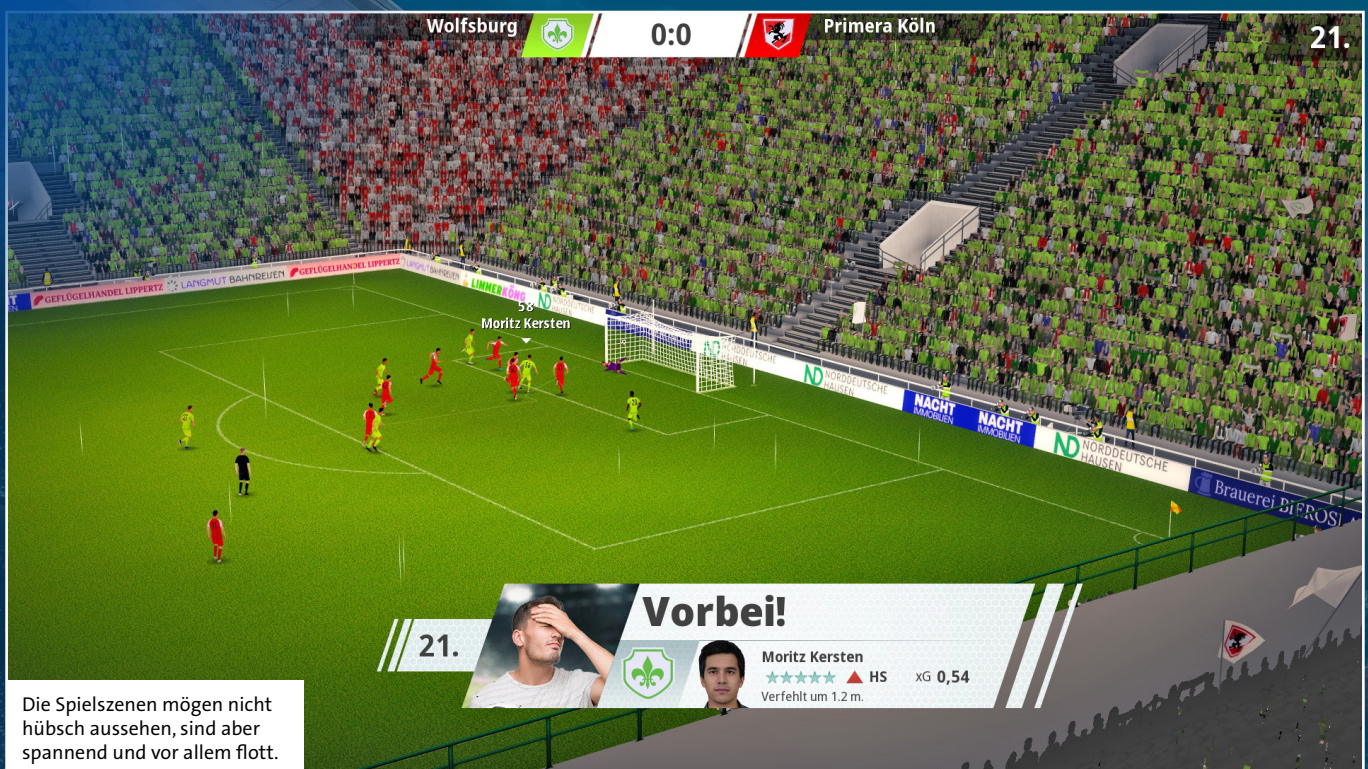


We Are Football 2024

WIE HABE ICH DAS VERMISST!

Der neue Fußballmanager des Anstoss-Erfinders trägt zwar eine Jahreszahl im Namen, spielt sich aber nicht wie ein Update, sondern wie ein rundum verbesserter Nachfolger. Von Heiko Klinge

Genre: **Fußballsimulation** Publisher: **Handy Games** Entwickler: **Winning Streak** Termin: **4.3.2024** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **nein (GOG)** Enthalten in: **-**



Die Spielszenen mögen nicht hübsch aussehen, sind aber spannend und vor allem flott.

