen und die jeweiligen Texte aufnehmen. Schon wird bei den Entscheidungen im Match eure eigene Stimme verwendet.

ID_MATCH_REINRUFEN_SCHUSS_1

Schieß!

(Filename)

(Text)

ID_MATCH_REINRUFEN_SCHUSS_2

Schuss!

ID_MATCH_REINRUFEN_SCHUSS_3

Zieh ab!

ID_MATCH_REINRUFEN_PASS_1

Pass!

ID_MATCH_REINRUFEN_PASS_2

Spiel ab!

ID_MATCH_REINRUFEN_STEILPASS_1

Steilpass!



ID_MATCH_REINRUFEN_DRIBBLING_1
Dribbling!
ID_MATCH_REINRUFEN_DRIBBLING_2
Dribbeln!
ID_MATCH_REINRUFEN_DRIBBLING_3
Geh vorbei!
ID_MATCH_REINRUFEN_LAUFEN_1
Geh durch!
ID_MATCH_REINRUFEN_LAUFEN_2
Lauf!
ID_MATCH_REINRUFEN_LAUFEN_3
Du hast Platz!
ID_MATCH_REINRUFEN_ZWEIKAMPF_1
Zweikampf!
ID_MATCH_REINRUFEN_ZWEIKAMPF_2
Geh drauf!
ID_MATCH_REINRUFEN_ZWEIKAMPF_3
Rein in den Zweikampf!
ID_MATCH_REINRUFEN_FOUL_1
Umhauen!
ID_MATCH_REINRUFEN_FOUL_2
Foulen!
ID_MATCH_REINRUFEN_FOUL_3
Todesgätsche!
ID_MATCH_REINRUFEN_FLANKE_1
Flanken!
ID_MATCH_REINRUFEN_FLANKE_2
Flanke!
ID_MATCH_REINRUFEN_FLANKE_3
Rein damit!
ID_MATCH_REINRUFEN_FLUEGELWECHSEL_1
Flügelwechsel!
ID_MATCH_REINRUFEN_FLUEGELWECHSEL_2
Wechsel die Seite!
ID_MATCH_REINRUFEN_KLAEREN_1
Weg damit!
ID_MATCH_REINRUFEN_KLAEREN_2
Hau ihn weg!

Sitzmuster im Stadion – ab WAF2024

Neben Logos und Texten können auch Sitzmuster in verschiedenen Farben über das ganze Stadion angezeigt werden. Diese sollten möglichst nicht zu kompliziert sein, da das sonst sehr unruhig wirkt.

Du kannst neue Patterns anlegen, indem du entsprechende Grafiken in das Verzeichnis Patterns kopierst. Diese müssen fortlaufend nummeriert werden und mit der Nummer 76 starten.

76.png

77.png

usw.



Schiedsrichter – ab WAF

Im Editor können keine Schiedsrichterbilder gesetzt werden. Sie werden aber angezeigt.

Das Spiel kann die Schiedsrichterbilder dann nutzen.

Dazu wird im Verzeichnis „Referees“ geschaut, ob ein Bild vorliegt. Dieses wird im Schiedsrichterinfo genutzt.

Die Bilder müssen mit „Name + 2 Buchstaben Vorname“ benannt werden (also wie die Spieler, aber ohne Geburtsdatum).

Spieler – ab WAF

Diese sind in drei Bereiche aufgeteilt. Normal, Big und Hero.

' und - sind bei den Spielernamen erlaubt.

Big wird bei großen Auflösungen und z.B. am Saisonende bei den Ehrungen verwendet.

Die Hero-Pose wird u.a. im Spielerprofil verwendet.

Spielerberater – ab WAF2024

Die erste Zahl beim Spielerberater steht für das Geschlecht, damit die Texte im Spiel zu den Fotos passen.

01=Mann

02=Frau

Die zweite Zahl ist die Nummer des Bildes. Die Nummern müssen einfach fortlaufen hochgezählt werden. Maximal werden 50 Berater vom Spiel verwendet.

Außerdem können -1, -2, -3, -4 angehängt werden.

- 1 Normaler Gesichtsausdruck
- 2 Glücklicher Gesichtsausdruck
- 3 Überraschter Gesichtsausdruck
- 4 Wütender Gesichtsausdruck

Beispiel:

01-001-1.png

01-001-2.png

01-001-3.png

01-001-4.png



Teambilder – ab WAF2024

Es wird jeweils der Teamname im üblichen Format verwendet, an diesen wird -1, -2, -3, -4 angehängt. Maximal werden 4 Teambilder im Museum genutzt.

Beispiel:

Stuttgart-1.png

Stuttgart-2.png

Stuttgart-3.png

Stuttgart-4.png

Wappen

Der Wappenname wird aus dem deutschen Vereinsnamen abgeleitet.

Der Vereinsname wird wie befolgt bearbeitet: Spaces, Bindestriche, Punkte etc. werden entfernt. Zahlen und Buchstaben bleiben erhalten. Aus „ä“ etc. wird „a“. Aus „ß“ wird „s“, s.o.

Beispiel: 1.FC Düsseldorf => 1FCDusseldorf

Zeitung (pro Land)

Die Benennung erfolgt mit Hilfe der Landnummer:

LANDNUMMER-1.jpg

(3D-Zeitung)

LANDNUMMER-2.jpg

(Zeitung auf dem Medienscreen)

Nr.	Land	Nr.	Land
1	Afghanistan	107	Libyen
2	Ägypten	108	Liechtenstein
3	Albanien	109	Litauen
4	Algerien	110	Luxemburg
5	Amerikanisch-Samoa	111	Macau
6	Amerik. Jungferninseln	112	Madagaskar
7	Andorra	113	Malawi
8	Angola	114	Malaysia
9	Anguilla	115	Malediven
10	Antigua und Barbuda	116	Mali
11	Äquatorialguinea	117	Malta
12	Argentinien	118	Marokko
13	Armenien	119	Mauretanien
14	Aruba	120	Mauritius
15	Aserbaidshen	121	Mexiko
16	Äthiopien	122	Moldawien
17	Australien	123	Mongolei
18	Bahamas	124	Montenegro
19	Bahrain	125	Montserrat
20	Bangladesch	126	Mosambik
21	Barbados	127	Myanmar

22	Belgien	128	Namibia
23	Belize	129	Nepal
24	Benin	130	Neukaledonien
25	Bermuda	131	Neuseeland
26	Bhutan	132	Nicaragua
27	Bolivien	133	Niederlande
28	Bosnien und Herzegowina	134	Niger
29	Botswana	135	Nigeria
30	Brasilien	136	Nordirland
31	Brit. Jungferninseln	137	Norwegen
32	Brunei	138	Oman
33	Bulgarien	139	Österreich
34	Burkina Faso	140	Osttimor
35	Burundi	141	Pakistan
36	Cayman Islands	142	Palästina
37	Chile	143	Panama
38	China	144	Papua-Neuguinea
39	Cook-Inseln	145	Paraguay
40	Costa Rica	146	Peru
41	Curaçao	147	Philippinen
42	Dänemark	148	Polen
43	Deutschland	149	Portugal
44	Dominica	150	Puerto Rico
45	Dominik. Republik	151	Republik Nord-Mazedonien
46	Dschibuti	152	Ruanda
47	Ecuador	153	Rumänien
48	El Salvador	154	Russland
49	Elfenbeinküste	155	Salomonen
50	England	156	Sambia
51	Eritrea	157	Samoa
52	Estland	158	San Marino
53	Färöer Inseln	159	Saudi-Arabien
54	Fidschi	160	Schottland
55	Finnland	161	Schweden
56	Frankreich	162	Schweiz
57	Gabun	163	Senegal
58	Gambia	164	Serbien
59	Georgien	165	Seychellen
60	Ghana	166	Sierra Leone
61	Gibraltar	167	Simbabwe
62	Grenada	168	Singapur
63	Griechenland	169	Slowakei
64	Guam	170	Slowenien
65	Guatemala	171	Somalia
66	Guinea	172	Spanien
67	Guinea-Bissau	173	Sri Lanka
68	Guyana	174	St. Kitts und Nevis



69	Haiti	175	St. Lucia
70	Honduras	176	St. Vincent und die Grenadinen
71	Hongkong	177	Südafrika
72	Indien	178	Sudan
73	Indonesien	179	Südsudan
74	Irak	180	Suriname
75	Iran	181	Königreich Eswatini
76	Irland	182	Syrien
77	Island	183	São Tomé und Príncipe
78	Israel	184	Tadschikistan
79	Italien	185	Tahiti
80	Jamaika	186	Somaliland
81	Japan	187	Tansania
82	Jemen	188	Thailand
83	Jordanien	189	Togo
84	Kambodscha	190	Tonga
85	Kamerun	191	Trinidad und Tobago
86	Kanada	192	Tschad
87	Kap Verde	193	Tschechien
88	Kasachstan	194	Tunesien
89	Katar	195	Türkei
90	Kenia	196	Turkmenistan
91	Kirgisistan	197	Turks- und Caicosinseln
92	Kolumbien	198	Uganda
93	Komoren	199	Ukraine
94	Kosovo	200	Ungarn
95	DR Kongo	201	Uruguay
96	Republik Kongo	202	USA
97	Nordkorea	203	Usbekistan
98	Südkorea	204	Vanuatu
99	Kroatien	205	Venezuela
100	Kuba	206	Vereinig. Arabische Emirate
101	Kuwait	207	Vietnam
102	Laos	208	Wales
103	Lesotho	209	Belarus
104	Lettland	210	Zentralafrik. Republik
105	Libanon	211	Zypern
106	Liberia		



4.4. Dateneditor

Neue Datenbank erstellen

Unsere mitgelieferte Datenbank kann nicht editiert werden, da sie dir immer als Backup zur Verfügung stehen soll. Außerdem überschreiben wir diese ggf. bei Updates.

Um eine eigene DB zu erstellen, klickst du oben auf die aktuelle DB und dort in der Combobox auf „Neue Datenbank erstellen“.

Du kannst dann deiner Datenbank einen Namen geben.

Es ist kein Problem mehrere Datenbanken im Editor parallel zu verwalten, aber nur der letzte Export ist dann neben den offiziellen DBs auch im Spiel verfügbar und kann beim Spielstart ausgewählt werden.

Exportieren kannst du unten über den Button „Daten ins Spiel integrieren“. Zuvor solltest du mittels „Daten überprüfen“ sicherstellen, dass sich keine Fehler eingeschlichen haben.

Neue Länder hinzufügen

Wenn du eigene Länder mit Vereinen und Spielern ergänzt, ist es generell wichtig, dass der Finanzmultiplikator der Liga jeweils gesetzt ist, damit auch die Jugendcamps entsprechend Geld kosten.

Orientiere dich beim Finanzmultiplikator bitte an unseren Vorgaben bei den mitgelieferten Ligen, ansonsten kann dies zu erheblichen Verzerrungen später im Spiel führen.

Verbesserungen bei der Spielergenerierung

Pro Land kannst du bei WAF2024 jetzt 10 Länder festlegen, aus denen die ausländischen Spieler bevorzugt kommen (bei WAF waren es nur 5 Länder). Bitte beachte, dass du wegen der Nationalitäten auch die entsprechenden Prozentwerte bei den Pässen eintragen musst.

Außerdem kannst du auch zufällige sonstige Nationalitäten erzeugen lassen. Die Häufigkeit richtet sich dabei nach der Größe des Spielerpools des jeweiligen Landes. Die sonstigen Nationalitäten werden bei der Generierung von Jugendspielern nicht verwendet.

Ligasysteme modifizieren

Führe bitte alle Änderungen direkt im Editor aus. Die Arbeit direkt in der Datenbank ist riskant und kann zu allen Arten von Fehlern führen. Typische Probleme bei fehlerhaft editieren Ligen sind:

- Saisons enden frühzeitig
- Es gibt nicht mehr genügend Teams für Ligen
- Auf- und Abstiege sind kaputt
- Saisonstatistiken werden über mehrere Saisons gezählt

Wir empfehlen bei Änderungen allen Editoren mit den geänderten Daten das Spiel mit Hilfe der Simulation einmal gründlich über mehrere Jahrzehnte über Nacht zu testen und dann alle Länder in den Statistiken zu überprüfen.



Insbesondere ist zu beachten, dass bei verzweigten Ligasystemen alle Clubs eine unterste Liga gesetzt haben. Hier wurden für WAF2024 auch entsprechende Checks beim Export integriert.

Meister- und Abstiegsrunde

Ab WAF2024 kann jetzt zusätzlich am Ende der regulären Saison die Liga aufgeteilt werden. Dabei wird diese immer halbiert.

Ligakalender

In Ländern mit einer finalen Meisterrunde ist es wichtig, auch für diese die genauen Spieltage im Ligakalender zu setzen. Tut man das nicht, werden die Saisons unvollständig gespielt. Auch hier empfiehlt es sich, die Korrektheit mit Hilfe der Simulation zu überprüfen, bevor mit einer Datenbank ernsthaft gespielt wird.

Vereinsdaten

Die zu übersetzenden Teile der Vereinsdaten müssen nur eingetragen werden, wenn diese von der deutschen Version abweichen. Ist nichts eingetragen, wird automatisch die deutsche Version übernommen.

Sponsorendaten

Generell ist es so, dass sich alle Sponsorenwerte relativ zum Hauptsponsor berechnen. Dieser ist also der Startpunkt.

Der Basiswert sind 5 Mio.

