

We Are Football

KEINE MEISTERSCHAFT

Genre: **Sportspiel** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **Winning Streak Games** Termin: **10.6.2021** Sprache: **Deutsch**
 USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Anstoss-Erfinder Gerald Köhler will es nochmal wissen: Gelingt ihm mit We Are Football ein würdiger Nachfolger? Und macht das angestaubte Spielprinzip 2021 noch Spaß? Von Dennis Zirkler

Gerald Köhler hat in seiner langen Karriere zwar noch keine Weltmeisterschaft gewonnen, gilt aber unter deutschen Fußballanhängern trotzdem als echte Legende. Schließlich entwickelt der Spieldesigner seit fast 30 Jahren Fußballmanagement-Simulationen und zeichnet unter anderem für Anstoss 3 verantwortlich, das auch noch im Jahr 2021 vielen deutschen Fans als bestes Fußballmanagerspiel aller Zeiten gilt. Doch statt sich auf vergangenen Lorbeeren auszuweichen, will Köhler mit We Are Football nun nochmal an alte Erfolge anknüpfen und das

Spielprinzip der klassischen deutschen Fußballmanagerspiele neu aufleben lassen – und das klappt auch! Allerdings muss euch bewusst sein, dass We Are Football dadurch auch ein sehr spezielles Spiel geworden ist. Mit denselben Stärken und Schwächen, die es schon vor 20 Jahren bei Anstoss 3 gab.

Was ist drin?

Alles fängt in We Are Football genau so an, wie man es aus anderen Genvertretern kennt: Nachdem wir unser virtuelles Alter Ego erstellt haben, wählen wir entweder di-

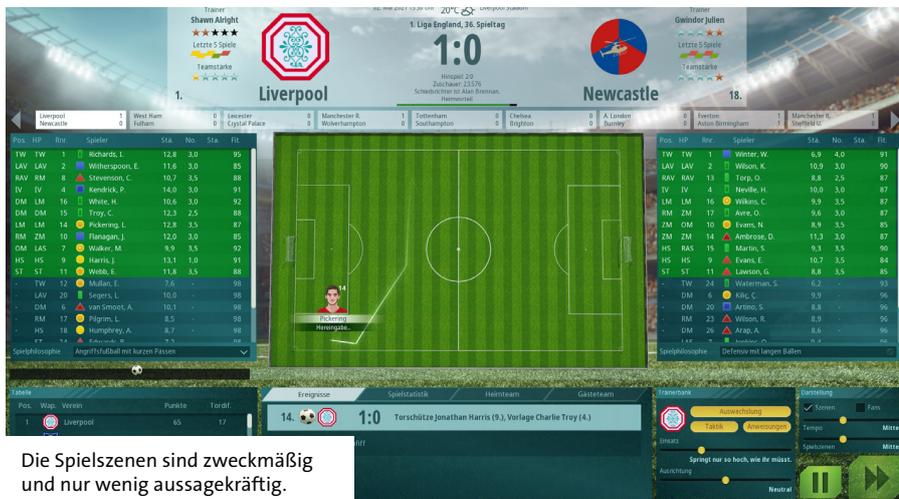
rekt unseren Lieblingsklub oder streben eine realistische Karriere an, bei der im Vorfeld in einem nicht ganz ernst gemeinten Eignungstest unser Erfahrungslevel festgestellt wird. Je nachdem wie wir hier abschneiden, bekommen wir entweder Vertragsangebote von großen Bundesligisten oder kleinen Regionalligaveren. Dank der DFL-Lizenz sind alle Vereine der Ersten und Zweiten Bundesliga mit echten Namen, Wappen und Spielern ausgestattet, und wer will, darf im Frauenfußball tätig werden. Das spielt sich genauso wie bei den Männern, nur mit weiblichen Akteurinnen auf dem Platz.

