

Guide: We are Football 2024

# 13 TIPPS VOM TEAMCHEF

Budget optimieren, Trainingswochen importieren, Verräter jagen:

Mit Gerald Köhlers Tricks erobert ihr die Tabelle. Von Martin Deppe und Heiko Klinge

We are Football 2024 bringt das klassische Fußballmanager-Flair zurück auf den PC. Fußballveteran Gerald Köhler von Winning Streak Games verrät hier seine elf besten Tricks zu WAF24 – vom Vereinsmanagement hinter den Kulissen über Ul-Tricks bis »aufm Platz«. ★

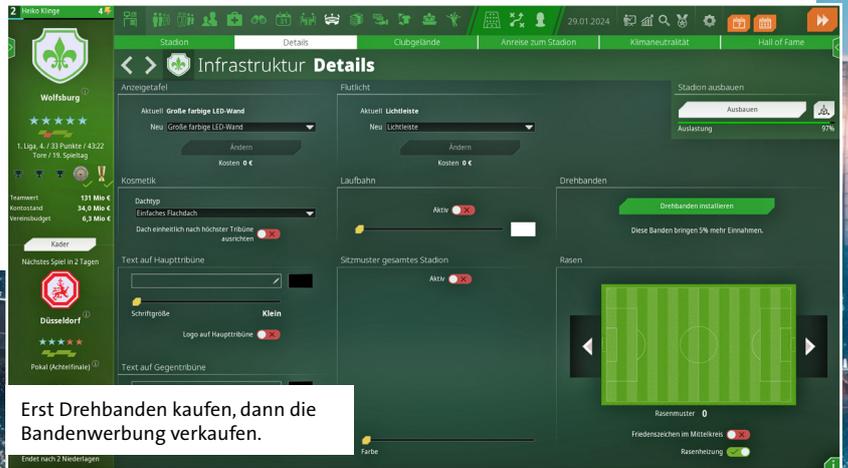


## Gerald Köhler

Geralds Karriere beginnt schon 1987 zu Schulzeiten, als er auf dem C64 sein erstes Hobby-Fußballspiel programmiert. Im Studium entwickelt er »Kicker« weiter, jetzt auf dem Atari ST. Der Rest ist Fußballgeschichte: Gerald wird von Talentscout Holger Flöttmann entdeckt und ins Ascaron-Team geholt, aus Kicker wird Anstoss. Seitdem hat Gerald davon drei Teile programmiert sowie elf Fußballmanager gamedesignt, bevor er 2021 das erste We are Football erfolgreich auf den Platz schickt.

## DREHBANDEN IMMER ZUERST KAUFEN

1. Bevor du Bandenwerbung verkauft, solltest du nach Möglichkeit erst in Drehbanden investieren. Das kostet nicht die Welt, wirkt sich aber bei Neuverträgen sofort aus. Machst du es andersherum, ist das zwar nett gegenüber deinen Sponsoren, kostet deinen Verein jedoch Einnahmen.



Erst Drehbanden kaufen, dann die Bandenwerbung verkaufen.

## Swag-Faktor



Lässig-coole Spieler kurbeln die Trikotverkäufe an.

## HOHER SWAG = MEHR GELD

2. Hast du einen Topverein, lohnen sich Spieler mit einem hohen Swag-Faktor und/oder dem Hobby-Influencer besonders, um deine Trikotverkäufe anzukurbeln. Du kannst bei solchen Spielern einen signifikanten Teil des Gehalts über zusätzliche Verkäufe wieder hereinholen. Für neu verpflichtete Spieler gibt es zudem einen Verkaufsbonus, der im Laufe der ersten Saison nach und nach abnimmt.

# 3.

## 3. DIESE FUNKTIONEN SIND LEICHT ZU ÜBERSEHEN

Die Demo hat es ans Licht gebracht: In der Zentrale gibt es oben einen neuen Reiter »Was ist gut? Was ist schlecht?« Das haben anscheinend viele Spieler des ersten We-Are-Football-Teils glatt übersehen. Beim Training gibt es mit den »Trainingsgruppen« ebenfalls einen neuen Reiter, der leicht übersehen wird.

Außerdem findest du bei den Vereinen und den Spielern oben einen kleinen »Edit«-Button, mit dem du Clubs und Spieler in laufenden Spielständen editieren kannst. Es lohnt sich, direkt die wichtigsten Einträge zu editieren und den Spielstand dann abzuspeichern, um ihn gegebenenfalls später wiederzuverwenden.

Während einer Partie übersehen viele Teamchefs und -chefinnen, dass sie in den 3D-Optionen einstellen können, welche Spieler auf dem Feld mit Namen und Rückennummern angezeigt werden.