Das wird mit dem Finanzmultiplikator der Liga multipliziert, wobei Werte <1 etwas hochgezogen werden.

Dann spielt das Ansehen des Clubs eine wichtige Rolle... Bei Vereinen mit den höchsten Werten geht das steil nach oben. Ein Club mit Ansehen 20 geht also allein dadurch von 5 auf 25 Mio hoch.

{0.7, 0.73, 0.76, 0.79, 0.82, 0.85, 0.88, 0.91, 0.94, 0.97, 1, 1.15, 1.3, 1.4, 1.55, 1.75, 2, 2.5, 3, 4, 5}

Wenn man später verhandelt, ist es auch noch wichtig, dass man sein Saisonziel gerade erreicht oder übertroffen hat. Dann kann man noch mal einen Bonus erhalten.

{0.7, 0.75, 0.8, 0.9, 1, 1.05, 1.1, 1.15, 1.2, 1.3, 1.4}

Wenn die Editoreinstellungen zu krass abweichen, führt das Spiel automatisch eine schrittweise Anpassung in Richtung auf die normal berechneten Werte durch, damit es nicht zu einem harten Bruch kommt, sondern sich der Verein darauf einstellen kann.

Die Ausrüster bewegen sich im Spiel immer bei ungefähr 50% des Hauptsponsors.

Stadien anlegen

Bei den Stadien ist zu beachten, dass bei Vereinen, in denen kein Stadion gesetzt wurde, immer das Stadion 1 der Stadionliste genommen wird. Wir haben hier vorgesorgt und ein neutrales Ministadion in Deutschland erzeugt, das in diesem Fall verwendet wird. Wird dieses gelöscht, wird ggf. ein anderes Stadion verwendet (ggf. das erste Stadion des ersten simulierten Landes im Alphabet). Das ist also suboptimal.

Jugendspieler

Wenn du Jugendspielern Vereine zuweist, werden diese einem Pool von Spielern zugeordnet, die nach und nach beim gesetzten Verein auftauchen. Dies muss also nicht unbedingt bereits direkt am Spielstart der Fall sein.

Spiel für eine neue Saison vorbereiten

Hierfür ist es zunächst wichtig, das Startspieljahr hochzusetzen. Alle wichtigen Informationen dazu befinden sich direkt auf dem Bildschirm, sobald man diesen Punkt ausgewählt hat.

Dann sollte man nach und nach alle Länder bearbeiten. Beginnen könnte man jeweils mit dem Eintragen der Titelträger der letzten Saison.

Dann folgt die Arbeit im Ligaeditor:

- Zunächst schauen, ob man alle Vereine für die Ligen zur Verfügung hat. Oft braucht man weitere Clubs für die unterste Ligaebene, weil diese noch nicht in der DB vorhanden sind.
- Ist das der Fall, müssen diese zuerst erstellt werden. Dazu beginnst du am besten mit der Stadt und erstellst dann das Stadion, damit das nicht später vergessen wird. Bei den Vereinen darfst du bei einem aufgespaltenen Ligasystem nicht vergessen, deren unterste Liga einzustellen.
- Gibt es nicht genügend Vereine, kannst du schauen, ob es reine Männer- oder Frauenvereine gibt und diese auf „Männer- und Frauen“ setzen. Das geht viel schneller als komplett neue Vereine anzulegen.
- Wenn in einer Liga 2. Mannschaften erlaubt sind, sollte man die entsprechende Box setzen, damit man auf diese Teams auch zugreifen kann.
- Dann bringt man die Ligazusammensetzung auf den neuesten Stand und setzt Auf- und Absteiger etc.; wichtig ist vor allem auch die korrekte Reihenfolge der Clubs gemäß dem Abschneiden der Vereine in der Vorsaison, mit den Pfeilfeldern kann man die Vereine nach oben oder unten verschieben.
- Wenn man eine neue Liga hinzugefügt hat, muss nun der Ligakalender erstellt werden.
- Beim Ligakalender ist zu beachten, dass dieser bei NT doppelt existieren muss. Einmal für die WM-Saison 2022/23 und dann für die späteren Jahre. Bei WAF2024 musst du dich hierum nicht kümmern. 2034 ist noch weit.
- Wenn das alles stimmt, ist der nächste Schritt die Anpassung des Spielplans (Daten findet man problemlos im Internet).

- Schließlich folgt als letzter Schritt noch die Anpassung der sonstigen Werte, was normalerweise kein großer Aufwand ist.
- Wenn es ein Problem gibt, kann man den Editor nicht verlassen und speichern. Es ist daher i.d.R. gut, wenn man nach der Änderung der Ligasaison den Editor kurz verlässt und dadurch zwischenspeichert.
- Bei generischen Ligen folgt noch ein letzter Schritt: Die Spieler sollten für die gesamte Liga neu generiert werden. Damit werden ihre Stärken an die neue Reihenfolge bei der Ligazusammenstellung angepasst. Passt man die Stärken nicht an, spielen die Teams einfach weiter wie gehabt. Bei Originaldaten steht einem dieser Weg nicht zur Verfügung, hier müssen dann die jeweiligen Transfers durchgeführt und dann noch ggf. für einzelne Spieler entsprechend angepasst werden. Wichtig: Ab Update 16 von WAF bzw. ab NT steht dir im Editor auch die Funktion zur Verfügung, alle Spieler einer Liga auf einen Schlag zu generieren. WAF2024 geht noch einen Schritt weiter und bietet dir auch eine Option, die Spieler für alle Vereine, die zunächst nicht in einer simulierten Liga spielen, im Ligaeditor auf einen Schlag erstellen zu lassen.
- Beachte, dass die Spieler in einem Datensatz altern, wenn nur das Startjahr hochgestellt wird und keine Altersanpassungen durch Editieren oder Neugenerierung durchgeführt werden. Nach wenigen Jahren geht dadurch die Altersstruktur der Kader kaputt.

Das war es. Nun steht einem Spiel mit der aktualisieren Liga in der neuen Saison nichts mehr im Weg.

Konvertierung Datenbank WAF auf NT

Hast du eine eigene Datenbank für WAF erstellt, musst du den Editor aufrufen und diese für NT neu speichern. Bitte beachte dabei, dass verschiedene Länder für die EMs und WMs hinzukommen müssen:

Neuseeland, Kamerun, Nigeria, Ghana, Senegal, Angola, Thailand, Iran, Irak, Saudi-Arabien, Kanada, Jamaika, Honduras, Costa Rica, Kuba, Panama, Uruguay, Kolumbien, Venezuela, Chile, Paraguay, Peru, Katar, Ägypten, Liechtenstein, Ecuador und Tunesien.

Konvertierung Datenbank NT auf WAF2024

Hast du eine eigene Datenbank für NT erstellt, musst du den Editor aufrufen und kannst diese für WAF2024 neu speichern.

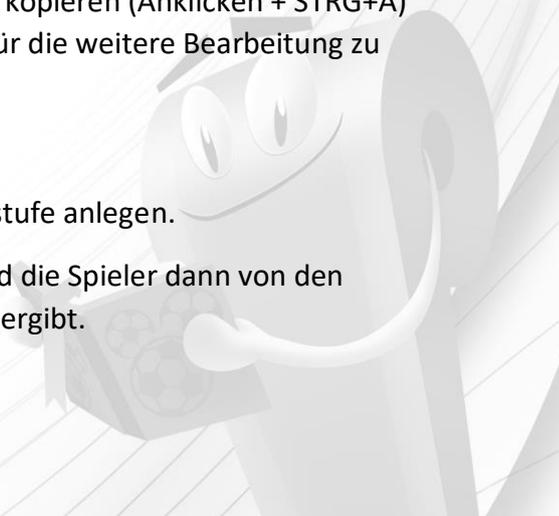
Fehlermeldungen beim Export

Es empfiehlt sich, die Fehlermeldungen aus der Textbox zu kopieren (Anklicken + STRG+A) und dann in eine Textverarbeitung zum Ausdrucken oder für die weitere Bearbeitung zu kopieren (STRG+C).

5. Ligastufe – ab NT

Wenn du möchtest, kannst du ab NT im Editor eine 5. Ligastufe anlegen.

Weitere Ligastufen sind theoretisch möglich. Allerdings sind die Spieler dann von den Stärken her so ähnlich, dass das möglicherweise Probleme ergibt.



Empfohlene maximale Anzahl Ligen

100 oder 150 Ligen sollten auch bei WAF2024 weiterhin für die meisten Rechner machbar sein, darüber hinaus braucht man dann entsprechende Hardware oder etwas Geduld. Männer- und Frauenfußball sind separat und beeinflussen sich nicht.

Erst im Spiel abgeschaltete Länder brauchen übrigens trotzdem eine gewisse Rechenzeit und die Spielersuche und die Spieltage laufen dadurch langsamer ab. In manchen Bereichen (wie dem Transfermarkt) steigt die Rechenzeit sogar exponentiell an, was man vor allem im Wochenablauf merkt (wir haben da jetzt auch die Voreinstellung auf volle Pulle gestellt).

Für zusätzlichen Speed können alle außer den folgenden Ländern gelöscht werden. Dies gewährleistet, dass die europäischen Clubwettbewerbe und die Nationalmannschaftswettbewerbe ausgespielt werden können.

Europa (alle Länder)

Kamerun, Nigeria, Algerien, Marokko, Südafrika, Ghana, Senegal, Angola

Japan, Südkorea, China, Thailand, Australien, Iran, Irak, Saudi-Arabien, Neuseeland, Katar

Mexiko, USA, Kanada, Jamaika, Honduras, Costa Rica, Kuba, Panama

Brasilien, Argentinien, Uruguay, Kolumbien, Venezuela, Chile, Paraguay, Peru

Ansonsten setzen wir beim Editor auf Kontinuität. Viele Änderungen für die Zukunft haben wir mit National Teams bereits vorweggenommen. Insbesondere alle grafischen Elemente sind auch in Zukunft 100% kompatibel, wobei es natürlich einige schöne Neuerungen geben wird.

Wettbewerbe sperren

Ab WAF Update 16 bzw. NT Update 1 können im Editor Wettbewerbe für das Editieren gesperrt werden. Das zuständige Feld dafür heißt „IsLocked“ unter „Competition“. Dann können zwar Vereine und Spieler editiert werden, nicht aber das Ligasystem.



Dieses Feld kann nur direkt in der Datenbank geändert werden und ist daher Profis vorbehalten.

Fangesänge integrieren

Diese kannst du im Editor eintragen. Aktivierst du dort „Audio“, kannst du einen Dateinamen auswählen. Dieser muss dann unter „Chants“ im üblichen Verzeichnis vorhanden sein und wird dann unter den eingestellten Bedingungen aufgerufen.

Spielernamen editieren im Editor und im Spiel

Beim Editieren von Spielernamen kommt es häufig vor, dass man Sonderzeichen eingeben muss, die man auf der Tastatur nicht findet.

Vielleicht ist es für dich ein alter Hut, aber so geht es:



Du kannst normalerweise einfach die Windows-Taste drücken, loslassen und dann „Z“ drücken. Dann wird dir vermutlich die Zeichentabelle angezeigt, die du einfach starten musst. Dort hast du in aller Regel die gewünschten Sonderzeichen zur Verfügung.

Noch einfacher geht es ab Windows 10. Dort drückt man Windows+. (also den Punkt) gleichzeitig, um ein Fenster aufzurufen, mit dem man dann Emoticons auswählen kann. Durch Anklicken des Omega-Symbols gelangst du dann zu den Buchstaben-Sonderzeichen.

In der Praxis haben wir alle möglichen Varianten gesehen, manchmal geht es, manchmal nicht. Manchmal ist das Omega da, manchmal nicht.

Wenn es bei dir geht, funktioniert es auch direkt im Spiel, wenn du in den Fenstermodus schaltest. Die Buchstaben werden dann oben links angezeigt. Sobald du dann das Buchstaben-Fenster wieder schließt, werden die erzeugten Zeichen in das aktuelle Textfeld kopiert, sofern diese vom Spielzeichensatz unterstützt werden, was aber bei typischen Sonderzeichen für Namen normalerweise der Fall ist.

Eine weitere Option wäre ggf. auch Quick Accent:

<https://learn.microsoft.com/en-us/windows/powertoys/quick-accent>

Dateiarten

Wegen der Transparenz sind alle Bilder .png, außer den Städtebildern und den Grafiken für die Zeitung (.jpg).

Namenskonvertierungen

Es gibt keine IDs, auf die zurückgegriffen werden kann.

Alle Sonderzeichen werden nach Möglichkeit normalisiert. Beispiel: ä => a. é => e. „ß“ wird zu s konvertiert.

Zeichen, die Probleme mit den Dateinamen machen, werden herausgefiltert. Beispiel: „.“.

Für die Normalisierung der Sonderzeichen verwenden wir:

<https://docs.microsoft.com/en-us/dotnet/api/system.text.normalizationform?view=netcore-3.1>

FormD

```
str = string.Concat(str.Normalize(NormalizationForm.FormD).Where(c =>  
CharUnicodeInfo.GetUnicodeCategory(c) != UnicodeCategory.NonSpacingMark));
```

Ausnahme: Städte. Hier wird immer der deutsche Stadtname als Dateiname verwendet.

Wichtig: Unbedingt bei den Filenamen die verwendeten Sonderzeichen überprüfen, damit die auch alle funktionieren.