Jahreszahlen hinter Sportspieletiteln machen mich erstmal skeptisch. Über zwei Jahrzehnte des Testens von FIFAs, NBAs, Tour der Frances, NHLs und Football Managern hinterlassen nun mal ihre Spuren. Angeblich revolutionäre Neuerungen, die ich trotzdem mit der Lupe suchen muss. Diskussionen, ob die Zweikampfanimationen jetzt tatsächlich realistischer oder einfach nur langsamer sind. Das Grübeln, ob man einem nur marginal verbesserten, aber eben nach wie vor sehr guten Spiel nochmal die gleiche Wertung geben kann wie im letzten Jahr. Und jetzt packt ausgerechnet We Are Football, die spielgewordene Rückkehr zu den Wurzeln des Fußballmanagers, eine 2024 hinter seinen Namen! Skeptischer Heiko ist skeptisch.

Aber je länger ich das Anstoss im Geiste spiele, desto klarer wird: Die 2024 im Namen grenzt fast schon an Etikettenschwindel, denn seit Anstoss 3 kann ich mich an keinen Fußballmanager erinnern, der sich gegenüber dem Vorgänger so stark verbessert hat. Und dadurch löst er bei mir genau die Managergefühle aus, die ich beim ersten We Are Football noch vermisst hatte.

Training allein reicht nicht

Am grundsätzlichen Saisonziel von We Are Football hat sich nur wenig geändert: Das Team um Anstoss-Erfinder Gerald Köhler möchte das Spielgefühl der klassischen deutschen Fußball Manager – wie eben Anstoss oder den Bundesliga Manager – in die Moderne transportieren. Heißt: Anders als

beim Marktführer Football Manager kümmerst ihr euch nicht nur um die Aufgaben eines Trainers, sondern auch um alles andere, was bei einem Fußballverein darüber hinaus so anfällt. Ihr gestaltet also nicht nur Training, Taktik und Transfers eures Teams, sondern führt genauso die Sponsorenverhandlungen, baut Shops und Jugendinternate,

PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr eine Saison an einem Abend spielen wollt.
- ... euch auch der Job von Max Eberl interessiert.
- ... ihr den Dorfverein zum Meister machen wollt.

PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr an kleinsten Details feilen möchtet.
- ... ihr hübsche Grafik erwartet.
- ... ihr noch nie was von Anstoss gehört habt.

2

Heiko Klinge

Wolfsburg

Trainer

Heiko Klinge

★★★★★

5.

Wolfsburg

27. Januar 2024 15:30 Uhr

11°C

Stadion in Wolfsburg

1. Liga, 19. Spieltag

1:0

Hinspiel: 5:0

Zuschauer: 29.893

Heimvorteil

Trainer

Florian Liebscher

★★★★★

16.

Primera Köln

Spielphilosophie

Kontrollierte Offensive

Aufwand

Fähigkeit

Mit dieser Philosophie spielt das Team grundsätzlich nach vorne und bietet offensiven Fußball ohne zu viel Risiko. Passsicherheit ist wichtig, im Notfall wird der Angriff abgebrochen und wieder neu aufgebaut. Bei einem Rückstand geht es mit leicht erhöhter Schlagzahl mutig weiter.

Spielerfähigkeiten passend zur Spielphilosophie

★★★★★

Ausrichtung

Offensiv

Trainingszustand

Pressing

Eigenes Pressing: 85/100

Gegenpressing: 97/100

Flanken

Hohe Flanken: 58/100

Flache Hereingaben: 89/100

Besondere Ecken

Kurz: 70/100

Rückraum: 49/100

Strafraum: 77/100

Sonstiges

Konter: 65/100

Distanzschüsse: 35/100

Abseitsfalle: 52/100

Dribblings: 16/100

Schwalben: 36/100

Freistoße: 92/100

Häufigkeit

Zielgerichtet

Hartnäckig

Flach

Hoch

Maximal können 20% der Ecken kurz und 20% in den Rückraum gespielt werden.

