Fußballmanager-Legende Gerald Köhler hat überraschend We Are Football 2024 angekündigt.

We Are Football 2024

Genre: **Fußballmanager** Publisher: **Handy Games** Entwickler: **Winning Streak Games** Termin: **März 2024**

Anstoss-Erfinder Gerald Köhler ist zurück: We Are Football 2024 bietet endlich auch 3D-Szenen und zahlreiche Detailverbesserungen. GameStar konnte exklusiv reinspielen. Von Peter Batghe

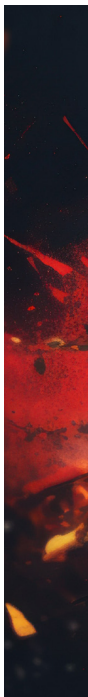
Das kann doch gar kein Zufall sein: Bei Winning Streak Games arbeiten elf Menschen. Elf! Also genau so viele, wie in einer Fußballmannschaft auf dem Platz stehen. Und dann hat sich das Entwicklerstudio von We Are Football auch noch auf Fußballmanager spezialisiert. Natürlich! Dass jetzt mit We Are Football 2024 der überfällige Nachfolger in den Startlöchern steht, ist ebenfalls keine Überraschung, immerhin hat Teil 1 im Sommer 2021 immerhin fast 4.000 gleichzeitige Spieler auf Steam erreicht. Angetrieben von Anstoss-Erfinder Gerald Köhler steht die Elf von Winning Streak Games nun kurz vor einer Wiederholung ihres Erfolgs. Und zwar endlich mit 3D-Spielszenen.

Nach dem Early-Access-Flop von Anstoss: Der Fußballmanager fehlt es an handfester Konkurrenz. Denn wie schon der Vorgänger betont We Are Football 2024 den Wirtschafts- und Managementaspekt der Vereinsführung abseits des Platzes, es ist keine auf Realismus getrimmte Trainersimulation wie Sports Interactives Football-Manager-Serie. Kaum ein anderes Spiel nimmt sich aktuell dieses Genres an, schon gar nicht auf einer vergleichbaren Qualitätsstufe. Der Ball liegt also im übertragenen Sinne auf dem Elf(!)meterpunkt, zum Release im März 2024 muss das Studio jetzt eigentlich nur noch einnetzen und die Huldigungen der (wenig überraschend) vorrangig deutschen Fans dieser ganz besonderen Art von Fußballsimulation entgegennehmen.

GameStar konnte mit Gerald Köhler über sein neues Spiel sprechen und die Demo-Version von We Are Football 2024 exklusiv vor allen anderen ausprobieren. Unser Fazit: Selten gab es einen Nachfolger, der so passgenau die Fan-Wünsche erfüllte. Aber auch selten ein Spiel, das sich so wenig darum scherte, aus seiner Nische auszubrechen.

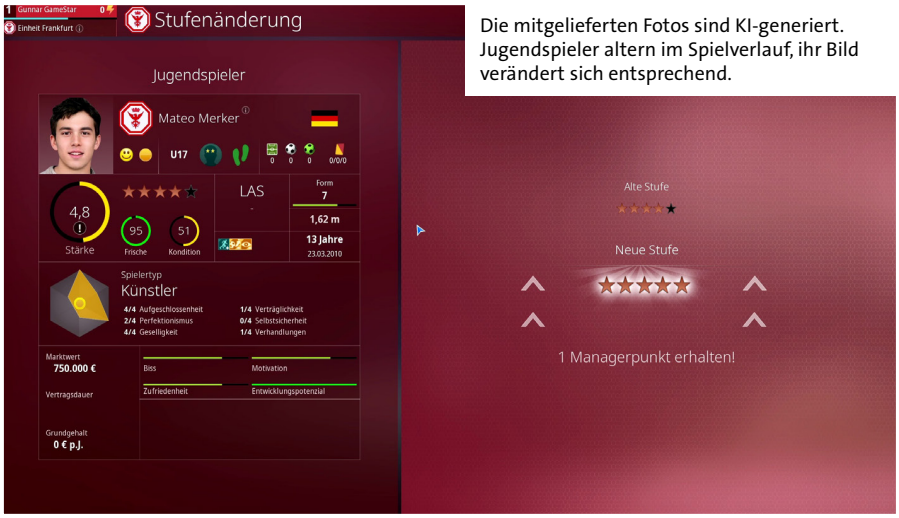
Fußball, wie er ist: Nicht schön, aber spektakulär