Suchreihenfolge

Spieler

1. Fotos aus dem User-Verzeichnis „Players“ unter „Persönlich“
2. Fotos aus unserem DLC-Verzeichnis „Players“
3. Silhouetten oder Cartoon, je nach Einstellung

Sonderfälle sind große Spielerbilder (512x512): => Verwendung bei Fanliebling, Spieler des Jahres, Torhüter des Jahres usw. Der andere Sonderfall betrifft die Hero Shots.

1. Fotos aus dem User-Verzeichnis „Players big“ unter „Persönlich“ (oder „Players hero“)
2. Fotos aus unserem DLC-Verzeichnis „Players big“ (oder „Players hero“)
3. Dann wie normale Spielerbilder, diese werden dann natürlich auch klein angezeigt.

Vereine

1. Wappen aus dem User-Verzeichnis „Badges“ unter „Persönlich“
2. Wappen aus unserem DLC-Verzeichnis „Badges“
3. Wappen aus unserem normalen Verzeichnis „Badges“

Schaltbarkeit in den Optionen

Im Spiel kann man die Reihenfolge von 1 und 2 oben in den Optionen ändern.

Automatische Verwendung der großen Bilder

Vergrößerst du die Auflösung jenseits von HD, so werden, so weit möglich, automatisch die „Players big“ verwendet, um eine möglichst hohe Qualität zu erreichen.



5. Teil 5 - ENTWICKLUNGSGESCHICHTE

5.1. Meilensteine

01.05.2018	Die Vorbereitungen zur Gründung von Winning Streak Games beginnen.
07.06.2018	Winning Streak Games wird in Köln gegründet.



V.l.r. Gerald Köhler, Dirk Winter, Rolf Langenberg (noch jung)

01.07.2018	Einzug in unser Büro im Cologne Game House!
07.06.2018	Caro startet! Sie ist unsere Mitarbeiterin #1 und leitet die Grafik.
25.02.2019	Wir erhalten eine Förderung durch die Film- und Medienstiftung NRW.

Film und Medien Stiftung NRW

02.05.2019	Wir haben einen Publishing-Vertrag mit THQ Nordic!
20.05.2019	Pan wird unser Produzent!
01.06.2019	Das Team ist komplett!
01.03.2020	Das Projekt „Frauenfußball“ startet.
01.07.2020	Wir ziehen nach Ehrenfeld um und haben erstmals eine Klimaanlage.



30.10.2020	WE ARE FOOTBALL erreicht den Alpha-Status! Ein wichtiger Zwischenschritt ist geschafft.
------------	---

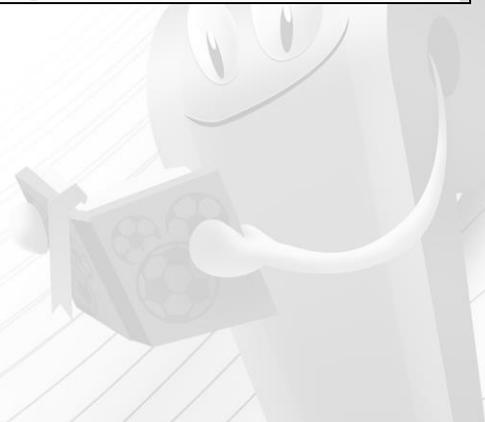


1.12.2020	Stefan übernimmt die QA-Leitung!
-----------	----------------------------------



24.03.2021	Die offizielle Ankündigung von WE ARE FOOTBALL ist erfolgt!
10.06.2021	WE ARE FOOTBALL erscheint, fast 4.000 Spieler spielen am 1. Tag gleichzeitig.
01.09.2021	Der Umzug ins neue Büro neben der Live Music Hall findet statt.
27.01.2022	Großes Update (Nr. 13), zum ersten Mal haben wir Zuschauer im Stadion und es gibt Jugendcamps!
21.04.2022	Das letzte große Update (Nr. 15) für WAF wird veröffentlicht. Die Arbeiten an „National Teams“ starten.
01.09. und 01.10.2022	Alex und Dylan verstärken unsere Programmierabteilung!
25.10.2022	Bekanntgabe der Bundesförderung für WAF2024.
03.11.2022	Wir haben zum ersten Mal einen laufenden 3D-Spieler im Trikot im Spiel.
14.11.2022	„National Teams“ wird veröffentlicht.
25.11.2022	Es gibt Stadien mit Laufbahn!
01.12.2022	Fabian verstärkt unsere QA und kümmert sich ab jetzt auch um die Datenbank.
07.12.2022	Die österreichischen Regionalligen und Südamerika sind im Spiel.
13.12.2022	Die Veröffentlichung des abschließenden Content-Updates 16 für WAF erfolgt.
13.12.2022	Weihnachtsfeier! Traditionell findet sie im Mongos Restaurant in Köln-Deutz statt.
22.12.2022	Eine erste Version dieses Guides ist fertig!
02.01.2023	Rolf hat über die Feiertage das Spiel von 2 auf 4 Spieler erweitert.
06.01.2023	Die Stadien haben jetzt verschiedene Muster auf den Tribünen.
09.01.2023	Wir haben zum ersten Mal einen kompletten Angriff im Spiel.
27.01.2023	Der Colour-Picker ist fertig. Man kann jetzt die Trikots auch im Spiel verändern (erster Schritt für die eigene Vereinsgründung) und die Schriftfarben im Stadion anpassen!

02.02.2023	Die Spieler sind jetzt korrekt auf dem Feld verteilt und die Spielernamen werden auf Wunsch über den Spielern angezeigt.
05.02.2023	Mit 286 gleichzeitigen Spielern erreichen wir das höchste Ergebnis seit 3 Monaten – und das 20 Monate nach Release.
06.02.2023	Wir haben jetzt bereits 5.000 generische Fotos.
14.02.2023	Paul und Caro entwickeln die „Aus dem Hub ins Büro“-Idee für die Zukunft.
15.02.2023	Ein großer Tag! Erstmals kann man die Angriffe mit richtigen Trikot-, Haut-, Haar- und Schuhfarben anschauen. 100 Stück hat Fabian schon fertig.
21.02.2023	Wir beginnen mit den Arbeiten an der Vereinsgründung.
28.02.2023	Heute sind zum ersten Mal die generischen Fotos im Spiel.
30.04.2034	Die Anzahl unserer Angriffe übersteigt die 1.000.
22.06.2023	Unsere Matchdarstellung macht noch einmal einen Sprung. Wir integrieren die heutigen Kameras 1-3 und trauen uns eine klassische Action-Fußballspiel-Perspektive zu integrieren. Das ist riskant, denn natürlich sieht man dadurch viel mehr Details und nicht alles sieht direkt toll aus. Aber nur wer wagt, gewinnt und wir haben noch ein paar Monate Zeit.
29.06.2023	Wir haben Bengalos im Spiel. Sogar in den Vereinsfarben!
02.07.2023	Die screenbezogene Hilfe ist integriert.
16.07.2023	Wir starten die Bugfixingphase für WAF2024. Es hat sich einiges angesammelt...
23.07.2023	Die Anzahl der Angriffsvariationen durchschlägt die 2.000er-Grenze. Varianten haben wir jetzt fast 5.000.
01.08.2023	Die neue Bandenwerbung mit erfundenen Firmen wird ins Spiel integriert und löst die bisherige Branchen-Darstellung ab.
12.08.2023	Wir sind erstmals unter 500 offenen Bugs!
15.08.2023	Die erste praktisch vollständige Version dieses Guides ist fertig und wird verteilt!
15.08.2023	Ernstere Ermahnung durch die Nachbarn wegen emotionaler Ausbrüche der Mitarbeiter bei der Frauen-WM bei Spanien gegen Schweden.
25.08.2023	Wir sind erstmals unter 300 Bugs! Noch immer spielen 26 Monate nach Release jeden Tag in der Spitze mehr als 200 User gleichzeitig unser Spiel.
14.09.2023	Der Betatest startet!
26.09.2023	Die Tester leisten gute Arbeit, daher Rückschlag auf über 400 offene Punkte und Bugs. Nur unter größten Anstrengungen unterschreiten wir diese Grenze am Abend wieder.
30.09.2023	Die Zeit für neue Ideen für WAF2024 ist jetzt vorbei. Ab jetzt geht es nur noch um die Fehlerbeseitigung. Neue Sachen werden für die Zukunft gesammelt.
23.11.2023	Wir durchbrechen die 10.000 generischen Spielerbilder. Die Angriffsvariationen nähern sich der 8.000. Gleichzeitig sind wir erstmals unter 100 Bugs.
11.12.2023	Wir sind erstmals unter 50 Bugs. Weihnachtsfeier im Chok Dee am Neumarkt.
15.12.2023	Der erste Release-Kandidat ist fertig.
12.01.2024	Die erste Version der Demo ist fertig und kann getestet werden.



5.2. Entwicklungsgeschichte

Einleitung

WAF sollte für uns von Anfang kein einzelner Titel werden, sondern quasi unser „Rentenprojekt“. Unsere Devise war: „Solange die Spieler das wollen, machen wir weiter.“

Lektion 1: Man sollte dabei nie unterschätzen, wie viele Leute bereits im Jahr 2000 an einem Manager gearbeitet haben. Damals war nicht nur der PC-Markt für Manager größer als heute, auch der Verkaufspreis von damals war natürlich inflationsbereinigt wesentlich höher. Aber wir wollen nicht jammern, das Genre ist einfach das Beste. Legen wir also los...

WAF

Begonnen hatte alles zunächst vor etwas mehr als fünf Jahren im Frühling 2018 zu dritt in einem Mini-Büro neben der Messe in Köln. Nach einigen Monaten Arbeit konnten wir dann mit einer NRW-Förderung unsere erste Mitarbeiterin finanzieren, so gab es endlich auch Grafik! Nachdem wir wieder einige Monate später mit THQN unseren Publisher gefunden hatten, konnten wir das Geld an die Förderung zurückzahlen und das Team schließlich deutlich erweitern. Denn alles musste neu gemacht werden, vom Editor angefangen über die Ligasysteme bis zum Transfermarkt und dem Match. Dazu haben wir damals zum ersten Mal auch den Frauenfußball in einen Manager integriert. Nicht zu vergessen ist auch die Entwicklung der Tools, die man z.B. für die Gestaltung der Bildschirme oder für die Erstellung der Übersetzungen benötigt. Erschwerend für die Entwicklung - gerade bei einem neuen Team - kamen damals gerade nach der Teamvergrößerung die Belastungen durch die Corona-Zeit hinzu. Das war gerade für die Mitarbeiter, die gerade erst nach Köln gezogen waren, nicht einfach. Krankheitsbedingte Ausfälle, das erzwungene Home Office und viele andere damit verbundene Probleme haben uns das Leben damals ganz schön schwer gemacht.

Nach dem Release von WAF am 10.6.2021 ging es dann aber Schlag auf Schlag. Natürlich konnte das Spiel noch nicht mit den großen Serien des Genres mithalten, die über viele Jahre mit wesentlich größeren Teams entwickelt wurden. Aber insgesamt 15 große Updates wurden von uns veröffentlicht und haben das Spiel so Schritt für Schritt verbessert. Sicher wünschten sich einige Spieler, dass das ewig so hätte weitergehen sollen, aber irgendwann kommt man hier an finanzielle Grenzen und muss sich mit einem neuen Spiel beschäftigen. Wenn man das nicht macht, hören die Updates dann eben aus anderen Gründen auf...

Für ihre Arbeit in diesen geschäftigen Zeiten besonders hervorheben möchte ich unsere Betatest-Gruppe, die ihre Schlagkräftigkeit trotz der kurzen Release-Zyklen bei den Updates unter Beweis gestellt hat. Diese Gruppe findet ja nicht nur Fehler, sondern sie muss auch Verständnis aufbringen, wenn die Testzeit sehr kurz ist oder nicht alle Wünsche direkt erfüllt werden können. Das ist nicht selbstverständlich, aber wenn man solche Unterstützung bekommt, dann macht es nach all den Jahren einfach immer noch ungeheuren Spaß, an dieser Art Spiel zu arbeiten. Der Plan war, diese Gruppe dann für WAF2024 auch Schritt für Schritt international zu erweitern.

Original-Auszüge aus unserem Entwicklungstagebuch aus der Anfangszeit 2018

1. Mai (Dienstag)

Der erste Tag unseres neuen Projekts.

Der eigentliche Plan war es um 5 Uhr aufzustehen und direkt loszulegen. Hat nicht funktioniert. Bin um 3 Uhr aufgewacht, habe mir ein paar Domains gesichert, da unser Firmenname noch nicht feststeht. Bin dann prompt wieder eingeschlafen und erst 8:48 geweckt worden.

12:30 hat sich dann das Team getroffen und Möbel aufgebaut. Insgesamt hat es fünf Stunden gedauert, dann waren wir arbeitsfähig. Vier Tische, vier Stühle, ein XXL-Regal, einen kleinen Aktenschrank und einen Unterschrank. Dirk hatte schon den gleichen Tisch zuhause und war beim Bauen am schnellsten.

Wir sind übrigens im Cologne Game Haus, zusammen mit mehreren anderen Entwicklerteams. Alle arbeiten an den unterschiedlichsten Spieleprojekten, von Kinderspielen bis VR.

2. Mai (Mittwoch)

Der erste richtige Arbeitstag. Rolf hat frei, Dirk verläuft sich auf dem Weg zum Büro und unser Minirechner fährt nicht hoch. Kein guter Start.

