



DER ULTIMATIVE GUIDE

von
Gerald Köhler


WINNING STREAK
GAMES

Version 3.03 vom 07.09.2026

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.

Trainer auf dem Cover: Benjamin Duda

Alle Informationen ohne Gewähr.



Unsere Supporter

Ohne die Unterstützung unserer Supporter bei www.steady.de/we-are-football wäre dieses Spiel in dieser Form nicht möglich gewesen.

Wir bedanken uns bei:



Mäzene

Christian Czuday
Mike Hoffmann
Sven Pirmann
Andreas Gsellmann
Christian Poplutz
Sascha Wagner
Michael Renner
Daniel Kalvas
PhoenixKnightXIII
Holger Kühn
Sven Jüttner
Steffen Timmer
Christian Thorwarth
Erik Balkowski
Felix Wassermann
Daniel Dietrich
Ronny Harzendorf
Dennis Urban
Tom Kamin
Daniel Staben
Frank Gernsbeck
Peter Leuschner
Mark Zeising
Daniel Reinhardt
Jan Rohde-Lindenstruth
Nicolas Andrés Perez
Markus Skubatz
Yves Wanner
Martin Roth
Sören Nykamp
Thomas von Amuthon
Andreas Reimann
Christian Barthel



Nico Schulte
Jan Lange
Steffen Helbig
Timo Sutter
Rainer Hofer
Ole Harzendorf
Marcel Heine
Gerhard Lang
Sebastian Gebel
David Thiel
Philipp Mentel
Gadarol
Arne Neuenstadt
André Fischer
Jeremy Bray
Sven Alexander
Sven Honemann
Matthias Berlik
Horst Pi
Julian Dreßen
Marcus Sterzel
Torsten Aßmann
Fabian Plinke
Michael Waschipki
Daniel Holländer
Christian Mönke
Raphael Doll



Ultras

Stefan Sewenig
Wladimir Awerbuch
Andreas Palgen
Piet van der Keylen
Andreas Epple
Pascal Krück
Frank Münch
Ken Schneider
Sascha Paleit
Leif Krösmann
Peter Faber



Sascha Brandes
Lukas Bretschneider
Daniel Hörth
Matthias Brembach
Diego Kuroпка
Steaven Ulbricht
Claus Fischer
Ramo Ademovic
Christoph Vogt
Matthias Küsslich
Michael Riese
Nikolaos Ginos
Thorsten Jablonski
Manuel Raddatz
Marco Käslin
Artur Nowak
Sascha Gonsowski
Caro Podeswa
Marcel Diemel
Stefanos Ioannous
Udo Dittmann
Sven Lex
Sascha Tillig
Jens Wegener
Peter Staier
Marc Glowacki
Christian Sturm
Christian Winkler
Florian Kautz
Jonas Zimmermann
Holger Festerling
Peter Thomas
Sven Pacco
Götz Papenfuß
Robert Niers
Robin Weiner
Pascal Eßmann
Sebastian Hofmann
Adrian Frenzel
Thomas Klöckner
Marcel Lambrecht
Sebastian Köss
Benjamin Röh
Daniel Berglund



Mike Petrik
Florian Kowalke
Alexander Janz
Schnoachi Doetterl
Ruben Andres
Maik Jepp



Supporter

Olaf Klaus Leuschner
Claus Becher
Christian Frommer
Metin Uyar
Ben Stone
Florian Emmerich
Johannes Böhme
Jan Baumann
Rafael Skornia
Sven Weinel
Deny Silny
Mirko Thiel
Tim Langner
Marcus Brill
Sven Otto
Timo Trenk
Anastassios Hondroulidis
Lars Meinert
Simon Göttfert
Mike Wahrmann
Vladimir Vicovac
Holger Kamecke
Pascal Dahm
Manuel Frembs
Manuel Schatz
Michael Grunwald
Sebastian Grübel
Steffen Hufnagel
Alin Stan
Jochen Landua
Jörg Wiedemann
Reik Högner