»Das ist ein wichtiger, ein bedeutender Schritt«, sagt Gerald Köhler, als wir ihn nach den neuen 3D-Szenen in der 2024-Version von We Are Football fragen. Die Szenen sind Teil der Match-Engine und lassen sich in einer kurzen oder langen Variante anzeigen, Spieler können das Tempo erhöhen, sie ganz abschalten oder dank optionaler Zeitlupen und neun Kameraperspektiven das Match aus allen möglichen Winkeln anschauen. Es handelt sich jedoch immer nur um einzelne Szenen und Highlights, eine komplette Fußballpartie wie im Football Manager werdet ihr in We Are Football nicht zu sehen bekommen. Das merkt man vor allem bei Freistößen, die gerne mal ein paar Meter entfernt vom Tatort des Fouls ausgeführt werden. Was dafür schon jetzt passt: Das Gezeigte erinnert an tatsächlichen Fußball.



UNSER GESPRÄCHSPARTNER

Gerald Köhler ist Mitgründer und Game Designer bei Winning Streak Games und spielte eine tragende Rolle bei der Entwicklung von Anstoss (Ascaron) und Fussball Manager (EA Sports). 2021 veröffentlichte er an der Spitze eines kleinen Teams We Are Football als geistigen Nachfolger der beiden Klassiker, der auf schnelle Partien und eine Mischung aus Zugänglichkeit und Realismus getrimmt war.



Die mitgelieferten Fotos sind KI-generiert. Jugendspieler altern im Spielverlauf, ihr Bild verändert sich entsprechend.

Es gibt schöne Ballstafetten und sehenswerte Pässe in die Tiefe, schnelle Flankenläufe und satte Distanzschüsse.

Nur die Fouls sind nicht animiert, Spieler kreuzen einfach den Weg, und dann liegt einer am Boden. Überhaupt müssen Grafik-Connaisseure so einige Abstriche bei der Optik hinnehmen; die hin und her wogenden Zuschauermassen sind gar auf zwei Dimensionen beschränkt. »Wir haben uns als Erstes gefragt, was wir (technisch, Anm. d. Red.) leisten können«, erklärt Köhler den geringen Detailgrad im Interview. Dabei war den Entwicklern stets Schnelligkeit das oberste Gebot. »Es sollte möglichst keinen Zeitverlust durch die Engine geben«, meint der legendäre Designer, der einst bei Ascaron die Anstoss-Serie aus der Taufe hob, um anschließend für Electronic Arts jahrelang die Fussball-Manager-Reihe zu betreuen. Und tatsächlich spielt sich We Are Football 2024 ratzefix, es gibt keine Ladepausen, selbst mit einem Dutzend voll simulierter Länder laufen die Berechnungen der Spieltage in Echtzeit. Der technische Unterbau ist abseits der reinen Grafikqualität sogar regelrecht beeindruckend:

- Ihr könnt euch eure eigene Bundesliga-Konferenz zusammenbauen, bei der ihr mehrere Partien parallel verfolgen könnt und euch abwechselnd die Highlights der Spiele angezeigt werden.
- Ihr könnt jederzeit zu jeder abgelaufenen Partie in jeder simulierten Liga zurückspringen und sie euch noch mal ansehen.
- Beim Tor des Monats springt ihr mit einem einfachen Klick zum entsprechenden Highlight des Siegtreffers.
- Ihr könnt euch im Profil eines Spielers alle seine Tore nachträglich anschauen.
- Am Saisonende gibt es einen automatisch zusammengestellten, vom Spiel kommentierten 3D-Rückblick mit den Höhepunkten des vergangenen Fußballjahres.
- Ihr könnt das Spiel ohne eigene Eingabe laufen und so ganze Saisons simulieren lassen. Dabei könnt ihr die Simulation jederzeit stoppen, wenn ihr einen spannenden Einstiegspunkt findet, um von dort weiterzuspielen. »Ich habe für einen Test bis zum Jahr 2100 simuliert«, vertraut uns Gerald Köhler an. »Dafür hat das Spiel rund zweieinhalb Tage gebraucht.«

Alles läuft dabei über dieselbe Simulation, von der Amateurliga im Zwergstaat bis hin zur ersten Liga in einem Land wie Deutschland sind »alle Spiele gleich«, wie uns der Chef von Winning Streak Games versichert. Daher gibt's auch keinen optionalen Textmodus, denn der böte »keinen Vorteil gegenüber den Highlights«, so Köhler.

Beim Spielen einer Beta-Version, die nun schon seit 18 Wochen von einer Reihe treuer Spieletester ausprobiert wird, verströmen die neuen 3D-Szenen tatsächlich viel mehr Fußballatmosphäre als die schnöden Lichtlinien mit Textboxen aus dem Vorgänger. Es gibt Fan-Gesänge, Videobandenwerbung, wir fiebern richtiggehend mit. Die 2D-Figürchen auf den Tribünen schwenken sogar Fahnen, deren Logos sich den teilnehmenden Vereinen anpassen und (wie nahezu alle Grafiken, Sounddateien und Namen im Spiel) komplett austauschbar sind. Denn We Are Football 2024 ist von Grund auf für Mods, Fan-Datenbanken und Bilder-Down-

Hier hat der Videoassistent eingegriffen und nachträglich auf Strafstoß entschieden.

loads gebaut; aus lizenzrechtlichen Gründen gibt es keine Originalnamen im Spiel, die müssen die Spieler nach Release mit eigenen Datensätzen selbst organisieren. Schon jetzt lässt sich sagen: Wenn die Spieler hier dank der mächtigen Editoren und der Modulbauweise des Spiels erst mal so richtig loslegen, wird jeder We Are Football 2024 mindestens so stark anpassen können wie den Marktführer Football Manager.

DAS VEREINSGELÄNDE

2D-EDITOR

3D-ANSICHT

Großer Spaß für Aufbau-Fans: Das Vereinsgelände könnt ihr wie eh und je mit neuen Büros, Trainingsplätzen, Reha-Zentren und Deko-Objekten zupflastern. Sogar ein Fusionsreaktor oder Sonnenkollektoren können errichtet werden, das ist gut für die Klimabilanz.

Viele kleine Neuerungen

15 Updates hat das erste We Are Football seit Release erhalten, dazu kamen die Nationalteams als große Erweiterung. Alle Verbesserungen und die Karriere als Coach einer Nationalmannschaft sind von Anfang an in We Are Football 2024 enthalten. Doch was da im März auf Steam erscheint, soll mehr sein als nur eine 2024-Version.

Eine Menge getan hat sich bei der Benutzeroberfläche, das neue Interface ist ein Schritt in die richtige Richtung (Köhler: »Wir haben viel an der Klarheit des Spiels gearbeitet.«). Zwar gibt es gerade für Neulinge immer noch so manch versteckte Funktion und unlogische Button-Platzierung, aber nach ein wenig Einarbeitungszeit lässt sich der in Wochen aufgeteilte Saisonablauf gut kontrollieren. So müsst ihr etwa nicht mehr durch wichtige Menüpunkte scrollen, die sonst unsichtbar bleiben, und die praktischen, beliebig mit Statistiken belegbaren Flügelmenüs an den Bildschirmrändern sind beim 21:9-Modus für Ultra-Widescreen-Monitore standardmäßig ausgeklappt.