Planen für den Sieg

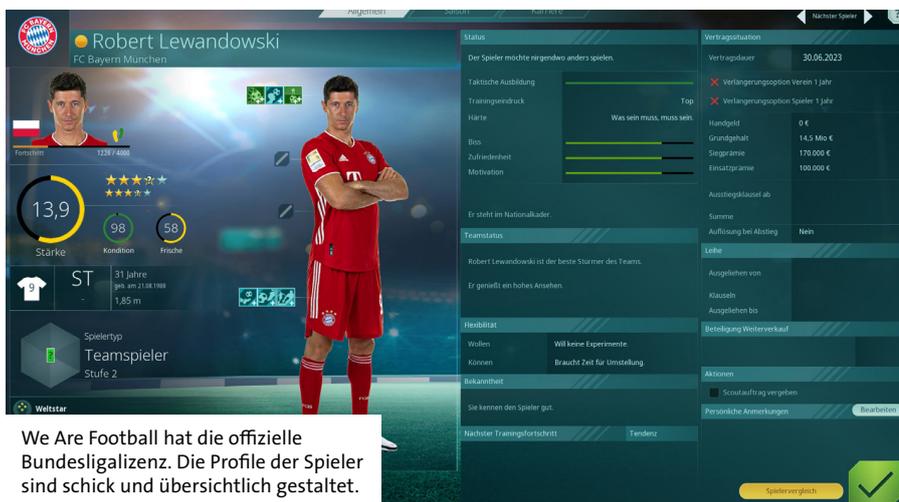
Habt ihr euren ersten Vertrag unterschrieben, geht es direkt in die Saisonplanung: Der Vorstand teilt uns seine Erwartungen mit, und wir legen unsere Philosophien fest, etwa ob wir auf die Jugend setzen wollen oder ob lieber der kurzfristige Erfolg im Fokus steht. Anschließend gibt es sehr viel zu tun, denn als Manager kümmern wir uns um jedes noch so kleine Detail. Wir organisieren Trainingslager, bestimmen Ticketpreise und Dauerkartenkontingent, verhandeln mit Sponsoren, besuchen Fanklubs, tüfteln Trainingspläne aus und, und, und. Wer schon damals Spaß daran hatte, sich um jedes noch so kleine Detail seines Vereins zu kümmern, wird sich hier direkt heimisch fühlen. Alle anderen können die meisten Aufgaben auch von den wirklich hilfreichen KI-Mitarbeitern erledigen lassen.

Philosophen auf dem Platz

Das Herzstück einer jeden Fußballmanager-Simulation sind aber natürlich eure Mannschaft und die im Vorfeld einstudierten Taktiken. Diese fallen im Vergleich mit Segas Football-Manager-Serie deutlich simpler aus. Wir wählen eine zum Spielermaterial passende Formation, ziehen die Portraits unserer Kicker auf die Taktiktafel und legen anschließend eine allgemeine Taktik fest, etwa Ballbesitzfußball oder eine kontrollierte Offensive. Wie gut unsere Jungs oder Mädels die gewählte Philosophie beherrschen, wird uns jederzeit in Form von bis zu fünf



Die Spielszenen sind zweckmäßig und nur wenig aussagekräftig.



We Are Football hat die offizielle Bundesligalizenz. Die Profile der Spieler sind schick und übersichtlich gestaltet.



Sternen angezeigt. Dazu kommen noch kleinere Anpassungsmöglichkeiten, etwa die Häufigkeiten von Kontern oder Dribblings. Diese lassen sich nicht nur im Training einüben, sondern funktionieren auch dann besonders gut, wenn unsere Spieler die passenden Eigenschaften haben: Wie in einem Rollenspiel besitzt jeder Sportler einen Talentbaum, in dem wir nach jedem Stufenaufstieg eine neue Fähigkeit wählen können. Haben wir also besonders viele Kicker mit dem Talent »Schusskraft« in unserer Startelf, sollten wir von ihren Stärken Gebrauch machen und auf Distanzschüsse setzen. Gegen starke Gegner kann es sich außerdem lohnen, in die Trickkiste zu greifen und etwa den Rasen vor dem Spiel zu wässern – das hilft der technisch schwächeren Mannschaft, zieht aber eine Geldstrafe nach sich. Solche kleinen Gemeinheiten sind ein netter, augenzwinkernder Verweis auf die humorvolle Seite der Anstoss-Serie.