Heiko Sassenberg
Sebastian Koch
Jörg-Uwe Käding
Niels Schneider
Luka Čančar



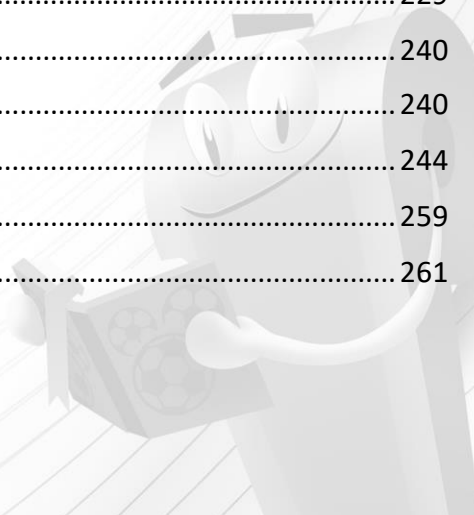
Freunde

Christian W.
Frank Reimann
Manollo Montana
Maurizio Bosco
Julian Groneberg
Christoph Mankel
Jacqueline Hebestreit
Ramona Schumacher-Rüdiger
baumeister1
Sebastian Metzner
Thomas Morgenthaler
Sebastian Knobloch
Sebastian Bold
Alexander Bosch
Sebastian Schönfelder
Ansgar Huber



Inhalt

1. Teil 1: KONZEPTE	11
1.1. Allgemeines	11
1.2. Grundsätzlicher Ablauf	11
1.3. Startmenü	12
1.4. 16:9 und 21:9	14
1.5. Spieleinstieg	15
1.6. Saisonvorbereitung	23
1.7. Spielstart – Wie machen das die Profis / Betatester?	24
1.8. Wochenablauf und Match.....	27
1.9. Spielstand für zukünftige Spielstände vorbereiten	42
1.10. Saisonverlauf	43
2. Teil 2 – WICHTIGE WERTE	50
2.1. Spielerwerte	50
2.2. Vereinswerte	71
2.3. Teamwerte	73
2.4. Managerwerte	76
3. Teil 3 - LEXIKON	82
4. Teil 4 – MODIFIKATIONEN.....	191
4.1. Übersicht der User-Verzeichnisse und Formate.....	191
4.2. Neuerungen für Editoren in WAF27	195
4.3. Allgemeine Regeln für Dateinamen.....	197
4.4. Spezielle Regeln für Dateinamen	198
4.5. Dateneditor	219
4.6. Eigene Ereignisse anlegen	227
4.7. Übersetzung des Spiels in andere Sprachen	229
5. Teil 5 - ENTWICKLUNGSGESCHICHTE	240
5.1. Meilensteine.....	240
5.2. Entwicklungsgeschichte – wie alles begann.....	244
5.3. Release.....	259
5.4. Update 1	261



5.5.	Update 2	264
5.6.	Update 3-5.....	265
5.7.	WE ARE FOOTBALL 2027	265
5.8.	Betatest WE ARE FOOTBALL 2027	280
5.9.	Wie geht es nach WAF27 weiter?	281
5.10.	Spruchsammlung.....	282
6.	Teil 6 - FAQ.....	289
7.	Anhang A: Kommentar (Experimentelles Feature)	291
8.	Anhang B: UI-Farbkonfiguration.....	307
8.1.	Allgemeiner Hinweis zum Format.....	307
8.2.	Vereinsfarben-Paletten (club_colorX_Y)	307
8.3.	Allgemeine UI-Farben	310
8.4.	Hinweise für Nutzer, die Farben anpassen	316
9.	Anhang C: Änderungen	317



Vorwort

Herzlich willkommen,

in diesem Guide habe ich alle wichtigen Informationen für den optimalen Spielspaß mit WE ARE FOOTBALL 2027 (WAF27) zusammengestellt. Dabei werden auch WE ARE FOOTBALL (WAF), National Teams (NT) und WE ARE FOOTBALL 2024 (WAF2024) berücksichtigt.

Dieses Handbuch wird regelmäßig aktualisiert. Am Ende findest du deshalb auch ein umfangreiches Änderungsprotokoll. Dort kannst du 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 sechs Teile gegliedert. Im ersten Teil werden grundlegende Konzepte vorgestellt, die für das Verständnis des Spiels wichtig sind. WE ARE FOOTBALL 2027 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.