Taktischer Stand Gegner

Flügelspiel

1,5

2,7

5,3

3,6

2,7

11%

13%

29%

26%

21%

Flügel

Links

Zentral

Rechts

Flügel

Assistent

Co-Trainer bestimmt Taktik

Auto

Fragwürdige Mittel bei Heimspielen

Spielunterbrechung provozieren

Nicht ausgewählt

Eine Spielunterbrechung kann genutzt werden, um eine starke Phase des Gegners empfindlich zu stören.

Platz in der Halbzeit nicht reparieren

Platz vor Spiel wässern

Ihr könnt jederzeit eingreifen und eure Taktik ändern. Die Tiefe eines Football Managers erreicht We Are Football dabei freilich nie.

organisiert Fanclub-Treffen und, und, und. Im Gegenzug sind eure Möglichkeiten als Trainer weniger umfassend als im diesbezüglich ultrakomplexen Football Manager, was es euch aber ermöglicht, eine Saison in nur wenigen Stunden zu absolvieren.

Wie im Vorgänger gibt's in guter alter Astoss-Tradition auch ein Privatleben, das leicht ausgebaut wurde. Ihr könnt nun etwa heiraten, euch ein Haustier anschaffen oder euren persönlichen Glücksbringer bestimmen. Allerdings wirkt all das noch arg spröde und rudimentär. So fehlt etwa die Möglichkeit, Luxusgegenstände zu kaufen, und damit auch eine Motivation für eure Gehaltsverhandlungen. Dafür sammelt ihr erneut spielstandübergreifende Erfahrungspunkte und könnt euch so sukzessive Spezialfähigkeiten wie Verhandlungen, Menschenführung oder Medienumgang freischalten. Nach wie vor eine coole Idee!

Deutscher Meister Gifhorn

Auf die ersten richtig großen Neuerungen stoßt ihr direkt bei den Spielmodi. Im Vorgänger standen lediglich Karriere und Vereinswahl (jeweils für Männer- und Frauenteams) zur Verfügung. In We Are Football 2024 dürft ihr euch als Nationalcoach direkt in Welt- und Europameisterschaften stürzen und – für Fans des gepflegten Provinzfußballs wohl am spannendsten – sogar einen eigenen Verein gründen. Dann legt ihr Vereinswappen sowie die Trikotfarben fest, formuliert ein knackiges Motto, platziert euren Heimort auf der Deutschlandkarte und führt den MTV Gifhorn von der 4. Liga Nord zum Champions-League-Titel. So mal als fiktives Beispiel, das rein gar nichts mit der Herkunft des Testautors zu tun hat. Außerdem verdoppelt We Are Football 2024 die mögliche Spielerzahl von zwei auf vier, allerdings ausschließlich abwechselnd am Rechner via Hotseat, ein Online-Modus fehlt.

69.

II Pause

Trainer

Heiko Klinge

★★★★★

5.

Wolfsburg

27. Januar 2024 15:30 Uhr

11°C

Stadion in Wolfsburg

1. Liga, 19. Spieltag

2:0 (1:0)

Hinspiel: 5:0

Zuschauer: 29.893

Heimvorteil

Trainer

Florian Liebscher

★★★★★

16.

Primera Köln

Mannschaft

Pos.

IP

Rnr.

Spieler

Sta.

No.

Sta.

Re.

To.

Vort.

Mannschaft

Pos.

IP

Rnr.

Spieler

Sta.

No.

Sta.

Re.

To.

Vort.

Freigeisse

67.

Nur Spieler (Gifhorn) (CM, Note 3,0) können Samir Alkay (CM), Leland Fabrice.

67.

Nur Spieler (Gifhorn) (CM, Note 3,0) können Samir Alkay (CM), Leland Fabrice.

Da sämtliche Partien von derselben Match Engine berechnet werden, könnt ihr euch eure eigene Konferenz zusammenstellen.

Endlich wissen, was mies läuft!