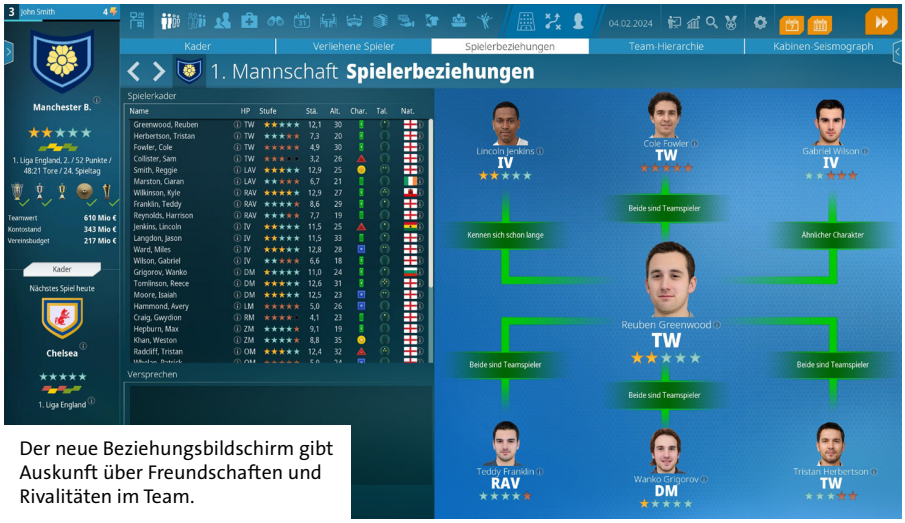
Aktuell prüft Winning Streak Games noch anhand von Beta-Feedback, ob sich die Arbeiten an einem Tutorial lohnen – für den Fall der Fälle hat Gerald Köhler aber bereits einen 187-seitigen PDF-Guide geschrieben, der mit dem Spiel ausgeliefert wird. Vorbildlich sind auch die ganzen Automatikfunktionen, auf Wunsch übernehmen Assistenten jeden Aspekt der Managerarbeit, von Verhandlungen mit Sponsoren bis zur Aufstellung und Taktik des eigenen Teams.

Darüber hinaus lässt sich der Schwierigkeitsgrad detailliert und für jeden Teilbereich in drei Stufen einstellen, für Profis im Managergenre habe man das Spiel auf dem höchsten Level noch mal erheblich schwieriger gemacht, verspricht Köhler. Wer will, kann übrigens auch im Hotseat-Modus mit Freunden an einem PC spielen, diesmal sind maximal vier Spieler erlaubt statt wie vorher zwei.

Diesmal dürft ihr auch einen ganz eigenen Verein gründen und wirklich jede noch so kleine Stellschraube selbst anziehen. Im Vergleich zum Vorgänger spielt zudem das Beziehungsgeflecht zwischen den Spielern (oder Spielerinnen) einer Mannschaft eine größere Rolle; die Menschen unter eurer Aufsicht haben Hobbys, schließen Freundschaften und entwickeln Rivalitäten.

Auch das Privatleben ist wieder so wichtig wie damals in Anstoss und Fussball Manager: Ihr könnt eure Familie definieren, und mit ein wenig Glück spielen eure Kinder irgendwann mal im eigenen Verein oder werden Scout oder Assistenztrainer. Neue Bauoptionen auf dem Vereinsgelände und im Stadion gibt's ebenfalls, ihr könnt jetzt ovale und rechteckige Spielstätten erstellen, mit Laufbahn oder ohne. Es lassen sich sogar eigens erstellte Schriftzüge auf die Sitzplätze der Tribünen prägen.