# 4.

## 4. MAULWURFSJAGD: SO FINDET IHR DEN VERRÄTER

Irgendjemand verrät Interna aus deiner Kabine an die Öffentlichkeit? Solche Maulwürfe enttarnst du am besten so:

- Streiche zunächst mal alle zufriedenen Spieler von deiner Liste der Verdächtigen.
- Streiche dann noch alle, die nur ein bisschen unzufrieden und keine schwierigen Spieler sind.
- Behalte gesellige Spieler im Auge – die reden viel.
- Wenn in deinem Kader jetzt immer noch viele Spieler in Betracht kommen, vergiss den Maulwurf: Dann hast du generell wichtigere Probleme. Der Maulwurf hört irgendwann auch wieder auf mit dem maulwurfen.
- Hast du nur noch wenige Verdächtige übrig, kannst du gezielt Spieler weglassen und schauen, was passiert. Denn nur Spieler im Kader können Infos liefern.

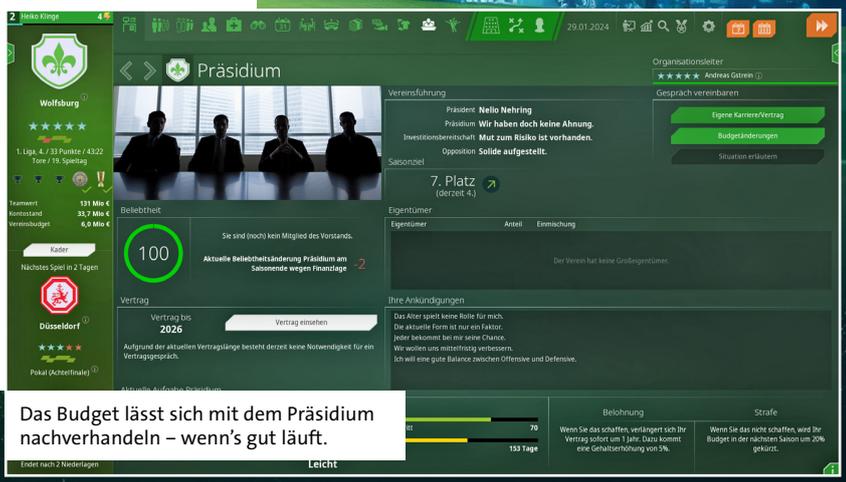


## 5. NERVIGE BUDGETS NACHVERHANDELN

Wenn du die Budgetvorgabe des Präsidiums lästig findest, helfen dir die folgenden Tipps bestimmt weiter:

- Investiere deine Aktionspunkte zum Saisonbeginn direkt in mehr Budget.
- Sprich unbedingt mit dem Präsidium, wenn es mit dem Verein gut läuft. Ansonsten gibt es noch automatische Steigerungen bei großen Erfolgen. Also anstrengen!
- Investoren können ebenfalls hilfreich sein.

Dagegen bringt es für dein Budget nichts, einfach Kredite aufzunehmen, denn die bescheren dir lediglich Zinsen.



# 6.

## SIMULATION ALS EIGENER SPIELMODUS

Die Simulation kann jetzt bis ins Jahr 2100 durchgeführt werden. Darüber hinaus kannst du nur noch normal weiterspielen. Aber der Simulationsmodus macht auch so Spaß: Stelle das Jahr möglichst hoch ein, schalte die Entlassungen ab und setze alle drei Checkboxes. Dann startest du die Simulation. Du wirst über deine Ergebnisse und die Tabelle jeweils informiert und kannst jederzeit anhalten, wenn du zum Beispiel einen Transfer machen willst. Danach einfach die Simulation fortsetzen.



# 7.

## TEXT AUF TRIBÜNE

Um den Tribümentext möglichst gut aussehen zu lassen, kannst du die drei Größen ausprobieren und zusätzlich mit Hilfe von Leerzeichen die besten Positionen ermitteln, damit kein Buchstabe über einer Treppe landet.

## GUTE NOTEN CLEVER NUTZEN

# 8.

Die schwebenden Zahlen sind die Notenänderungen, die aus der laufenden Szene entstehen. Sie beziehen sich auf die vollen 90 Minuten. Beispiel: Ein Spieler erhält +1.0 nach einem Tor. Das bedeutet, dass er am Ende des Spiels vermutlich eine Note besser ist. Erzielt er das Tor am Spielbeginn, ändert sich seine Note aber zuerst auf eine glatte 1, weil zunächst nur die bislang gespielten Minuten gezählt werden. Gegebenenfalls kannst du einem Spieler nach einem starken Start auch eine Pause gönnen. Er bekommt dann durch die gute Note einen schönen Formbonus.