Ein starkes Aufbauspiel

Nach unseren ersten fünf Saisons, die mit Hilfe des Co-Trainers in flotten zwei bis drei Stunden durchgespielt sind, liegen die Stär-

BUNDESLIGALIZENZEN

We Are Football erscheint in Deutschland in der sogenannten »Edition Bundesliga«, die Lizenzen für Spieler und Vereine der Ersten und Zweiten deutschen Bundesliga mitbringt. Wer die internationale Version kauft, die 30 statt 35 Euro kosten soll, muss sich mit Fantasienamen zufriedengeben oder auf den Editor beziehungsweise ein entsprechendes Datenbank-Update aus der Community zurückgreifen.

ken von We Are Football für uns definitiv neben dem Platz. Das Spiel schafft es, mit den zahlreichen Aufbauspielelementen immer wieder aufs Neue zu motivieren – denn wer langfristig denkt, wird hier belohnt. Auf junge Talente zu setzen, verspricht zwar keinen unmittelbaren Erfolg, zahlt sich aber aus, wenn man diese nach einer harten Ausbildung teuer an große Top-Klubs verkauft. Mit dem dort eingenommenen Geld bauen wir dann futuristische Trainingshallen auf unser Vereinsgelände, damit die nächsten Youngster sich noch besser entwickeln können. Außerdem investieren wir in ein immer größer werdendes Stadion. Und damit sich dieses auch stets gut füllt, stecken wir die übrigen Euronen in die Anwerbung von neuen Fans.

Keine gute Fußballsimulation

Allerdings schwächelt We Are Football genau da, wo es zumindest im echten Leben drauf ankommt – und zwar auf dem Platz. Die bereits erwähnten Taktikmöglichkeiten bieten zwar viel Handlungsraum, und wir können sogar komplexe Spielzüge austüfteln, aber das ändert nichts daran, dass die Spielberechnung zu simpel und zu beliebig ausfällt. Die Darstellung der Spielszenen findet nämlich nur sehr rudimentär statt. Wir sehen lediglich Spielerportraits, die den Ball auf einem kleinen Spielfeld hin und her passen und anschließend Richtung Tor ziern. Warum das Ding das eine Mal reingeht und das nächste Mal meilenweit am Kasten vorbeifliegt, ist zu keiner Zeit erkenntlich, da man immer nur den ballführenden Spieler sieht. Da auch ein Textmodus schmerzlich vermisst wird, der die Interaktionen von eigenen und gegnerischen Spielern beschreibt, fühlen sich die Szenen immer ir-

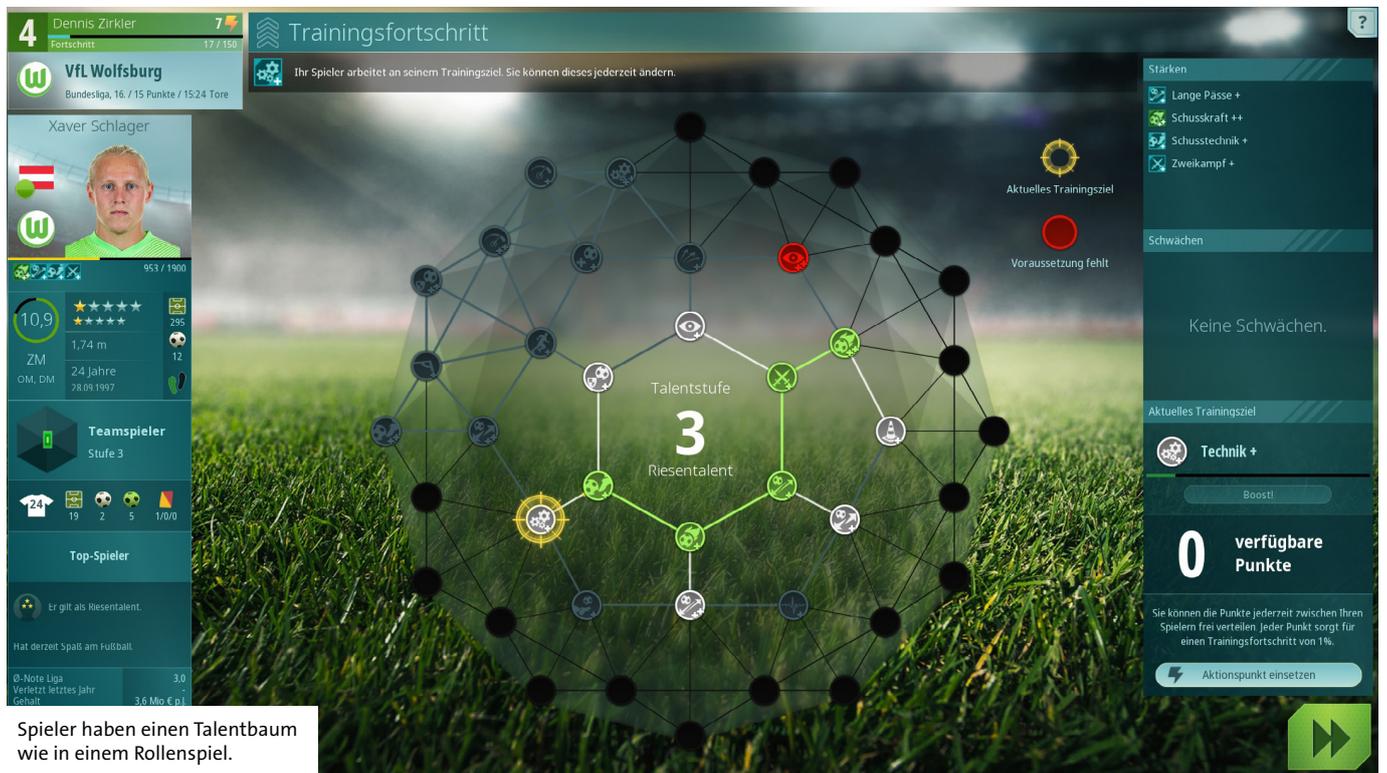
gendwie beliebig an. Auch weil unsere Spieler regelmäßig dort auftauchen, wo wir sie eigentlich gar nicht sehen wollen – etwa