Bereits bei der Saisonplanung werdet ihr feststellen, dass We Are Football 2024 auch beim Menüdesign keinen Stein auf dem anderen gelassen hat. Sämtliche Aktionen findet ihr am oberen Bildschirmrand verteilt auf Tabs. Im Vorgänger musstet ihr in vielen Menüs noch scrollen, um zur gewünschten Funktion zu gelangen. Klingt nach einer Kleinigkeit, sorgt aber nach ein wenig Umgewöhnung für mehr Tempo im Manageralltag.

Ebenfalls eine sehr gelungene Neuerung: In der Zentrale findet ihr nun eine Übersicht »Was ist gut? Was ist schlecht?«, die euch auflistet, wo es gerade den größten Handlungsbedarf gibt, samt Links zu den jeweils passenden Menüs. Statistikfreunde freuen sich über die konfigurierbaren Flügelmenüs, die ihr per Tab-Taste einblenden und mit denen ihr euch blitzfix über die für euch relevantesten Daten informieren könnt. Praktischer Nebeneffekt: We Are Football 2024 unterstützt nun Ultra-Widescreen-Auflösungen, weil dort die Flügelmenüs permanent eingeblendet sind. Dennoch erfordert die Betreu-

ung eures Vereins nach wie vor etwas Einarbeitung, zumal ein Tutorial fehlt. Wer den Vorgänger nicht kennt, wird nur per Zufall darauf kommen, dass ihr per Rechtsklick auf einen Namen zum Spielerprofil gelangt.

Auch die neue »Stärken/Schwächen«-Analyse kann nicht darüber hinwegtäuschen, dass We Are Football 2024 insbesondere Managerneulinge im Wust aus Infos, Daten und Buttons ziemlich allein lässt. So bekommt ihr beim Scouting zwar mit zunehmender Dauer immer mehr Statistiken zum gewünschten Spieler, aber kaum Hilfe, wie diese zu interpretieren sind. Immerhin könnt ihr zahlreiche KI-Assistenten um Hilfe bitten, die ihren Job unseren Testerfahrungen nach auch sehr kompetent erledigen. Und habt ihr einmal sämtliche für euch relevanten Funktionen verstanden, klickt ihr euch nach ein paar Stunden in Windeseile durch sämtliche Manageraktivitäten.

Das Drama abseits des Platzes

Dass We Are Football 2024 mehr Einarbeitungszeit als der Vorgänger erfordert, liegt

GameStar 05/2024

Aber wenn man sich deutsche True-Crime-Podcasts anhört, dann passieren da gefühlt zwei von drei Verbrechen.

111



Am meisten kickt We Are Football 2024, wenn mehrere dieser unzähligen kleinen Rädchen ineinandergreifen und zu genau den kleinen Fußball Dramen werden, die ich aus dem Doppelpass oder der Sky-Konferenz kenne. So gab's es während der Testphase zum Beispiel mächtig Stress mit meinem besten Innenverteidiger, als ich ihn in einem Vorbereitungsspiel trotz Note 1 vorzeitig auswechselte. Meine Erklärung, ihn schonen zu wollen, kam bei diesem ambitionierten Sportler nur so mittelgut an. Als ich ihm dann noch am Deadline Day den Wechsel zu einem englischen Spitzenverein verweigerte, war der Kuhhaufen am Dampfen. Blöd für mich, dass er in der Teamhierarchie zu den Führungsspielern zählt und mir später die Hölle heißmachen könnte ...

Hässlich spielen und gewinnen

Reden wir über den Elefanten im Strafraum: Ja, die neuen 3D-Spielszenen sehen richtig hässlich aus. Die 2D-Zuschauertapete wäre selbst vor zehn Jahren schon negativ aufgefallen, die Animationen beschränken sich aufs Nötigste. Aber, und das ist ein großes Aber: Sie funktionieren! Weil sie mir viel besser als im Vorgänger vermitteln, wie sich meine taktischen Entscheidungen auswirken. Weil ich einstudierte Spielzüge tatsächlich sehe. Weil sich gute und schlechte Leistungen direkt in der Szene auf die Spielernote auswirken. Weil ich ab und an sogar Kommandos reinrufen darf. Zusammengefasst: weil sie mir so viel besser das Gefühl vermitteln an der Seitenlinie zu stehen als die schematischen Spielzüge des Vorgängers.