Wir testen dann die Kantine der Koelnmesse und bekommen für 4,90 Euro ordentliche Portionen Thai Curry. Habe vorgeschlagen, die Firma „Freunde herrlicher Tore“ zu nennen. Rolf ist nicht begeistert, die Suche nach dem Firmennamen geht also weiter.

Erste Schritte mit dem Screeneditor. Erste kleine Liste mit Bugs. Das Tool ist der Schlüssel zum Erfolg. Es muss perfekt werden.

Wir haben Internet, allerdings nach langem Kampf mit der Technik. Vermutlich hat Dirk stundenlang das falsche Passwort eingetippt. Entweder es war ein Problem mit seiner amerikanischen Tastatur (Y/Z) oder aber mit der 0 und dem O. Er streitet alles ab.

8. Mai (Dienstag)

Heute haben wir unsere Gründungsunterlagen an den Anwalt geschickt, ebenso den Business-Plan an die Stadt Köln. Vielleicht bekommen wir ja eine kleine Förderung.

Die Overlays im Spiel funktionieren. Wir können jetzt im Interface im Hintergrund Rechtecke setzen, deren Farbe ändern, Farbverläufe einbauen und ihre Durchsichtigkeit einstellen. Anwendung: Wir nehmen ein Hintergrundbild und wollen darüber Text lesbar darstellen. Das

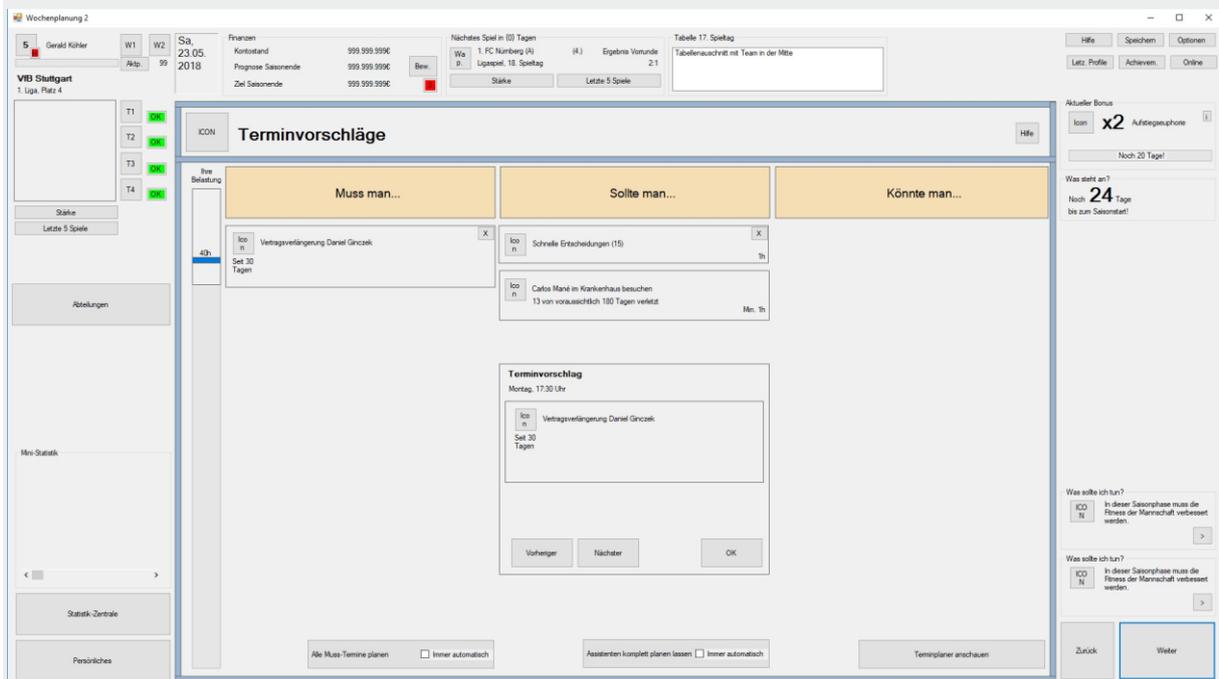
werden wir also ziemlich oft brauchen.

Beim Screeneditor geht es auch voran. Das wird ein schönes Tool, auch wenn man ganz ohne Grafik noch eine Menge Fantasie braucht, um das jetzt zu erkennen.

Würde nun gerne die ersten Screens für den Dateneditor bauen. Kurz bevor der Compiler fertig installiert ist, fällt das Internet aus. Das war es für heute. Später stellt sich heraus, dass wir bereits unser Datenlimit für diesen Monat erreicht haben.

Wir machen uns immerhin noch Gedanken darüber, wie wir die Auf- und Abstiegsregelung gut umsetzen, ohne dass die Spieler dazu später Skriptfiles editieren müssen. Das System in San Marino sieht schwierig aus...

Trotzdem war das ein guter Tag. Es ging ordentlich voran.



Ganz früher Screenentwurf WAF

9. Mai (Mittwoch)

Dirk mit Frühstart. Wir haben immer noch kein vernünftiges Internet, improvisieren aber über das Smartphone von Dirk. Er hängt es ans Fenster, um den Empfang zu optimieren.

Unsere Entwicklungsumgebung ist fertig installiert. Die Arbeiten am Editor können beginnen. Mein erster Schritt ist ein neues Hauptmenü, über das man schnell zu den einzelnen Bereichen kommt. Die Idee ist, dass man zuerst ein Land auswählt und dieses dann bearbeiten kann. Es gibt große Listen für Vereine und Spieler.

Mittags gehen wir zum Italiener unserer Wahl, es ist nicht zu voll und alles geht zügig und schmeckt gut.

Unser letzter Rechner kommt an, damit ist unsere Ausrüstung quasi komplett. Wir arbeiten mit billigem Material, aber es ist trotzdem alles schön schnell. 130 Euro hat die Platine gekostet, Dirk ist extrem begeistert, dass man einen Rechner jetzt nur noch aus drei Komponenten zusammensetzen muss. Dummerweise funktioniert es nicht. Nach einer Weile stellt sich heraus, dass die vierte Komponente (das Netzkabel) übersehen wurde. Jetzt geht es und unsere Ausrüstung ist komplett.

Die Arbeit am Editor geht wie am Schnürchen. Das ist fast wie früher, aber irgendwie besser, da die Tools viel mehr Optionen bieten. Am Abend habe ich schon ein halbes Dutzend Screens fertig oder in Arbeit. Die UI der neuen Aufstiegsregelungen steht auch schon. Und das Startspieljahr kann man direkt auf dem ersten Screen einstellen. Das sollte direkt die Herzen der Spieler gewinnen. 😊

Dirk installiert Software auf dem neuen PC, auch er kommt gut voran. Wir gehen mit der Zuversicht nach Hause, dass Rolf mit uns zufrieden sein wird. Gehe jetzt zur Quiznacht, heute geht es um Flüsse, Werbung und Verkehr. Bereite mich noch schnell auf die Flüsse vor...

Dirk ist bis halb elf im Büro, dann sind die Installationen fertig.

24. Mai 2018 (Donnerstag)

Haben mit der Klemmbaustein-Rakete von Dirk begonnen. Stufe 1 der Saturn V nimmt Gestalt an.

Rolf hat das Lokalisationstool fertig. Hier steht jetzt ein ausführlicher Test an.

Beim Editor-Design ist bereits Feinschliff angesagt.

Es geht jetzt darum, dass der Anwender typische Aufgaben wie das Erstellen eines neuen Spielers möglichst effizient erledigen kann. Dies muss vor allem auch gut funktionieren, wenn er das mehrfach hintereinander macht. Auch typische Dinge wie Wechsel müssen in großen Stil schnell und bequem von der Hand gehen. Idealerweise wird so viel möglich an Daten übernommen und entscheidende Fragen, wie z.B. die neue Vertragslänge oder die neue Rückennummer, werden sofort geklärt.

Mittags Italienisch.

Gehen danach einkaufen. Es gibt Schokoladen-Doppelkekse und Nüsse.

Unser Spiel läuft mit über 1.000 Frames die Sekunde.

Rolf hat die Idee, ein cooles Merge-Feature für zwei Datenbanken einzubauen. Das wird auf jeden Fall ein großer Pluspunkt bei den Fansseiten. Das Cologne Game Haus lädt ein zu Bier und Pizza. Ein Fotograf ist da.

Raketenstufe 1 ist fertig.

25. Mai 2018 (Freitag)

Die Programmierung am Editor hat begonnen.

Das Lokatool wird getestet, es läuft fast schon zu 100%. Darf mir noch ein paar Sachen wünschen, z.B. sollen fehlerhafte Einträge farbig markiert werden, so dass man sie direkt korrigieren kann.

Die Rakete macht gute Fortschritte. Die erste und die zweite Stufe sind fertig, aber sie ragt noch immer nicht über Dirks Monitor.

Perforce wird eingerichtet, ich lerne einfache Sachen, wie Headlines von Tabellen im Code umbenennen.

Mittags Maischolle. Dann ein fleißiger Nachmittag.

Irgendwann gehen die anderen. Ich beschließe noch etwas an der Rakete zu bauen. Da passiert es, die fast fertige zweite Stufe der Rakete stürzt ab und zerschellt auf dem Fußboden. Totalschaden. Nach der vorläufigen Restauration bleiben drei Teile übrig.

Katastrophe. Es ist extrem schwierig, in ein so komplexes Modell noch Teile nachträglich zu integrieren. Alles wird instabil, ständig platzt etwas wieder auseinander. Ein bisschen falsch gedrückt und man beginnt von vorne. Am Ende gebe ich auf und baue es quasi noch mal.

Brauche insgesamt zwei Stunden. Beschließe das Projekt abzuschließen und verbaue auch noch den letzten Beutel.

Es ist immer noch heiß draußen. Bin schweißgebadet. Auf dem Heimweg kommen mir Leute in Feierlaune entgegen, ach ja, es ist Freitagabend.

26. Mai 2018 (Samstag)

Man kann auch mal am Wochenende arbeiten. Wir beschließen ab 12 Uhr loszulegen.

Alle sind überrascht, dass die Rakete schon fertig ist.

Rolf hat eine Menge Fixes im Lokatool umgesetzt und diverse Verbesserungen integriert. Die fehlerhaften Einträge sind z.B. jetzt farbig hervorgehoben.

Abends ist CL-Finale. Die Familie überrascht mich und ist schon einen Tag früher als gedacht wieder da. Bringe also die Jungs ins Bett und verpasse die erste halbe Stunde. Schalte an und sehe Salah heulen. Es ist klar, das ist der Anfang vom Ende. Es kommt aber trotzdem schlimmer als erwartet.

28.6.2018 – Donnerstag

Heute wird nicht über Fußball gesprochen.

Morgen kommt die Oberbürgermeisterin. Dirk bläst einen Ballon auf und wir dekorieren die Leverkusen-Tasse. Ansonsten räumen wir auf, war nötig.



Beispiel für ersten echten Entwurf mit dem Screenshot

Zum ersten Mal hängen wir auch Bildschirm ausdrücke von unseren Entwürfen des Kernspiels an die Wand. So kann man die Zusammenhänge noch mal besser erfassen. Insgesamt entstehen so schon beim ersten Durchlauf ungefähr 40 Verbesserungsideen. Zudem werden zwei Bereiche identifiziert, zu denen ich mir noch genauere Gedanken machen muss: Die Auswirkungen der Motivationsansprachen (wie werden diese angezeigt?) und den genauen Ablauf der Vertragsverhandlungen (wie wirkt sich die Zeit aus, wie die Fähigkeiten des Managers).



Saturn-V-Rakete und Ablaufplan des Spiels

Auf der Heimfahrt entsteht die Idee mit dem Trainervergleich, also quasi einer Auswertung darüber, wie gut die eigene taktische Einstellung der Mannschaft auf den Gegner war.

Dirk macht noch ein Foto von unserem neuen Türschild.

5.7.2018 – Donnerstag

Unsere Gewerbeanmeldung schlägt fehl. Dort sind alle krank, die Nummern für den heutigen Tag sind alle vergeben. Wir bekommen einen Termin für den 6.8., früher geht nicht.

Sylvia beginnt mit unserer UI-Grafik-Vorbereitung. Buttons, Checkboxes, Radiobuttons, Editboxen usw.

Beschäftige mich heute mit dem Thema Mitglieder. Das ist ein schöner Bereich, da quasi noch unerschlossen.

Jeder Verein hat da seine eigene Strategie. Stuttgart bietet Money-Can't-Buy-Erlebnisse. Bei den Bayern wird die Mitgliedsnummer jedes Jahr neu vergeben und sinkt gemäß der Länge der Mitgliedschaft ab. Wenn man da die Nummer 1 ist, wird es vermutlich irgendwann eng.

Alle Vereine saugen sich irgendeinen Kram aus den Fingern, um die Liste der Vorteile auf die maximale Länge zu strecken.

Dirk programmiert den Screenshake (Bildschirmwackeln) in drei Stufen. Wir planen ihn bei Aluminium-Treffern und bei besonders wichtigen Toren gezielt einzusetzen.

Sylvia erstellt einen Screen mit hellem Text auf dunklem Hintergrund (Dirks Favorit) und einen mit dunklem Text auf hellem Hintergrund (Rofls Favorit). Was jetzt?