MEINUNG

Dennis Zirkler
@YungWerner



Auch wenn ich nun schon seit 13 Jahren jedes Jahr den Football Manager von Sega und Sports Interactive feiere, haben Gerald Köhler und insbesondere sein Meisterwerk Anstoss 3 immer noch einen besonderen Platz in meinem Herzen. Und auch wenn vieles in We Are Football an die gute alte Zeit erinnert, in der ich in meinem Kinderzimmer stundenlang vor dem Monitor hing, um mit meinem Heimatverein Rot-Weiss Essen endlich zum Serienmeister in der Bundesliga zu werden – irgendwie springt der Funke nicht komplett über. Vielleicht liegt's daran, dass We Are Football – trotz witziger Kabinensprachen von Anstoss-Sprecher Dag Winderlich – durch die moderne Optik irgendwie zu glattgebügelt wirkt. Vielleicht bin ich auch vom hohen Grad an Realismus der Sega-Konkurrenz verwöhnt worden. Oder ich bin einfach unzufrieden, weil ich Wolfsburg noch nicht zum Titel führen konnte. Wie dem auch sei: Trotzdem hatte und habe ich Spaß mit We Are Football – auch wenn ich das Spiel nach den gut 30 Stunden Spielzeit für den Test erstmal beiseitelegen werde. Sobald die Community ein erstes Userfile für echte Namen in den internationalen Ligen nachliefert, werde ich aber sicher nochmal einen neuen Spielstand beginnen.



Spieler haben einen Talentbaum wie in einem Rollenspiel.

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr gerne euren Lieblingsverein betreuen wollt.
- ... euch der Aufbaupart Spaß macht.
- ... ihr gerne an Finanzstellschrauben dreht.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr eine realistische Simulation erwartet.
- ... ihr schicke Präsentation möchtet.
- ... ihr vom Start viele Originallizenzen braucht.

wenn unser Mittelfeldabräumer plötzlich Flanken von der gegnerischen Eckfahne in den Strafraum schlägt.

Natürlich gewinnt in der Regel das Team, das die besseren Spieler aufstellt, die passenden Taktiken wählt und besser in Form ist – allerdings erscheinen uns die Ergebnisse gegen gleichwertige oder nur leicht bessere oder schwächere Mannschaften, als würden diese ausgewürfelt. Zu Testzwecken haben wir eine Partie gegen den VfB Stuttgart mehrere Male mit derselben Aufstellung und Taktik wiederholt. Mal gewinnen wir

4:0, mal verlieren wir 5:2 – obwohl die Gegner zwei rote Karten kassiert haben.