30.000-facher Jubel oder Frust

Hinzu kommt, dass trotz der neuen 3D-Spielszenen sämtliche Partien aller simulierten Ligen nach wie vor gleich berechnet werden. Ich kann mir also eine Konferenzschaltung mit meinen Hauptkonkurrenten zusammenklicken oder die bisherigen Saisontore jedes Spielers aus jeder simulierten Liga anschauen. Und für mich persönlich fast am wichtigsten: Die Spielszenen nehmen kein Tempo aus dem Spiel. Wie in der guten alten Anstoss-Zeit dauern Matches nur wenige Minuten, fühlen sich aber trotzdem vollständig an. Auf der anderen Seite dürft ihr natürlich auch nicht die vollständige Partysimulation eines Football Managers erwarten, die euch jeden einzelnen Spielzug nachvollziehen und analysieren lässt. We Are Football 2024 stellt aus über 30.000 voraufgenommenen Szenen lediglich die Highlights der jeweiligen Spiele zusammen.

Wie realistisch die Match Engine dabei simuliert, lässt sich auf Basis meiner ausgespielten Saisons nur schwer abschließend beurteilen. Es gab genauso kuriose Niederlagen wie unverdiente Siege, aber die kommen im realen Fußball genauso vor. Am Ende der jeweiligen Saison fühlte sich meine Leistung und die meines Teams dennoch angemessen gewürdigt an, und das ist für mich das entscheidende Kriterium. Probe-



freilich auch daran, dass es so viele relevante Neuerungen gibt. Hier liste ich nur mal meine persönlichen Highlights auf.

- Teammanagement: Ihr analysiert Spielerbeziehungen und die Teamhierarchie, um nicht nur nach Fähigkeiten aufzustellen, sondern auch danach, wer am besten miteinander klarkommt.
- Spannendere Transfers: Ihr dürft nun Spieler aktiv anderen Vereinen anbieten, umgekehrt kann sich aber auch jederzeit die Konkurrenz in eure Verhandlungen einmischen. Euer Ruf als Verhandler wirkt sich auf Gespräche aus, und ihr könnt mit einem »Letztes Wort«-Angebot pokern.
- Maulwurfssuche: Im Kabinenseismographen analysiert ihr, wie die Spieler zu euch stehen. Und falls Interna an die Öffentlichkeit gelangen, begeben ihr euch auf Maulwurfsjagd und verhängt Strafen.
- Neue Gebäude fürs Vereinsgelände: Mit über 100 Gebäuden und Elementen kann es We Are Football 2024 fast schon mit einem Aufbauspiel aufnehmen.

VERBESSERTER ÜBERSICHT

Das Menü der ersten Mannschaft im Direktvergleich: Der Vorgänger (oben) erforderte in manchen Menüs regelmäßiges Scrollen, in We Are Football 2024 (unten) wandert das zentrale Menü nach oben, Einzelfunktionen steuert ihr direkt über Karteireiter an. Nettes Detail: Das Menüdesign passt sich nun den Vereinsfarben an.