Anschließend werden im fünften Teil noch die wichtigsten Schritte bei der Entwicklung von WAF, NT, WAF2024 und WAF27 kurz vorgestellt. Dazu gibt es einen kleinen Ausblick. Der abschließende sechste Teil beantwortet dann noch häufig gestellte Fragen.

Viel Spaß beim Lesen und noch mehr Spaß mit WE ARE FOOTBALL 2027!

Euer

Gerald Köhler

PS: Der Fußball in den Männer- und Frauenligen wird im Spiel gleichberechtigt simuliert, lediglich die Anzahl der Ligen und Wettbewerbe unterscheidet sich. 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 2027 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, WAF2024 und WAF27 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 WAF27 wurde daher großer Wert darauf gelegt, das Spiel gegenüber WAF/WAF2024 nicht zu überladen. WAF27 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 und eine dreistellige Anzahl Real-Life-Ereignisse.



Das ideale Spielerlebnis hast du meiner Meinung nach auf der Couch mit einem Laptop mit Touchscreen, wobei du am besten ein Gerät verwendest, bei dem du die Tastatur entfernen oder wegklappen kannst. 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 2027 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 mehrfach 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: 500

Team 1

Verein: England

Liverpool

Pos.	HP	NPs	Rnr.	Name	Stä.	Fo.	Fähigkeiten	Tal.	Alt.	Fit.	Mo.	Nat.
-	LM	-	7	Logan Marshall	13,5	10		22	60	4		
TW	TW	-	1	Grayson Woodcock	12,8	6		37	63	4		
LAV	LAV	LM	2	Hyoon-Seung Isageum	13,0	7		29	61	3		
DM	DM	LI	6	Juan Wilkins	13,5	7		21	61	4		
DM	DM	ZM	8	Danny Wright	12,9	7		22	65	4		
-	RAS	RM	11	Ricardo Orgill	13,2	7		24	69	4		
RM	RM	ZM	13	Reuben Rivers	13,2	9		34	69	4		
RAV	RAV	RM	3	Isaac Summerwill	13,2	7		29	69	4		
-	RM	ZM	14	Jonathan Martin	12,2	10		31	68	4		
IV	IV	RAV	4	Max Maher	13,3	7		32	62	4		
LM	LM	DM	15	Albert Jameson	14,4	9		20	64	4		
-	RAS	-	16	Ralph Bystrom	13,1	7		29	63	4		
-	ZM	RM	10	Greyson Plaskett	12,2	9		35	69	4		
-	ST	LAS	9	Micah Whitebread	12,1	7		33	70	4		
-	ZM	DM	17	Scott Burns	11,5	7		25	68	4		
-	DM	-	18	Abdul Haleem Sow	11,6	10		35	63	4		
IV	IV	RAV	5	Zia Hayek	13,5	4		22	70	4		
-	IV	DM	19	Muhammad Dobson	11,6	7		26	62	4		
-	HS	-	20	Jason King	11,5	7		19	63	4		
-	TW	-	12	Kean Adams	6,3	7		20	68	4		
-	IV	-	21	Jaxson Tucker	9,2	7		19	61	3		
-	ST	LAS	22	Elias Mills	9,0	7		22	63	4		
ST	ST	LAS	25	Linton Yarwood	13,0	7		32	67	4		
-	RAV	RM	23	Oliver Dodds	12,3	6		31	68	4		
-	LAV	LM	24	Räðvarður Adalsteinsson	12,4	7						
OM	OM	-	26	Jarin van Rompu	13,0	9						