Für wen es sich lohnt

Wie eingangs erwähnt, ist We Are Football aber ein sehr spezielles Spiel. Es bringt den Geist des legendären Anstoss 3 in die Gegenwart und liefert so alteingesessenen Fans und Nostalgiefreunden eine moderne Version ihres alten Lieblings. Allerdings verpassen Köhler und Co. hier auch die große Chance, an den bekannten Schwächen zu schrauben – denn schon in Anstoss und auch in EAs Fußball-Manager-Serie passte stets das Drumherum, während die Spielberechnung nur selten etwas mit realistischem Fußball zu tun hatte. Dass der beliebte Textmodus fehlt, der unserer Meinung nach deutlich stimmiger als die neuen Spielszenen ist, sehen wir als unnötigen Rückschritt. Wenn ihr euch bewusst seid, dass euch mit We Are Football ein im Kern gefühlt 20 Jahre altes Spiel in modernisiertem Gewand er-

wartet, dann könnt ihr für den Preis von 30 Euro bedenkenlos zuschlagen. Bahnbrechende Verbesserungen und modernisierte Elemente dürfen Anstoss-Fans aber nicht erwarten – denn die fehlen einfach. ★

WE ARE FOOTBALL

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 750 / Phenom II X4
 GTX 1050 / Radeon RX 460
 4 GB RAM, 2 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 3570 / AMD FX 8370
 GTX 1060 / Radeon RX 580
 8 GB RAM, 2 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- + Spielerprofile mit echten Bildern
- + aufgeräumtes Menüdesign
- + 3D-Ansichten
- + zweckmäßige Spielszenen
- minimalistische Soundkulisse

SPIELDESIGN



- + echter Anstoss-Nachfolger
- + langfristiger Vereinsaufbau
- + Rollenspielelemente
- Spieltage machen wenig Spaß
- + zu viel Zufall

BALANCE



- + einsteigerfreundlich
- + Tutorial und In-Game-Hilfe
- + nützliche KI-Mitarbeiter
- viele Mechaniken kaum erklärt
- nicht nachvollziehbare Ergebnisse

ATMOSPHERE / STORY



- + witzige Kabinensprachen
- + Gebäude verändern sich
- + humorvolle Zufallereignisse
- kein Stadion-Feeling
- öder Ticker statt Textmodus

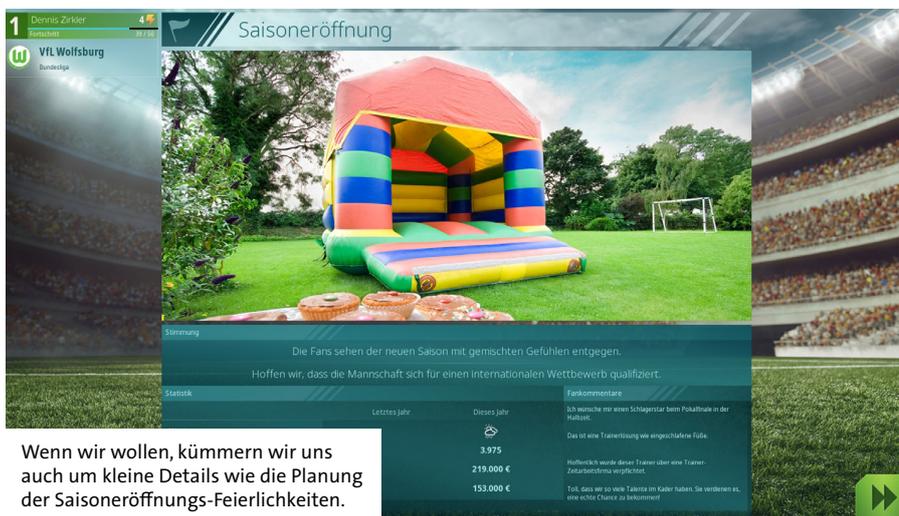
UMFANG



- + hoher Wiederspielwert
- + Frauenfußball ist enthalten
- + mächtiger Editor
- kaum Lizenzen
- Multiplayer-Modus nur mit zwei Spielern

FAZIT

Das Spiel schafft es, die Stärken der alten Fußballmanager ins Jahr 2021 zu übertragen, entwickelt sie aber kaum weiter.



Wenn wir wollen, kümmern wir uns auch um kleine Details wie die Planung der Saisoneröffnungs-Feierlichkeiten.