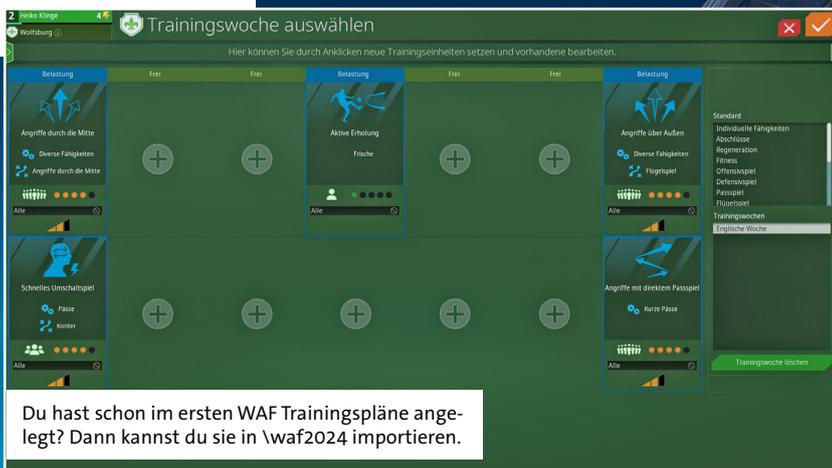
# 9.

## UI-TRICKS

Damit dir das Management leichter fällt: Im Hauptmenü kannst du einen Menüpunkt mehrfach anklicken, um zu einem bestimmten Unterbereich zu gelangen. Ab Update 1 geht es mit der rechten Maustaste auch wieder zurück. Außerdem lassen sich ab Update 1 mit der dritten Maustaste (Mausrad) auch die Seitenmenüs öffnen und schließen (das geht sonst über die TAB-Taste), und du kommst mit der Enter-Taste leichter durch die Bildschirme.

# 10. TRAININGSWOCHEN AUS DEM ERSTEN WAF ÜBERNEHMEN: SO GEHT'S

Wenn du bereits We Are Football installiert hattest, kannst du deine alten Trainingswochen in We Are Football 2024 übernehmen. Suche im Root-Verzeichnis des alten Teils einfach die Datei mit der Endung .lineup und kopiere sie ins Unterverzeichnis \waf2024. Fertig!



Du hast schon im ersten WAF Trainingspläne angelegt? Dann kannst du sie in \waf2024 importieren.

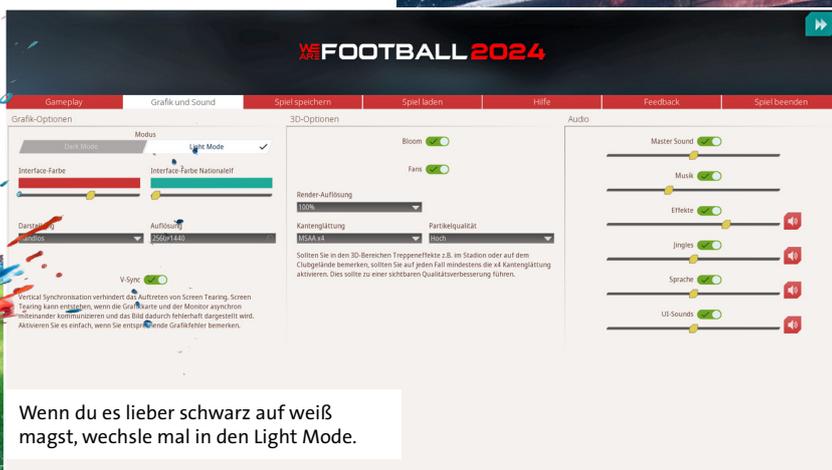
# 11. TRIKOTS EDITIEREN

In deinem WAF2024-Verzeichnis findest du die drei Dateien template\_1.png, template\_2.png und template\_3.png. Mit ihnen kannst du relativ einfach ein eigenes Trikot gestalten und später nach Update 1 dann auf deinem PC im Ordner Gespeicherte Spiele\We Are Football 2024\Kits ins Spiel integrieren. Wichtig: Der Pixel links oben in der Grafik (0,0) legt die Farbe der Rückennummern fest.

Und weil Gerald Köhler so fleißig war, gibt's hier noch zwei weitere Tipps, sozusagen als Verlängerung und Elfmeterschießen.

# 12. INTERFACE-FARBEN ÄNDERN

Experimentiere unbedingt auch einmal mit dem Light Mode. Du kannst diesen ganz simpel in den Optionen einstellen.



Wenn du es lieber schwarz auf weiß magst, wechsele mal in den Light Mode.

# 13. MEHR INFOS IM GUIDE-PDF

Im Spielverzeichnis liegt der Guide, der im Spiel über die Hilfefunktion aufrufbar ist, auch als PDF-Datei. Die kannst du dort direkt öffnen und dir wichtige Informationen ausdrucken. Besonders hilfreich ist die Tastaturbelegung in Kapitel 3.