Team 2

Verein: Frankreich

Marseille

Pos.	HP	NPs	Rnr.	Name	Stä.	Fo.	Fähigkeiten	Tal.	Alt.	Fit.	Mo.	Nat.
TW	TW	-	1	Basim Shukri	10,2	7		27	70	4		
ZM	DM	ZM	6	Luca Petit	9,1	6		34	63	3		
ST	ST	-	9	Mathis Drouet	9,9	6		33	62	4		
ZM	ZM	RM	10	Terry Guegan	10,7	7		32	65	3		
IV	IV	DM	4	Morice Caron	10,5	7		27	67	3		
ZM	ZM	DM	13	Mourad Maury	11,1	7		37	66	4		
-	DM	-	8	Gérolé Charrier	9,8	7		36	69	4		
RAV	RAV	RM	3	Aziz Mounayar	9,9	7		31	66	3		
RM	RM	OM	7	Adriano Martin	10,2	7		27	66	3		
LAV	LAV	-	2	Fred Parent	10,9	9		34	61	3		
LM	LM	DM	14	Gaëtan Merlin	10,6	7		24	63	4		
-	LAV	LM	15	Aubrey Guillemot	10,3	7		36	66	4		
ST	LAS	LM	11	Younes Martinez	8,8	7		25	62	4		
-	RM	OM	16	Mathieu Gerard Dieme Dion	9,8	7		35	69	4		
-	IV	RAV	5	Florian Guichard	8,5	7		27	70	3		
-	RAV	RM	17	Mamadou Vidal	7,7	7		23	63	4		
-	IV	LAV	18	Nestor Senghor	7,9	7		22	68	3		
-	ST	RAS	19	Nolan Morel	7,9	7		36	62	3		
-	IV	DM	20	Mohamed Riviere	5,8	7		23	67	4		
-	TW	-	12	Pacôme Thomas	6,7	7		30	64	3		
-	RM	-	21	Shakur Mastour	5,6	7		23	67	4		
-	ZM	-	22	Oscar Texier	5,8	6		20	69	3		
-	LM	DM	23	Christophe Merlin	5,5	7		23	67	4		
-	TW	-	24	Will Prevost	7,0	6		23	67	4		
-	TW	-	25	Gaëtan Pascal	6,2	7		29	63	3		
-	RM	ZM	26	Asim Bouzaid	6,6	7		24	63	3		

Aufstellung, Spielerstatus, Taktischer Stand, 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.

Auswertung

Liverpool - Marseille

Meiste Tore

Pos.	Name	Stä.	Stufe	Fähigkeiten	Tore
ST	Linton Yarwood	13,0	★★★★★		844
RM	Reuben Rivers	13,2	★★★★★		448
LM	Albert Jameson	14,4	★★★★★		365
IV	Max Maher	13,3	★★★★★		303
DM	Juan Wilkins	13,5	★★★★★		239
OM	Jarin van Rompu	13,0	★★★★★		211
DM	Danny Wright	12,9	★★★★★		200

Ergebnisverteilung

Heim	Gast	Anzahl	Anteil
1	1	65	7%
2	0	63	6%
3	1	63	6%
2	1	60	6%
1	0	59	6%
3	0	59	6%
1	2	47	5%

Meiste Tore

Pos.	Name	Stä.	Stufe	Fähigkeiten	Tore
LAS	Younes Martinez	11,3	★★★★★		263
ST	Mathis Drouet	9,9	★★★★★		207
LM	Gaëtan Merlin	10,6	★★★★★		181
DM	Gérolé Charrier	9,8	★★★★★		148
DM	Luca Petit	10,0	★★★★★		134
RM	Adriano Martin	10,2	★★★★★		133
ZM	Mourad Maury	11,1	★★★★★		104

Bilanz

Siege	Unentschieden	Niederlagen
681	166	153
68,10%	16,60%	15,30%

Statistik

	Schüsse	Schüsse aufs Tor	Ecken	Zweikämpfe	Fouls	Abseits
10.702	4.674	7.249	3.340	3.881	51.407	38.319
1.791	1.738	7.965	5.470			

Ergebnisse

Anzahl Spiele 1.000

Durchschnittsergebnis 2,86:1,31

0:0-Chance 3%

Unser Tipp

3:1

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

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. Bitte beachte, dass dabei die Spielszenen nicht gespeichert werden.

Rekorde – ab WAF



Hier findest du deine persönlichen Bestleistungen.