Die Managerpunkte, die ihr mit Leistungen verdient und die euch in Verhandlungen einen unrealistischen Vorteil gewähren kön-



Der neue Beziehungsbildschirm gibt Auskunft über Freundschaften und Rivalitäten im Team.

nen, sind weiter mit von der Partie. Gerald Köhler betont: »Wir wollen, dass Spieler träumen dürfen und vielleicht doch mal einen Spieler verpflichten können, der eigentlich zu stark für ihren Verein wäre. Deshalb gibt es die Punkte weiterhin. Sie sind optional; wenn man sie nicht benutzen will, dann lässt man sie eben liegen. Darüber hat sich bisher auch niemand groß beschwert.«

Im zweiten Versuch

Als »eine ganz andere Dimension« und einen »Riesenschritt« bezeichnet Gerald Köhler im Gespräch mit GameStar seinen neuen Fußballmanager für Publisher Handy Games. Ohne den Erfolg des Vorgängers (selbst heute noch sind pro Tag rund 200 Spieler aktiv) wäre der selbstredend unmöglich; We Are Football war im Jahr 2021 geradezu zum Siegen verdammt gewesen, »sonst wäre es vorbei gewesen«, vertraut uns der Designer an. »Es war eine harte Zeit«, resümiert Köhler, auch mit Blick auf die Überstunden, die das Team nach Release machte, um viele kleine Probleme noch per Patch zu fixen. »Das war brutal.« Bei We Are Football 2024 ist der bekannte Fußballmanagerschöpfer nun aber zuversichtlich, dass uns von Beginn an ein runderes Produkt erwarten wird.

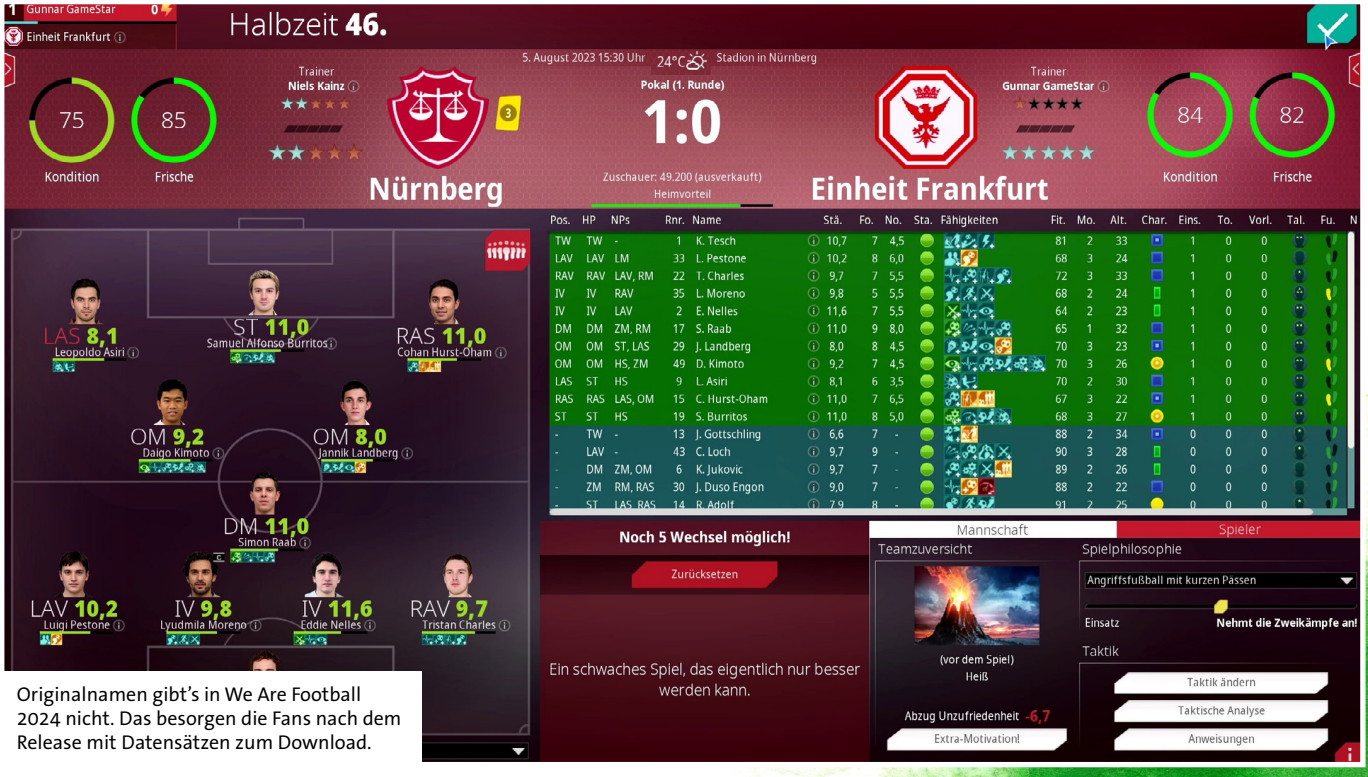
Man profitiere dabei natürlich auch von der Grundlagenarbeit von damals. »Heute kann ich einen neuen Wettbewerb in fünf Minuten erstellen«, beim ersten Spiel hätte das viel länger gedauert. We Are Football 2024 soll ein Sequel werden, das seine solide Basis an allen Ecken verbessert. »Wir haben reingehauen, was geht, und sind wirklich in die Vollen gegangen«, fasst Gerald Köhler die Entwicklungsphilosophie zusammen. »Wenn die Leute damit halb so viel Spaß haben, wie wir beim Entwickeln hatten, dann bin ich glücklich.«