Der Spiegel veröffentlicht einen coolen Artikel über FIFA 18-Profis. Beschließe, diesen als Recherche-Grundlage für ein potenzielles eSports-Spiel-Feature zu verwenden.

Am Abend passiert Seltsames. Kicke mit meiner Tochter und mit 49 Jahren kann ich plötzlich mit dem Ball jonglieren. 38mal! Demonstriere es der Oma.

6.7.2018 – Freitag

Versuchen es noch mal mit der Gewerbeanmeldung, diesmal früher und mit Erfolg. Wir haben Nummer 913 und kommen nach 15 Minuten dran. Rolf behauptet, dass 913 eine Primzahl ist, wird aber widerlegt. Erstaunlich: Das städtische Büro für Gewerbeanmeldungen in Köln hängt voller Gladbach-Poster. U.a. ist ein „Lars Stindl – Unser Anführer“-Poster zu sehen. Dass so etwas hier in der Stadt möglich ist?

Mittags wird einige Stunden nicht gequatscht, sondern ausschließlich getippt.

15.8.2018 - Mittwoch

Habe das Büro für mich alleine. Heute ist Halloween-Tag!!! Sehr viele Follower haben sie leider nicht mehr, aber zum Arbeiten ist die Musik immer noch ein Hammer.

Hatte im Urlaub nur einen Mini-Laptop-Bildschirm und passe daher jetzt erst mal alle Screens auf HD an. Ergänze die Elf des Tages und die Elf des Jahres, ferner die Jahrestabelle.

Ein schöner zweiter Platz beim Quiz rundet den Tag ab. Eine Frage beschäftigt sich mit den positiven Auswirkungen, wenn man viel Safran isst. Kneipenquiz ist immer lehrreich.

21.8.2018 - Dienstag

Hatten heute unser erstes Publisher-Gespräch. Unser Kontakt dort hat sich über zweieinhalb Stunden Zeit für uns genommen, wir wurden vielen Leuten im Unternehmen vorgestellt und haben unsere Fortschritte erfolgreich präsentieren können.

Besonders schön war, dass wir 100% auf einer Linie liegen, was das Spiel betrifft. Aber es kommt noch besser: Es wurde für Ende Oktober direkt ein Folgemeeting mit dem Chef vereinbart, dann könnte es ernst werden. Damit haben wir ein klares Ziel, auf das wir hinarbeiten werden.

Danach Party in unserem Entwicklerzentrum. Entwickler-Partys sind ja traditionell eher lame, man kann sich das ja denken. Aber die Party unseres ehemaligen großen Arbeitgebers war wieder ein Kracher. Tausend Leute aus der alten Zeit, ein spektakulärer DJ und jede Menge leckere Getränke. Werde ein wenig sentimental. Viele Leute sprechen mich auf unseren alten Manager an, wie lange sie das Spiel gespielt haben, dass sie sich einen neuen Teil wünschen usw. Das baut Druck auf 😞, ist aber natürlich auch echt schön. 😊

Das Ende der Party läuft jedes Jahr gleich ab. Keiner findet mehr den Ausgang. Dann irren unzählige kleine Grüppchen durch die Außenbereiche der Messe. Das ist wie in einem Irrgarten-Spiel. Irgendwann schafft man es immer, aber das kann dauern. Da könnte man ein paar mehr Schilder anbringen.

Merke mir diesmal aber genau, wie man wieder rauskommt.

Nächstes Jahr bin ich der absolute Checker, fragt mich einfach.

22.8.2018 - Mittwoch

Messestart für die Allgemeinheit. Höre, wie so ein Typ sagt, dass es sein Ziel sei, „heute wenigstens ein geiles Spiel anzuzocken“. Das klingt jetzt nicht übertrieben ambitioniert.

Messe-Pause für uns. Es ist wie immer warm, Rolf ist nicht da, aber ich kriege trotzdem eine ganze Menge geregelt. Das Gespräch gestern mit dem Publisher war gut für die Moral. Ok, morgens war es mit den Folgen der Party noch hart, aber nach dem Essen bin ich wieder fit.

Vor der Messe gibt es neue Trends. Die Flaschensammler bauen mehrere Tüten auf, so dass man direkt trennen kann. Religiöse Gruppen verteilen Prospekte, dass man sofort mit dem Spielen aufhören soll. Irgendwer verteilt Game Over-Prospekte. Bin neugierig, widersetze mich aber und nehme keinen mit.

Abends Quiz. Sind nur zu zweit. Werden Drittlezter. Eine Blamage ohnegleichen.

25.8.2018 - Samstag

Unser S-Bahn-Lokführer hat heute ein Anthrax-T-Shirt an. Lässig.

Die Kinder sind noch bei den Großeltern. Kann den ganzen Tag Screens bauen. Etwa die Hälfte des Restes schaffe ich, es kommen noch zwei neue hinzu, einer für Gespräche an die Mitarbeiter der Geschäftsstelle und ein Support-Screen für die Spielerprofile.

Gehe durch alle Screens und ergänze Texte und Übersetzungen. Entdecke, dass wir die Trainer und Manager bisher im Editor vergessen hatten. Toll, es gibt Spieler und Mitarbeiter, Schiedsrichter usw. – aber die eigentlichen Protagonisten noch nicht. Fange also direkt mit deren Profilen im Spiel an. Im Design gibt es zum Glück schon ein Kapitel dazu, ging also zum Glück nur im Editor irgendwie unter.

Entdecke Helen Schneider wieder. Die Älteren werden sich erinnern... Schneider With The Kick.

Auf dem Rückweg besorge ich noch eine Kaffeemaschine, damit ich meine eigene wieder mitnehmen kann.

Ein Typ im Zug lästert, dass in Weiden/Lövenich komplett tote Hose ist. Als ich aus der Bahn steige meint er, dass die Leute hier sogar S...s kaufen würden.

Seufz.

05.09.2018 - Mittwoch

Höre heute Blind Guardian. Habe das Gefühl, dass ich mich gerade musikalisch in die alte Ascaron-Zeit zurückversetze.

Abends ein souveräner Sieg beim Quiz mit 2 Punkten Vorsprung. Verwechsle die Umrisse der Niederlande und von Belgien.

Thema waren u.a. Duette, bereite mich eine halbe Stunde mit Youtube vor.

Weltbestes Duett bleiben John Travolta und Olivia Newton-John in Grease.

Natürlich kommt keines der gelernten Duette dran, ich weiß also quasi gar nichts.

13.09.2018 - Donnerstag

Rolf und ich bauen souverän die XXL-Schränke zusammen. Wenn nichts mehr mit Fußballmanagern geht, dann machen wir eben das.

Mache diverse kleinere Screenanpassungen. Entschlacke vor allem noch den Bereich „Motivation“, der teilweise zu Taktik wandert.

24.09.2018 - Montag

Caro ist schon an ihrem zweiten Layout-Entwurf („Champagnerfarben.“).

Unser Spiel läuft jetzt auch in echtem Full Screen, das sieht richtig super aus.

Heute verbindet Rolf erstmals Screens miteinander. In der Aufstellung kann man bereits Trikots verschieben, ein Anfang ist also auch hier schon gemacht.

Schreibe heute am Design für die Statistiken und für das eigentliche Spiel. Für die Statistiken lege ich eine große Excel-Tabelle mit den einzelnen Feldern an. So kann man schön sehen, dass alles einheitlich aufgebaut ist. Es kommen kleine Verbesserungen hinzu, z.B. äußern sich die Spieler jetzt vor dem Spiel zu ihrer nervlichen Lage. Außerdem kann der Bereich „Fragwürdiges“ jetzt vor jedem Spiel einzeln aktiviert werden. Hier geht es um eher unsportliche und illegale Aktionen.

25.09.2018 - Dienstag

Wir verpflichten unseren ersten Schülerpraktikanten. Im März geht es los!

Haben uns beim Maracuja-Saft letzte Woche abrippen lassen. 25% Fruchtanteil und Zuckerzusatz, da kann man sich das Mischen sparen.

Aktualisiere dieses Tagebuch endlich mal wieder, füge dann die Aushilfen zum Design hinzu. Die müssen einspringen, wenn zu viele andere Mitarbeiter krank sind.

Der Tag steht im Zeichen der Auswirkungen der Form. Hier würde ich gerne ein neues System verwenden, mit dem man die anstehenden Auf- und Abwertungen viel besser verfolgen kann. Ein Kerngedanke ist dabei, dass schwächere Spieler nicht die gleiche Durchschnittsnote für einen Aufstieg benötigen, wie das bei absoluten Spitzenspielern der Fall ist. Ein Topstar muss also schon Außergewöhnliches leisten, um nochmals aufgewertet zu werden; während ein Jugendspieler bei seinen ersten Einsätzen auch bereits mit Durchschnittsnoten schnell einen höheren Level erreichen kann.

9.11.2018 - Freitag

Stehe morgens auf und kürze meine Präsentation noch mal und versuche den Fokus auf die wichtigen Sachen zu legen. Halte meinen Vortrag noch dreimal testweise zuhause für die Blumen.

Präsentiere dann am späten Vormittag unser Spiel bei der Film- und Medienstiftung. Das fühlt sich ein wenig an wie bei Flashdance. Man kommt in einen Raum, die Entscheider sitzen an einem Tisch und man hat ein paar Minuten Zeit, den aktuellen Stand des Spiels vorzustellen. Das Gremium hat natürlich vorher schon umfangreiches Material erhalten und ist im Thema. Danach folgt noch eine Fragenrunde. Es läuft alles recht gut, gehe also zuversichtlich nach Hause.

Mein Vorgänger, ein Mega-Profi, hat seinen Laptop schon vorab hochgefahren und balanciert das Teil auf einer Hand in den Raum, als er aufgerufen wird. Ich verzichte darauf und prompt gibt der Akku beim Start seinen Geist auf, so dass ich zweimal starten muss. Anfänger-Fehler. Habe aber danach beim Vortrag alles gegeben.

Rolf und Dirk schauen sich parallel dazu stundenlang Abstöße an, bis sie endlich die physikalisch korrekt aussehenden Werte gefunden haben und zufrieden sind.

9.1.2019 - Mittwoch

Stellen fest, dass wir drei Widder und ein Fisch sind (Rolf ist der Fisch). Alle sind sehr aufgeregt und ermitteln ihre chinesischen Sternzeichen.

Die ersten drei Bewerbungen für unsere neuen Programmiererstellen treffen ein.

Arbeite an der Mitarbeiter-Logik. Verhandlungen, KI, Rentner, Neugenerierungen.

Im Editor kommt eine Anzeige für faire Ablösesummen und Gehälter, sowohl für Spieler als auch für ganze Teams hinzu.

Außerdem kann man nun auch eine Verletzung direkt zum Spielstart setzen.

Caro ersetzt nach und nach alle Grafiken. Erkenne meine Screens gar nicht mehr wieder. 😊

Nun starteten zwei parallele Entwicklungen. Zum einen sollte es ein DLC mit dem Thema Nationalmannschaften geben, zum anderen sollte mit der Pre-Production zu WAF2024 begonnen werden (in letzterer ging es darum z.B. technische Features vorzubereiten).

National Teams

Das DLC wurde am Ende viel umfangreicher als ursprünglich geplant, weil neben den Nationalmannschaften noch ganz viele andere Dinge eingebaut wurden, die das Spielerlebnis insgesamt abrunden sollten. Keine großen optischen Sachen, aber unzählige Kleinigkeiten an allen möglichen Stellen. Da NT wegen der Spielpläne und aus diversen anderen Gründen sowieso nicht mehr mit dem Hauptspiel vereinbar war, wurde die Schwierigkeit des Spiels ein Stück angehoben, der Transfermarkt verbessert usw. Gerade der letzte Punkt wurde später von einigen Usern leider kritisch gesehen, weil er nicht Bestandteil von WAF wurde. Aber die Rückintegration wäre bei laufenden Spielständen nicht unproblematisch geworden, hätte beim Spielen mehrere Saisons Anpassungszeit benötigt

und uns vermutlich einige Monate Entwicklungszeit gekostet. Wir sind kein internationales AAA-Spiel, das sich das leisten kann, obwohl uns die gelegentlichen Vergleiche ehren.

Daher also die Entscheidung, die Zeit besser für die Zukunft zu nutzen. Denn unser alles überragendes Ziel war und ist es, so schnell wie möglich den besten „deutschen“ Manager („deutsch“ im Sinne von „den gesamten Club mit allen Facetten umfassend“ im Gegensatz zu englischen Managern) aller Zeiten zu entwickeln und damit unsere Spieler und Spielerinnen glücklich zu machen.

Motivation WAF2024

Für WAF2024 hatten wir zu diesem Zeitpunkt bereits Berge von Ideen gesammelt. Außerdem stachen, wenn man sich die Reviews und Kritikpunkte zu WAF angeschaut hat, natürlich verschiedene Punkte sofort ins Auge.

Zum einen die „trivialen“ Sachen. Ein signifikanter Teil der User fand die UI mit dem Scrollen nicht schön. Das kann man ändern, haben wir gemacht.

Andere fanden die Matchdarstellung schwach. Nun, wir hatten ein Ziel (Textmodus visualisiert), das hatten wir erfüllt. Aber es war uns auch klar, dass wir uns verbessern müssen. Die Frage war nur – wie? Und die Antwort lautete: Schritt für Schritt. Die Vorbereitungen begannen früh, schon in den späteren Updates von WAF konnte man sehen, wie es im Stadionbereich voran ging, wie plötzlich Zuschauer da waren usw. Am Ende wurde der 3D-Modus in WAF2024 von vier Leuten umgesetzt. Es war ein langer Weg, aber wir sind alle sehr stolz auf das Ergebnis.