Credits – ab WAF

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

Lizenzen – ab WAF

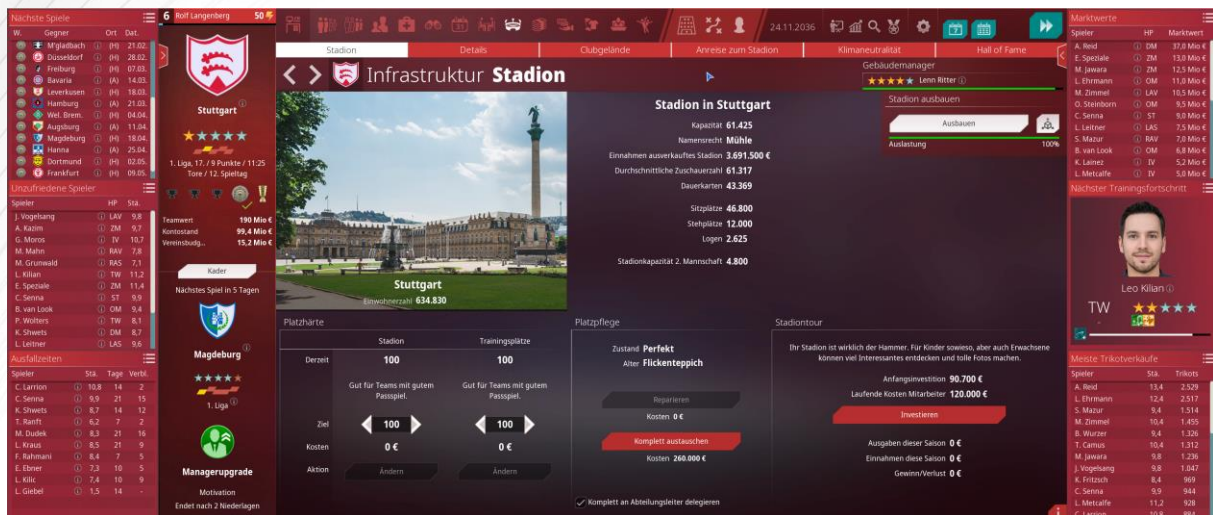
An dieser Stelle werden die lizenzierten Inhalte des Spiels aufgeführt.

1.4. 16:9 und 21:9

Während des Spielstarts werden bei 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. WAF27 bietet dir dort an den Seiten Flügelménüs 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 Flügelménüs entweder mit den Pfeilen oben links bzw. rechts oder gemeinsam über die TAB-Taste (alternativ auch über die 3. Maustaste) öffnen und auch wieder schließen.

Während des Spiels sind die Statistiken in den Flügelménüs 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 des Spiels 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.

Bei WAF27 stehen dir hier Standard und Welt zur Auswahl. Beide haben ihre Vor- und Nachteile.

"Standard" erlaubt das Spielen in Europa und anderen ausgewählten Ländern. Sie entspricht vom Umfang her ziemlich genau WAF2024, wobei die Berechnungen der Spiele und im Wochenablauf fast doppelt so schnell sind. Wer ohnehin nur in den europäischen Ligen spielt, ist hier am besten aufgehoben.

"Welt" beinhaltet weitere 118 10er Ligen und zusätzliche kontinentale Wettbewerbe. Dafür dauern die Berechnungen der Spiele und im Wochenablauf doppelt so lange wie mit der "Standard"-Datenbank. Wer sich aber für den weltweiten Fußball begeistert, bekommt hier den maximalen Spielspaß. Für alle anderen ist ganz sicher „Standard“ die bessere und schnellere Option.

WAF27 erlaubt es dir außerdem, am Spielbeginn aus mehreren User-DBs die gewünschte auszuwählen. Erstellst du selbst eine Datenbank, kannst du diese jetzt mit einem Logo versehen. Dazu musst du lediglich ein PNG der Größe 80x80 in das gleiche Verzeichnis wie deine Datenbank kopieren. Das PNG muss dazu wie die dazugehörige DB benannt sein. Erstellst du kein eigenes Logo, wird ein Standardlogo verwendet.

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 und Ligen auswählen

Nun kannst du auswählen, welche Länder vom Spiel simuliert werden sollen.

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.