MEINUNG

Heiko Klinge
@HeikosKlinge

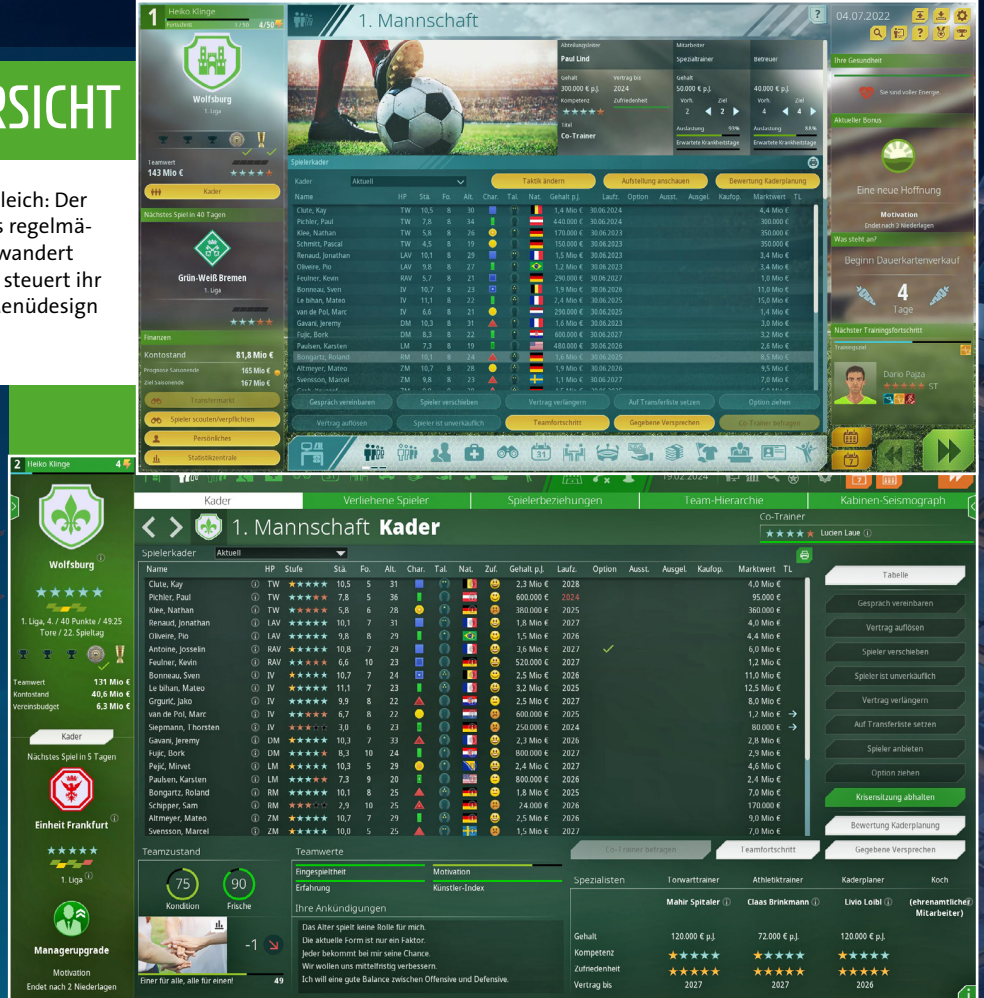


Das erste We Are Football hat mich noch relativ kaltgelassen. Ich habe schon verstanden, was Gerald Köhler und sein Team erreichen wollten, aber irgendwie wollte der Funke einfach nicht überspringen. Es fehlte einfach zu viel, was das Anstoss-Gefühl damals für mich ausgemacht hatte. Umso überraschter war ich jetzt, wie schnell We Are Football 2024 mein Fußball-Fan-Herz erobern konnte. Das neue Menü-Design gibt dem Spielfluss den dringend benötigten Tempoboost, das ausgebaute Teammanagement sorgt für angemessenes Kabinendrama, und die neuen Spielszenen lassen mich bei den Matches viel mehr mitfeiern. Mein absolutes Highlight ist aber die Vereinsgründung, weil hier die Stärken von We Are Football 2024 am meisten zum Tragen kommen – zum einen das hohe Spieltempo, zum anderen das motivierende Hochpöppeln vom Dorfverein bis zum Spitzenclub. Wenn man gemein sein möchte, dann könnte man We Are Football natürlich vorwerfen, im Grunde genommen das gleiche zu machen wie die Managerspiele vor 20 Jahren, ohne das Genre großartig voranzubringen. Auf der anderen Seite gab es solche Spiele eben auch schon seit gefühlten Ewigkeiten nicht mehr. Ich bin eigentlich niemand, der in der Vergangenheit schwelgt. Aber wenn das Schwelgen derart kurzweilig daherkommt, dann mache ich gern eine Ausnahme.

weise habe ich außerdem über Nacht zehn Saisons komplett simulieren lassen, und die Ergebnisse sahen schon so aus, wie man es erwarten würde – samt den üblichen Serienmeistern in den jeweiligen Ländern, aber auch mit Überraschungsmannschaften, wie es sie jedes Jahr gibt.