We Are Football 2024 erscheint im März für den PC und das Steam Deck, der Preis soll sich in den Regionen wie beim Vorgänger bewegen (damals knapp 25 Euro). ★

MEINUNG

Peter Bathge
@GameStar_de

Wann erfindet die Wissenschaft endlich Zeitreisen? Ich brauche die nämlich heute mehr denn je, einfach um mich in mein jugendliches Selbst zurückzuverwandeln. Der Schul-Peter hatte damals nämlich noch Zeit, sich stundenlang in einen Fußballmanager einzuarbeiten. Die Beta-Version von We Are Football 2024 erweckt dieses Bedürfnis bei mir wieder, und das dürfen sich Gerald Köhler und sein Team schon mal als Erfolg anrechnen. Fans von Wirtschafts- und Sportsimulationen erwartet hier eine geschliffene Version des 2021 veröffentlichten Serienauftakts: Alles wirkt durchdachter, ausgearbeiteter und professioneller. Besonders erfreut war ich darüber, dass die (grafisch spartanischen) 3D-Spielszenen tatsächlich den Anschein von echtem Fußball erregen; was meine Kicker und die Gegner auf dem Platz zusammenspielen, wirkt bisher zumindest nachvollziehbar und an die eigene Taktik angepasst. Sage ich den Jungs oder Mädels, dass sie die Flanken ignorieren und durch die Mitte stürmen sollen, spiegelt sich das auf dem Platz wider. Schön auch, dass die Entwickler den Schwierigkeitsgrad für Profis anziehen und das Spiel doch für jeden Spielertyp dank Optionsvielfalt offen halten. Natürlich wird erst der Langzeittest im März zeigen, ob sich das auch über viele Saisons glaubwürdig anfühlt. Und ich warte auf die vielen Fan-Inhalte, die Originalnamen, -logos und Fotos ins Spiel integrieren werden. Der Mod-Support, den Winning Streak dafür anbietet, hat schon jetzt Vorbildcharakter.



Originalnamen gibt's in We Are Football 2024 nicht. Das besorgen die Fans nach dem Release mit Datensätzen zum Download.