Die nächsten Kritiker fanden den Feature-Umfang zu klein. Nun, dem haben wir hoffentlich abgeholfen. Ab jetzt gibt es erst mal nur noch besser, nicht größer.

Weiter ging es mit dem Punkt, dass bestimmte Dinge nicht vernünftig erklärt werden. Die Konsequenz hieraus war, dass wir unzählige Hilfstexte und Tooltips ergänzt haben. Die Screens wurden aufgeräumt und fehlende Informationen ergänzt. Nicht zuletzt haben wir uns auch entschlossen, dieses Handbuch zu schreiben. Das begann als kleines Projekt, hat aber jetzt die Dimension früherer Flugsimulator-Handbücher angenommen.

Womit es jetzt ans Eingemachte geht. Die Taktik war nicht sichtbar. Trotz umfangreicher Berechnungen konnten wir in WAF nicht herausarbeiten, wie sich bestimmte Dinge auswirken und die Szenen waren zu oft losgelöst von den taktischen Einstellungen. Daran haben wir gearbeitet. Wir haben im Startmenü sogar ein Tool integriert, mit dem man viele taktische Sachen in ihren Wirkungen testen kann.

Und weiter geht es mit der Kritik. Das Spiel sei zu leicht gewesen. Das nehme ich auf meine Kappe. Irgendwann gibt es da auch kein Zurück mehr, es ist schwierig im laufenden Betrieb die Zügel noch anzuziehen, das mag dann auch nicht jeder. Also haben wir bei WAF eigentlich nur ein paar Löcher gestopft und dann bei NT zum ersten Mal das Spiel selbst etwas schwieriger gemacht. WAF2024 geht nun den nächsten Schritt. Neben vielen kleinen Verbesserungen an der KI wurden auch diverse Cheat-Möglichkeiten geschlossen, um das Spiel anspruchsvoller zu machen. Ich hoffe, auch erfahrene Managerspieler haben nun eine echte Herausforderung.

Sicher könnte man noch einige Punkte mehr aufführen, aber die Botschaft war klar und damit waren auch die Ziele für WAF2024 gesteckt.

Entwicklung WAF2024

Für WAF2024 gab es zunächst eine Pre-Production, in der fast alle technischen Sachen ausprobiert wurden, bis auf den wichtigsten Punkt, den 3D-Modus. Flügelmenüs, Teamfarben, Light Mode, neues Menüsystem – all das ging sehr schnell. Aber ob wir ein 3D-Spiel hinbekommen würden, das stand auch nach der Pre-Production nicht fest.



Erste Version des 3D-Spiels mit komischen Objekten

So richtig los ging es dann, als klar war, dass wir für die Entwicklung eine Förderung des Bundes erhalten. Ab Mitte Oktober 2022 konnte dann die Entwicklung des eigentlichen Spiels beginnen.





Größenjustierung Spieler, früher Versuch

Im 3D-Modus ging es aber zunächst vor allem auch darum, im Falle eines Scheiterns eine B- und C-Lösung zu haben, die trotzdem gegenüber WAF eine deutliche Verbesserung sein sollte. Aber Schritt für Schritt wurden die Probleme gelöst und die Zuversicht nahm zu.



Erste Torwartanimationen

Ganz spät haben wir uns dann auch noch getraut, die zusätzlichen Seitenkameras (heute 1-3) zu integrieren, bei denen man deutlich näher ans Geschehen heranrückte. Erst einige Wochen später stellten wir plötzlich fest, dass wir nun auch die Rückennummern anzeigen mussten, damit man die Spieler besser unterscheiden kann. Diese wären zuvor so klein gewesen, dass man sie auf den Trikots sowieso nicht erkannt hätte und wurden nur über den

Spielern angezeigt. Nun aber fehlten sie. Gleichzeitig wurden auch noch unterschiedliche Spielergrößen eingebaut.



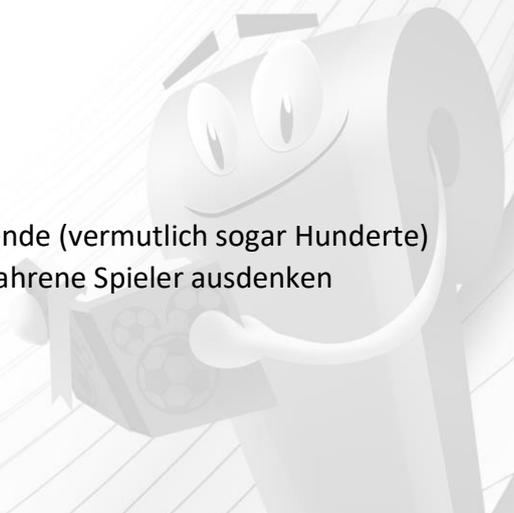
Programmierermittagessen WAF2024 (tiefstmöglicher Tiefpunkt)

Am Ende stand ein krasser Betatest mit dem besten Betateam, das man sich wünschen konnte. Die Professionalität, Ruhe und Konsequenz war absolut beeindruckend. Alle Teilnehmer haben sich voll reingehauen und uns eine wirklich harte Zeit beschert. Der Blick in Discord am Morgen nach einem Testabend war oft unerfreulich. Aber dem Spiel hat das noch mal richtig gutgetan (5 Euro...). Eigentlich ist es erst in dieser Phase nach den ganzen Neuerungen wieder zu einem Spiel geworden.



Feinste Röstaromen kurz vor Weihnachten

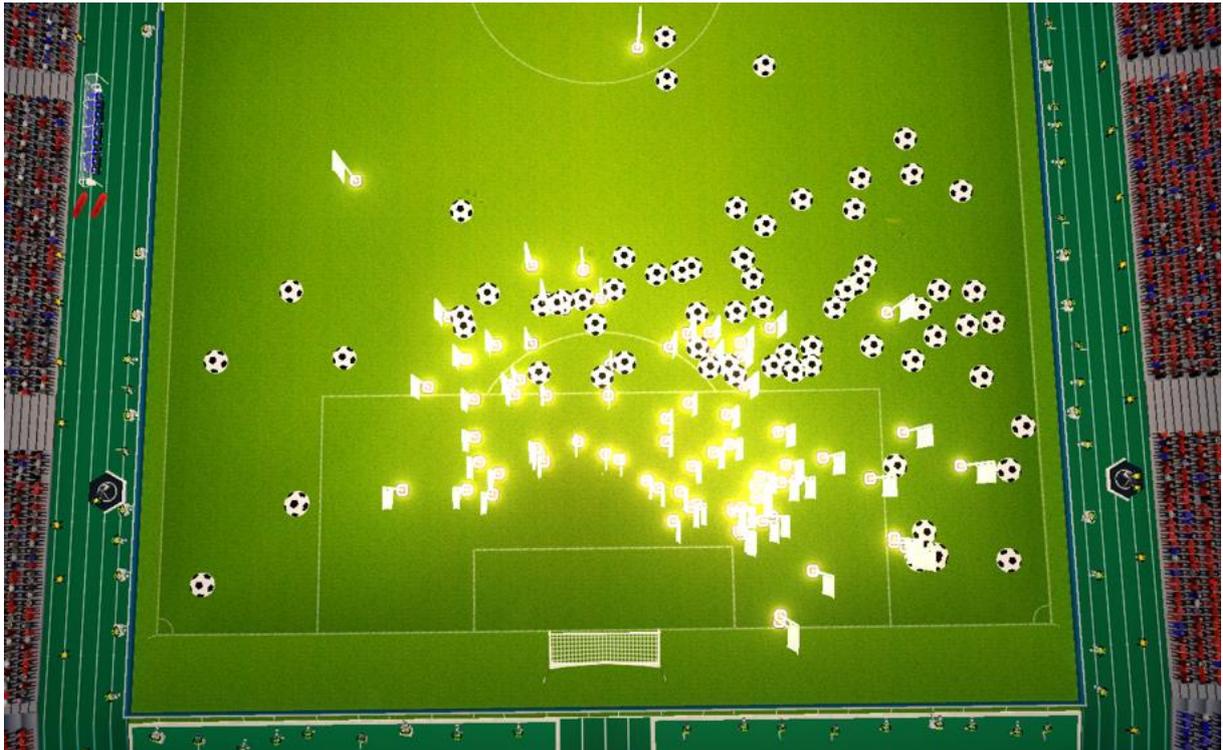
Dabei wurden neben der Beseitigung von Bugs auch Dutzende (vermutlich sogar Hunderte) von kleinen Verbesserungen eingebaut, die sich so nur erfahrene Spieler ausdenken



konnten. Zum Zeitpunkt dieser Zeilen läuft der Test jetzt seit 18 Wochen mit in der Regel einem Update jeden Donnerstag.

Alle möglicherweise noch im Spiel verbliebenen Fehler sind jetzt allein unsere Schuld.

In der letzten Phase der Entwicklung gab es auch noch einmal einige Überraschungen für die Tester, z.B. die Fallrückzieher, die Flugkopfbälle und als die beiden letzten Features des Jahres 2023 das Comeback des Chancenflackerns und das Hervorheben der neuen Spieler in den kommenden Jahren im Spielerkader.

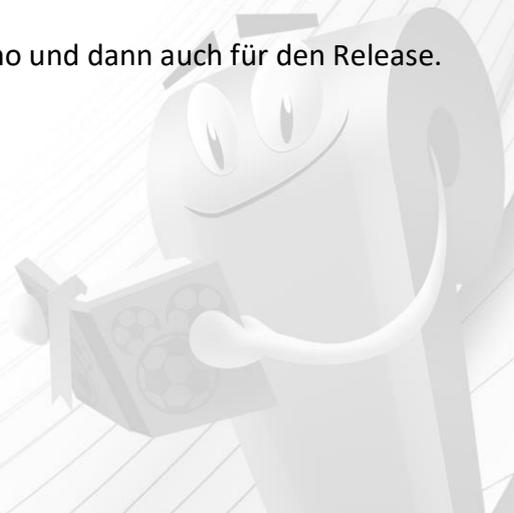


Internes Analyse-Tool für Foul- und Freistoßpositionen

Dann gab es noch einmal einen wichtigen Schritt für das Match. Wir beschlossen, die Konterzahl extrem zu erhöhen, was vor allem für deutlich schwächere Mannschaften realistisch ist, die ja selten ein Powerplay gegen einen überlegenen Gegner aufziehen können. Das sah sofort wesentlich cooler aus, führte jedoch plötzlich zu vielen roten Karten durch Notbremsen - auch das wurde noch rechtzeitig wieder angepasst.

Zuletzt wurde noch die Anzahl der Berufungen bei der Elf des Tages ergänzt. Und das war es dann auch endgültig.

Nun ist es Anfang 2024 und das Spiel ist bereit für die Demo und dann auch für den Release.



5.3. Blick in die Zukunft

Ein Blick in die Zukunft darf in einem solchen Guide nicht fehlen.

Auch wenn wir mit WAF2024 hinsichtlich des Feature-Umfangs aktuell unsere Zielgröße erreicht haben, so heißt das nicht, dass die Entwicklung am Ende ist. Es gibt viele spannende Themen, die für die Zukunft im Raum stehen, sollte es eine Fortsetzung geben.

Zunächst einmal sehen wir immer noch viel Potenzial in unserem 3D-Spiel. Wir sind kein Riesenteam und können mit den Großen nicht mithalten, aber da geht trotzdem in der Zukunft noch einiges mehr.



Erste Tests für Fouls und Schwalben

Ein weiterer Bereich wäre das Thema Managerkollegen und Mitarbeiter generell. Hier ist das Potenzial sicher noch nicht ausgeschöpft.

Ein kleiner Bereich, den ich auch noch sehr gerne ausgebaut sehen würde, ist das Thema langfristige Statistiken und dabei insbesondere das Thema ausgeschiedene Spieler.

Zuletzt würden wir vermutlich beim Thema Taktik einmal richtig ins Risiko gehen und etwas vollkommen Neues ausprobieren.

Und dann wäre da natürlich noch ein synchroner Online-Multiplayermodus. Da der aber wirklich komplex ist und richtig cool werden muss, wird das ein hartes Stück Arbeit. Wenn WAF2024 ein Erfolg wird, kommt das auf die Agenda. Jeder von uns will den haben und spielen.

So. Und das muss für heute reichen. Die richtig krassen Sachen sind natürlich noch streng geheim.

5.4. Dankeschön

Zum Zeitpunkt der Fertigstellung von WAF2024 spielen nach über 30 Monaten nach dem Release von WAF heute noch in der Spitze fast jeden Tag über 200 von euch gleichzeitig WE ARE FOOTBALL. Über die Woche sind es immer noch mehrere Tausend aktive Spieler mit zum Teil vielen Hundert Spielstunden auf dem Buckel. Das ist nach der langen Zeit keine Selbstverständlichkeit und wir wissen das sehr zu schätzen. Vielen Dank!

Mein Dank geht an Caro und Paul, die diesen Guide mit grafischem Material verschönert haben.

Ein großes Dankeschön geht auch an alle anderen, die uns bislang mit so viel Einsatz unterstützt und an WE ARE FOOTBALL geglaubt haben.