Das Anstoss-Versprechen eingelöst

Anders als der Vorgänger verzichtet We Are Football 2024 auf die aktuelle Bundesliga-Lizenz. Dank der umfassenden Editoren und der zum Vorgänger kompatiblen Dateiformate dürfte es aber nur wenige Tage dauern, bis hier die Fans Abhilfe schaffen und euch mit den Originalvereinen und -spielern versorgen. Außerdem gibt's dieses Mal keinen



atmosphärischen Bruch, wenn die real existierenden Kicker in Rente gehen, weil die generierten Spieler nicht mehr durch simple Cartoon-Porträts, sondern durch über 12.500 realistische Fotos dargestellt werden. KI-Unterstützung macht's möglich:

- Ich kann die Fantasie ausleben, meinen Lieblingsverein auch wirtschaftlich an die Spitze zu führen. Mir doch schnuppe, ob ein Stadion mit 50.000 Plätzen in Wolfsburg Sinn ergibt oder nicht!
- Nach etwas Einarbeitung klicke ich mich in Windeseile durch die Spieltage, stelle Trainingspläne auf, kaufe internationale Stars und schließe Millionenverträge mit Werbepartnern ab. Eine Saison dauert nur wenige Stunden. Weil ich die großen Räder drehe! Die Details überlasse ich meinen Assistenten.
- Ich bekomme keinen trockenen Realismus, sondern kondensiertes Fußballdrama, bei dem ich im Mittelpunkt stehe!

Das alles gab's so oder ähnlich auch im Vorgänger, aber die stark verbesserten Menüs, die neuen Funktionen und – ja – auch die 3D-Spielszenen sorgen dafür, dass dieses Anstoss-Gefühl bei mir viel spürbarer ankommt. Falls ihr das halbwegs nachvollziehen könnt, dann solltet ihr We Are Football 2024 unbedingt eine Chance geben und zumindest mal die Demo ausprobieren. Das heißt aber ebenso, dass es unbedingt diese emotionale Komponente braucht, damit das Spiel für euch funktioniert. ★

WE ARE FOOTBALL 2024

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i3 3220 / FX-4300
GTX 1050 / RX 560
4 GB RAM, 2 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i3 3220 / FX-4300
GTX 3050 / RX 6600
8 GB RAM, 2 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- ⊕ aufgeräumtes Menüdesign ⊕ nette 3D-Ansicht
- ⊖ hässliche Spielszenen ⊖ kaum Animationen
- ⊖ minimalistische Soundkulisse

SPIELDESIGN

- ⊕ angenehmer Spielfluss ⊕ Vereinsaufbau ⊕ Spieler- und Trainerentwicklung ⊕ Spieltage mit vielen Einflussmöglichkeiten
- ⊖ wenig taktische Tiefe

BALANCE

- ⊕ konfigurierbarer Schwierigkeitsgrad ⊕ integrierte Hilfe ⊕ KI-Assistenten
- ⊖ Mechaniken unzureichend erklärt
- ⊖ Ergebnisse nicht immer nachvollziehbar

ATMOSPHERE / STORY

- ⊕ Managergefühl von Anstoss gut eingefangen
- ⊕ Fußballwelt fühlt sich lebendig an
- ⊕ Kabinendrama
- ⊕ Zufallsereignisse
- ⊖ generische Gespräche

UMFANG

- ⊕ Vereinsgründung ⊕ Nationalmannschaften
- ⊕ Frauenfußball
- ⊕ Editor für nahezu jedes Spieldetail
- ⊖ Multiplayer-Modus nur via Hotseat

FAZIT

Formverbessertes Fußballmanager, der das Anstoss-Gefühl wiederbelebt, aber noch nicht in der Moderne angekommen ist.