Dazu kommen alle, die uns mit über 1.000 Spielstunden sprachlos gemacht haben, die uns mit aufwändige Tools und Tabellen überraschten oder die mit selbsterstellten Spielinhalten anderen Usern eine Freude gemacht haben. Vielleicht sieht man sich ja mal auf der Gamescom oder in einem Stadion.

Professionelles Excel-Kaderplanungstool unseres Users Angs83

Bedanken möchten wir uns zum Abschluss auch bei unserem Publisher THQ Nordic, insbesondere bei Jan Binsmaier, der damals an uns geglaubt hat, und bei unserem langjährigen Produzenten Pan Schröder. Es hat viel Spaß gemacht!

WE ARE FOOTBALL 2024

Das größte Dankeschön überhaupt aber geht an unsere Betatest-Gruppe. Ihr wart
überragend.

Florian Kattner
Harald Zillekens
Holger Henning Assfalg
Jona Fuchs
Martin Willoughby
Matthias Mayerhöffer
Michael Renner
Mike Hoffmann
Stefan Sewenig



5.5. Spruchsammlung

Rolfs gesammelte Fußballweisheiten, jede Menge Quizfragen und immer wird irgendwas gegessen...

Dirk: „Wir müssen auch auf diese „Einstieg“-Messe und Talente abgreifen. Kommt alle zu... Wie heißen wir noch mal? Warum muss der Name so kompliziert sein?“

Rolf: „Welche Landnummer hat Deutschland?“

Gerald: „43.“

Rolf: „2B also. Kann ich mir das merken?“

Dirk: „Heute habe ich einen Euro im Sandkasten gefunden.“

Gerald: „Im Sandkasten?“

Dirk: „Ja, da wo ich neulich Rolfs Schlüssel verloren habe.“

Gerald: „Was bitte machst du in einem Sandkasten?“

Dirk: „Na, Dips. Am Rand.“

Dirk: „Die machen Druck, die wollen unser Firmenlogo sehen.“

Gerald: „Haben wir noch nicht, ist aber in Arbeit.“

Dirk: „Dafür haben wir einen X-Wing auf der Tür kleben.“

„Diese Schokoladenrolle hier ist mundgerechter. Die kann man in zwei Bissen in den Mund stopfen.“

Dirk

„Gestern bin ich beim Joggen hart abgegangen. Da waren zwei Mädels, die hätte ich fast eingeholt!“

Dirk

Gerald: „Welche Rückennummer hattest du eigentlich früher?“

Rolf: „Die 7.“

Gerald: „Cool. RL7, das können nicht viele tragen.“

Rolf: „Ich habe auch manchmal die 13 genommen, dann musste ich halt warten.“

Gerald: „Ich habe das jetzt so angelegt, dass ich mit meiner Größe gerade noch maximale Chancen auf „Kopfballstark“ habe.“

Rolf: „Du?“

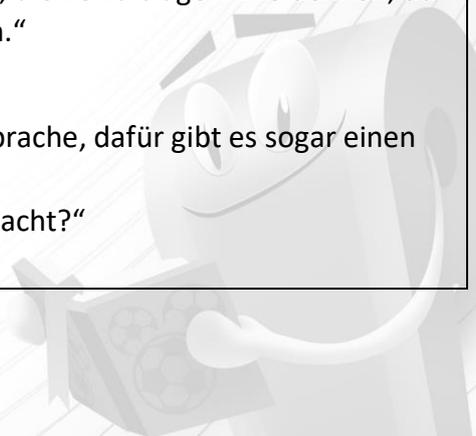
„Heutzutage wissen die Leute gar nicht mehr, was es heißt, die 13 zu tragen. Die denken, du bist ein Müller. Früher bist du damit auf der Bank gesessen.“

Rolf

Gerald: „Zwillinge entwickeln untereinander ihre eigene Sprache, dafür gibt es sogar einen Fachbegriff.“

Dirk: „O Rolf, hast du dir damals auch eine Sprache ausgedacht?“

Rolf: „Na, C.“



Dirk: „Als ich in Korea gearbeitet habe, habe ich eine Frau aus der QA zum Starcraft-Spielen herausgefordert. Da bin ich nicht schlecht, aber die hat mich fertig gemacht. Und dann hat sie noch gesagt, sie könne das nicht gut und gegen einen Ausländer hätte sie nicht voll gespielt.“

Gerald: „Na ja, Starcraft ist dort ja quasi Nationalsportart, das wäre ja so, als würden die uns im Fußball herausfordern. Hmm.“

Rolf im Jahr 2019: „Das Compilieren dauert schon sieben Minuten.“

Gerald: „Das klingt nicht gut, wohin soll das führen?“

Rolf: „Na und, kommt ja nicht mehr viel hinzu.“

„Rolf, was ist eigentlich ein Libero?“

Maya (8 Jahre), schaut sich unsere Positionsliste an

Gerald: „Noch heute hängt bei uns zu Hause ein Bild von mir. Da gibt es eine Landschaft und ein Tier, das eine Höhle gegraben hat. Sieht aus wie eine Art Meerschweinchen. Ein braunes Oval mit Punkt für das Auge und einen Mundstrich. Was heraussticht, sind die schön gemalten Berge. Die hat mein Kunstlehrer gemacht, zack, zack, zack. Dieses Bild ist der ewige Hinweis auf meine künstlerische Limitierung.“

Rolf: „Frau Müller hat auch irgendwann mein Bild genommen, schwarze Farbe darüber gepinselt und gesagt: So sehen Kreise aus! Da war mein ganzes Bild kaputt, zumindest aus der Sicht eines Zehnjährigen.“

Gerald: „Hatten wir gestern im Quiz: Wie heißt der Stephen King-Film mit den Trucks? Tipp: Am Anfang ist ein Vorname mit vier Buchstaben, der mit einem R beginnt!“

Sylvia: „Rachel!“

Gerald: „Diese Grafik brauchen wir in rot, blau und grün.“

Sylvia: „Toll, die Ampelfarben!“

Rolf äußert sich zur Zukunft der 3. Mannschaft seines Heimatvereins:

„Lass es mal kalt werden, dann sind die keine elf Mann mehr.“

„Unser größtes taktisches Mittel war, dass wir immer rausgestürmt sind, wenn bei einem gegnerischen Freistoß einer 3 geschrien hat. Der Schiedsrichter hat auch wirklich jedes Mal Abseits gepfiffen.“

Rolf

„Du musst mal zu uns zum Fußball kommen. Die Leute mit schwarzen Schuhen laufen 90 Minuten, die mit bunten sind nach 45 Minuten platt.“

Rolf

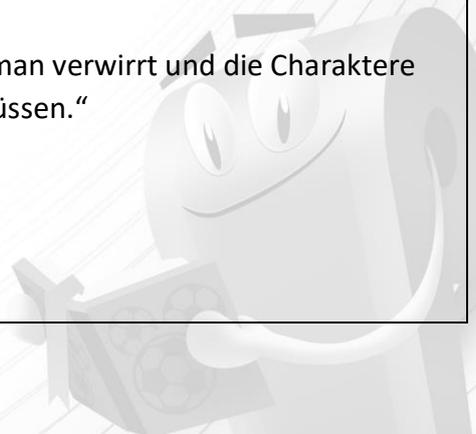
Gerald: „Dark ist so eine Zeitreisegeschichte. Am Ende ist man verwirrt und die Charaktere müssen sich immer überlegen, ob sie gerade Verwandte küssen.“

Rolf: „Das musste auf dem Land doch immer.“

Rolf: „Wie weit kannst du mit deinen 10 Fingern zählen?“

Dirk: „Na, bis zehn.“

Rolf: „Falsch. Bis 1023.“



„Ich bin jetzt Fan von diesem SV Mainz. Da war ich neulich einkaufen, das ist viel besser als Wiesbaden.“

Dirk

Der 4. Spieltag ist um...

„Bayern hat jetzt 12 Punkte. So viel wie Köln im letzten Frühling.“

Rolf

„War gestern mit Dirk einkaufen. Kauft der sich einen ganzen Käsekuchen.“

Rolf

Gerald: „Gesucht ist die Hauptstadt von Montana. Da gibt es eine kleine Eselsbrücke. Wie heißt die Montana denn mit Vornamen, dann hat man den Anfangsbuchstaben?“

Rolf: "Joe."

Caro: „Hier steht, dass diese neue Horror-Serie Schlafstörungen verursacht.“

Gerald: „Wenn die das über unseren Manager schreiben, dann haben wir es geschafft!“

Gerald: „Bei der Aufstellung ist es immer wichtig, dass man an die Spielerzahl denkt. Ich denke mir immer mal wieder die perfekte Aufstellung für den VfB aus, bin total zufrieden - und oft ist es dann einer zu viel.“

Rolf: "Die AH in Stromberg hat auch mal mit 12 Mann gespielt. Nach 45 Minuten haben sie es dann gemerkt."

Gerald: „Gesucht ist die Hauptstadt, die weltweit im Alphabet ganz hinten steht.“

Dirk: „Wiesbaden.“

Rolf: „Wie sagt man bei uns in der AH so schön: Wir gehen einen Konter!“

Rolf: „So, ihr Experten, wie hieß denn die Sprache auf Alderaan? Tipp: Es gibt da auch eine alte Programmiersprache, die heißt auch so.“

Caro: „Basic. Konnte man bei Knights of the Republic auch skillen.“

Gerald: „Hier gibt es ein Pressing-Buch, das könnte für euch interessant sein. Es verspricht sofortige Erfolge.“

Rolf: „Wenn wir Pressing spielen wollen, wechseln wir zwei junge Spieler ein.“

Rolfs Fußballkollege: „Du mit deinem Abschluss findest immer einen Job.“

Rolf: „Ich habe Abitur und Führerschein.“

Gerald: „Ich mach seit gestern wieder Sport.“

Dirk: „Pah. Du bist einer von den Neujahrsleuten.“

„Wenn sich ein Programmierer bewirbt, dann stimmt was nicht. Programmierer werden immer auf Sänften herbeigetragen.“

Dirk



Einer unserer Nachbarn besucht uns im Chaos und geht schnell wieder...

Rolf: „Der wird sich denken. Was sind das denn für drei Trottel...“

Dann zu Caro: „Damit sind natürlich Dirk, Gerald und ich gemeint.“

Caro: „Dachte ich mir schon.“

Gerald: „Der Worte sind genug gewechselt, nun lasst mich endlich Taten sehn! Wer hat's gesagt?“

Sylvia: „Das müsste Bugs Bunny gewesen sein.“

Gerald: „Faust.“

Dirk: „Mein Handy sagt, dass ich in der Nacht eine Weile Auto gefahren bin. Aber das stimmt gar nicht, o nein, vielleicht werde ich jetzt jede Nacht entführt?“

„Auf dem T-Shirt steht: „Genitiv ins Wasser, weil es Dativ ist.“ Ich raffe das nicht.“

Dirk

Gerald: „Beim letzten Quiz wurden wir nach dem Sänger von „Was du Liebe nennst“ gefragt.“

Caro: „Und?“

Gerald: „Bausa.“

Caro: „Von Super Mario?“

Rolf: „Mein Freund hat seinen Sohn Connor genannt.“

Dirk: „Nach Sarah Connor?“

Erstaunte Gesichter im ganzen Büro.

Gerald: „Dirk?“

Dirk: „Mooooment.“

Gerald: „Stark von Hertha ist neu in der Nationalmannschaft. Ist der Ersatz für Hummels und Boateng.“

Dirk: „Was, der ersetzt beide?“

„Ich habe die Bits für den Lippenstift gefunden, Frauen bekommen einfach keinen Bart.“

Rolf versucht Speicherplatz zu sparen...

Wir befragen unsere Schülerpraktikanten, wer Paul McCartney ist...

Praktikantin: „Der ist auf jeden Fall in einer Band drin...“

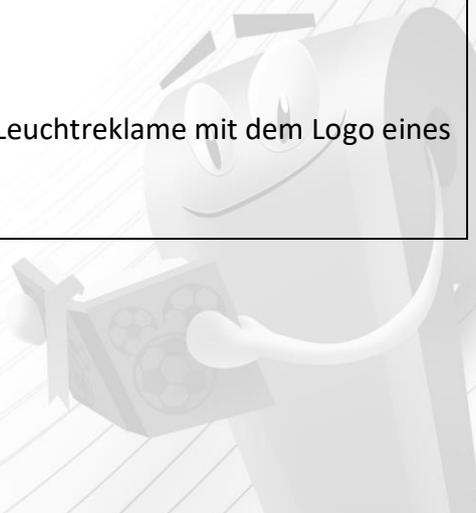
Praktikant: „Ich kenne Paul McCartney, den hatten wir schon in der Schule!“

„Wichtige Erkenntnis von heute: Wenn man nach Skandalen im Profifußball sucht, weil man Ideen für Ereignisse braucht, dann kann man das keinen Schülerpraktikanten machen lassen.“

Gerald

Quizfrage: „Wie viele Buchstaben hat die weltweit größte Leuchtreklame mit dem Logo eines Leverkusener Konzerns?“

Gerald: „5.“



Gerald: „Silver Star ist doppelt so hoch, aber wirklich spaßig. Man hat schön viel Airtime.“

Sylvia: „Das kenne ich, die hatte ich immer mit der Ente.“

„Die Namen der Marx Brothers kenne ich nicht. Mir reicht es schon, wenn ich mir hier alle Mitarbeiter merken muss.“

Rolf

Gerald: „Wie? Nur 4% aller Spiele von denen gehen 0:0 aus? Das kannst du bei den Italienern gleich mal verdoppeln.“

Erster Spieltag 23/24 nach dem Abstiegskampf:

Gerald: „Der VfB ist Tabellenführer!!!“

Elias (8): „Erste oder zweite Liga?“

„Lucky streak - how should you win 5 games of a season in the last 5 minutes if you can have a maximum of 3 games a week and the time to the end of the week will be over 5 minutes?“

QA-Anfrage

Quizfrage: „Gesucht ist die Stadt der Frauenmannschaft, die in der ersten Saison der Bundesliga 1990/91 Deutscher Meister war und insgesamt 12 Titel holte. Da ist der Name Programm.“

Gerald: „Bergisch Gladbach.“ *

Elias: „Wir sind heute 3x Zweiter geworden.“

Gerald: „Nicht schlecht!“

Elias: „Beim ersten Mal von 3, dann 2x von 2.“

„Wenn ich Trainer wäre und einer hebt bei einer Ecke den Arm, dann spielt der die ganze Saison nicht mehr. Sagt Jörg von der AH auch.“

Rolf

VfB-Fans unter sich:

Benedict (8): „Stuttgart ist sehr berühmt!“

Gerald: „Das stimmt!“

Benedict: „Wegen der Autos.“

„Game crashed after latest update. Started a new game in Scotland. Got to the first game in the Scottish cup, had played 4 Euro Cup games. Crashed while I wasn't looking as I was putting a cardigan on.“

Bug-Eintrag

Vorleser Quizfrage: „In welchem Jahrhundert wurde Hieronymus Bosch geboren?“

Marek: „18. Jahrhundert.“

Caro: „17.“

Dylan: „Wie hieß der noch mal?“



„IV, Kaiserslautern, harter Spieler, 1,93, hohe Verträglichkeit und Aufgeschlossenheit, niedriger Perfektionismus. Superjoker, Talent egal. Ich plane ein Leben als Edelreservist.“
Namentlich bekannter Betatester (durfte seinen Auftritt als Spieler in WAF2024 selbst bestimmen)

„Whenever I take over a club I change the motto to 'Never Gonna Give You Up'.“
Martin

„Das ist die meist gespielte Hinrunde aller Zeiten!“
Ein optimistischer User auf Discord über unsere Demo

* Der Name ist natürlich in Siegen Programm.



Einer geht noch... Zum Abschluss von Stefan Sewenig noch der lustigste Verbesserungsvorschlag im Betatest von WE ARE FOOTBALL 2024...

„Hamburg. Das Jahr 2024. Alles ist anders seit Tag X. Gras überwuchert den Asphalt. Die letzten Hochhausreste - nur noch Erdhügel. Die Alster? Ein Urwald. Häuser gibt es keine mehr. Über den letzten Ruinen brennt die erbarmungslose Sonne. Die letzten Zäune verrotten. Die einzige Lichtquelle der Schein einer verlöschenden Stadionwurst...



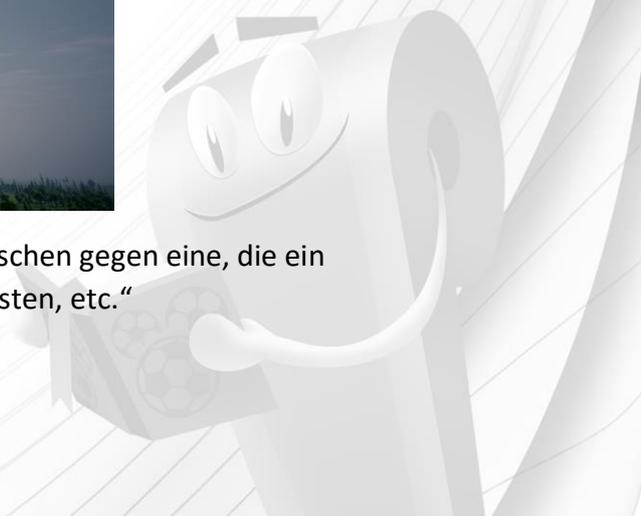
Nur eine kleine Gruppe hat überlebt. In ihrem Außenposten trainieren sie für den Ernstfall. Sie halten sich fit für einen Tag, der nie kommt. Träumen von einer Flucht. Von Straßen die irgendwohin führen. Dafür rennen sie, Tag für Tag. An jedem verdammten Samstag. In dem, was einst mal Hamburg war.



Die neue „Mad-Max“-Musik hat einen interessanten Effekt auf das Vereinsgelände...



Etwas konstruktiver: Vielleicht könnte man die Skybox tauschen gegen eine, die ein entferntes Stadtpanorama zeigt. Stromleitungen, Windmasten, etc.“



6. Anhang: ÄNDERUNGEN

Version	Datum	Änderungen
0.01	03.11.2022	Einleitung, Beschleunigen des Spiels, Feedback, JHV, Turniere
0.02	04.11.2022	Tipps und Tricks zu WAF eingearbeitet; Tipps und Tricks zu NT eingearbeitet, Spielernamen editieren ergänzt, Grafiken hinzufügen eingefügt
0.03	05.11.2022	Neuer Abschnitt „Spiel für eine neue Saison vorbereiten“; alle Kapitel von 0.02 sind jetzt korrekt angeordnet
0.04	06.11.2022	Tutorialtexte ergänzt, fester Kameraflug ergänzt
0.05	09.11.2022	Am Einstiegstext gearbeitet
0.06	11.11.2022	Clubgelände-Tabelle ergänzt, Integration von Bildern ergänzt, Firmengeschichte ergänzt
0.07	07.12.2022	Kapitel etwas aufgeräumt, neue Absätze zu Namen editieren, Jahreskalkulation usw.
0.08	08.12.2022	Weitere Stichpunkte eingetragen und Kapitel ergänzt
0.09	14.12.2022	Diverse Korrekturen und neue Absätze
0.10	21.12.2022	Spielerbeziehungen und Team-Hierarchie ergänzt, diverse Kapitel umgeschrieben und ergänzt
0.11	22.12.2022	Komplette Hilfe aus WAF ausgewertet und alles einsortiert, Restkapitel hinten alle aufgelöst
0.12	23.12.2023	Diverse Grammatik-Korrekturen
0.13	30.12.2023	Kleinere Anpassungen bei der Grammatik
0.14	10.01.2023	Größere Textänderungen und Grammatikanpassungen
0.15	11.01.2023	Krisensitzung angelegt, Grammatikanpassungen
0.16	11.01.2023	Komplette Textüberarbeitung, Fehlerüberprüfung, Du/Sie-Check
0.17	12.01.2023	Frauen ergänzt, Grammatikkorrekturen, Tabellen aufgeräumt
0.18	12.01.2023	Diverse kleine Korrekturen
0.19	13.01.2023	Kleine neue Kapitel ergänzt (Aufstellung 2. Mannschaft und Tabelle)
0.20	24.01.2023	Glossar ausgewertet, Korrekturlesen begonnen, diverse neue Kapitel
0.21	25.01.2023	Weitere Überarbeitungen, dazu neue Grafikoptionen für die User
0.22	25.01.2023	Alphabetische Sortierung in Kapitel 2 vervollständigt, diverse Fixes
0.23	25.01.2023	Mehrere neue Kapitel aus dem Design wurden ergänzt (insbesondere in Teil 3)
0.24	26.01.2023	Jugendcamps und Hidden Features ergänzt
0.25	26.01.2023	Verschiedene kleine Erweiterungen (Assistenten) und Verschiebungen
0.26	27.01.2023	Aufstellung und Ablauf Spieltag aufgeräumt, Jugendarbeit ergänzt
0.27	30.01.2023	Fehlerkorrekturen, Jugendkapitel, Verletzungsanfälligkeit
0.28	01.02.2023	Letztes Angebot ergänzt, generische Fotos ergänzt
0.29	06.02.2023	Neue Texte und Erklärungen, kleinere Fehler beseitigt
0.30	09.02.2023	Auf- und Abwertungen, Alter und Karriereende ergänzt und Tastaturbelegung aktualisiert

0.31	15.02.2023	Kleinigkeiten...
0.32	24.02.2023	Neues Kapitel zu den Trainingsgruppen
0.33	20.03.2023	Text von vorne überarbeitet und verbessert
0.35	28.03.2023	Infos zur 2. Mannschaft ergänzt, Glücksbringer
0.37	12.05.2023	Panels im Videoring erklärt, dazwischen diverse Erweiterungen bei der Tastatursteuerung
0.40	31.07.2023	Diverse neue Kapitel ergänzt, z.B. Ruf als Verhandler, Kameras
0.50	14.08.2023	Teil 1 einer kompletten Überarbeitung...
0.60	15.08.2023	Teil 2 einer kompletten Überarbeitung...
0.61	15.08.2023	Inhaltsverzeichnis hinzugefügt, Länderliste hinzugefügt
0.62	16.08.2023	Rechtschreibkorrektur, neue Absätze für Menü-UI, Light Mode, Statistiken, Social Media usw.
0.63	17.08.2023	Neue Tasten während der Angriffe hinzugefügt (2xShift + R), Steuern aktualisiert
0.64	17.08.2023	Fehlende Icons ergänzt
0.65	18.08.2023	Scouting überarbeitet, Tabelle ergänzt
0.70	20.09.2023	Diverse Ergänzungen gemacht
0.71	22.09.2023	Wartungskosten aktualisiert
0.74	26.09.2023	Neustrukturierung der Kapitel, Werte jetzt separat, diverse Blöcke verschoben; Positionen hinzugefügt; Mitarbeiter verbessert, generelle Überarbeitung erste 2 Kapitel
0.75	27.09.2023	Erstellen Datenbank ergänzt
1.00	30.09.2023	Komplette Überarbeitung abgeschlossen; alle noch offenen Punkte sind hellblau eingefärbt
1.01	02.10.2023	Arbeitsstunden und Welle ergänzt
1.02	03.10.2023	Trainingsgruppen überarbeitet
1.03	05.10.2023	Hilfe bei Strafen für Spieler ergänzt, Maulwurf ergänzt, Comboboxen ergänzt, Farbcodierung in der Aufstellung ergänzt
1.04	09.10.2023	Hinweise zu Aufstellung und Co-Trainer ergänzt; Infos zu Budgetänderungen verbessert
1.05	10.10.2023	Entwicklungsgeschichte in erster Version abgeschlossen
1.06	11.10.2023	Kleine Korrekturen, Psychologisches Profil
1.07	12.10.2023	Sponsorenberechnung ergänzt, Tagebuch erweitert
1.08	13.10.2023	Umstellung auf Kapitelnummern
1.09	18.10.2023	Tabellenkürzel ergänzt, verschiedene Verbesserungen beim Scouting erläutert (Status bei Neuverpflichtung unter „Transfers“, Statistiken unter „Karriere“, Aufdeckung der Formentwicklung bei gescouteten Spielern; Rasenheizung ergänzt
1.10	20.10.2023	Verbesserungen rund um das Thema Koordinaten, Check des gesamten Textes begonnen
1.11	23.10.2023	Check fortgesetzt, Abschnitt über Zufallsgenerator überarbeitet
1.12	26.10.2023	Rotation ergänzt, Sitzmuster aktualisiert
1.14	30.10.2023	Check fortgesetzt, neue Screenshots aus Entwicklung
1.15	31.10.2023	Rookie ergänzt, Tasten für Spielstart ergänzt, Fixes
1.16	08.11.2023	Panels verbessert
1.17	10.11.2023	Erläuterung Ligalandkarte ergänzt, Spruch ergänzt

1.18	13.11.2023	Ligakalender ergänzt
1.19	15.11.2023	Generierung von Spielern für Vereine ohne Liga ergänzt
1.20	17.11.2023	Teamzuversicht und Chancen-Definition ergänzt
1.22	23.11.2023	Fortsetzung der kompletten Überarbeitung bis S. 63; Präsidium erweitert, Grafiken erweitert; neue Navigationstasten und Mausfunktionen ergänzt, Restrukturierung Teil 1
1.23	24.11.2023	Weitere Überarbeitung bis S. 85, Verletzungsstatus Teams Anreise
1.24	25.11.2023	Weitere Überarbeitung bis S. 110, Rechtschreib- und Grammatikcheck
1.25	27.11.2023	Überarbeitung abgeschlossen, Paketpreis ergänzt
1.26	29.11.2023	Grafiken für Tipps und Hinweise ergänzt
1.28	05.12.2023	Diverse Fixes, neue Sprüche, Chancenflackern
1.30	12.12.2023	Jugendspieler anbieten erweitert
1.31	13.12.2023	Neues Logo integriert
1.32	13.12.2023	Verbesserte Jugendspielerfotos, Wasserzeichen; Screenshots ergänzt
1.33	14.12.2023	Historie verbessert
1.40	15.12.2023	Letzter Check und letzte kleine Erweiterungen
1.41	08.01.2024	Kleine Ergänzungen, u.a. .csv-Export, Fangesänge
1.42	11.01.2024	Aktualisierung Tastaturbelegung
1.43	12.01.2024	Neuer Spruch ergänzt, Tipps Simulation ergänzt, Bester Bug ergänzt
1.50	15.01.2024	Aktualisierung und Erweiterung der Screenshots
1.51	19.01.2024	Steam Deck-Steuerung, Seite 1-Grafik, letzte Korrekturen
1.52	22.01.2024	Screenshots ergänzt: Foul-Analyse, Kaderplanungstool