Ab WAF27 kannst du bei Ländern mit mehreren Ligastufen sogar die tiefste noch zu simulierende Liga auswählen. Wenn du weißt, dass du in einem bestimmten Land sowieso nicht spielen willst, dann setze die Ligastufe dort immer auf 1. In diesem Fall wird ggf. die Abstiegsregelung aus der untersten verbleibenden Ligastufe so geändert, dass es mindestens einen Direktabsteiger gibt, dafür aber alle zusätzlichen Relegationsspiele entfallen.





Reduzierst du die Anzahl der Länder oder Ligastufen, läuft das Spiel entsprechend schneller. Wenn du den Spielablauf also beschleunigen willst, solltest du alle Länder und Ligastufen 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“).

Ab WAF27 hast du hier außerdem die Möglichkeit, die Anzahl der Einsätze und Tore aus der Datenbank zu löschen und jeweils bei 0 zu beginnen.

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.

Spieleranzahl und Modusauswahl

WAF27 kann im realistischen Modus und im Kreativmodus gespielt werden.

Der Unterschied besteht später vor allem in einem kleinen Button oben rechts im Menü.



Über diesen gelangst du zu insgesamt vier Bildschirmen voll mit änderbaren Parametern, Aktionen und Regeländerungen.

Auf diesen Bildschirmen kannst du das Spiel zunächst optimieren. Wenn du z.B. das Gefühl hast, dass es zu wenige gelbe Karten gibt, stellst du den entsprechenden Regler einfach von 1 auf 1.2 und schon gibt es 20% mehr. Vor allem aber hast du hier viele Möglichkeiten zum Ausprobieren und zum Träumen. Es kann sich lohnen, Dinge hier einfach mal auszuprobieren.



Bei den Faktoren wird der Übersicht halber der Wert nur angezeigt, wenn er von der Voreinstellung 1 abweicht.

Achievements und Rekorde sind dabei im Kreativmodus aus Fairnessgründen gegenüber den Spielern, die im realistischen Modus spielen, gesperrt. Schließlich kannst du dir diverse Achievements im Kreativmodus mit ein paar einfachen Mausklicks abholen.

Managerdaten

Als Nächstes musst 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.



Stufen, die während einer Simulation erreicht wurden, zählen nicht.

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 und WAF27 vor allem der höchste Schwierigkeitsgrad anspruchsvoller gemacht, aber auch generell sind die späteren Versionen auf vielfachen Wunsch schwieriger als ihre 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 normalerweise 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.

Budgets

Du hast die Wahl zwischen einem Gesamtbudget und getrennten Budgets für Transfers und den Rest. Ab WAF27 kannst du außerdem ohne Budgets spielen. Bei dieser Einstellung steht dir normalerweise das gesamte Vereinsvermögen für deine Investitionen zur Verfügung.

Startland und Spielvariante

Anschließend folgen die Auswahl der Spielvariante und dann die Auswahl deines Vereins bzw. deiner Nationalmannschaft. Besondere Spielvarianten sind reine Turniermodi für die Nationalmannschaften, die echte Karriere und seit WAF2024 auch die Vereinsgründung. Neu in WAF27 ist der Zuschauermodus, bei dem du das Spiel zunächst ohne einen Verein oder eine Nationalmannschaft beginnst.

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. Ab 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. WAF27 erlaubt zusätzlich noch die Einstellung einer bestimmten Region, wenn entsprechende Ligen im Ligasystem vorhanden sind.



Bei WAF ist der Weg aus der Arbeitslosigkeit zu einem neuen Verein oft eine mühselige Angelegenheit, bei WAF2024 und WAF27 haben wir es etwas kurzweiliger gestaltet. Außerdem belohnen die Nachfolger einen guten Test stärker als WAF, du kannst dir also wirklich direkt zum Start einen guten Verein sichern.

Möchtest du aus der Arbeitslosigkeit zu einem sehr kleinen Club wechseln, musst du diese Option ggf. zunächst unter "Persönliches" aktivieren. Außerdem solltest du auch auf dem normalen Bildschirm deine Anforderungen überprüfen, ob diese einen solchen Wechsel zulassen. Dazu gehört auch rechts unten das "Maximale nationale Ansehen".

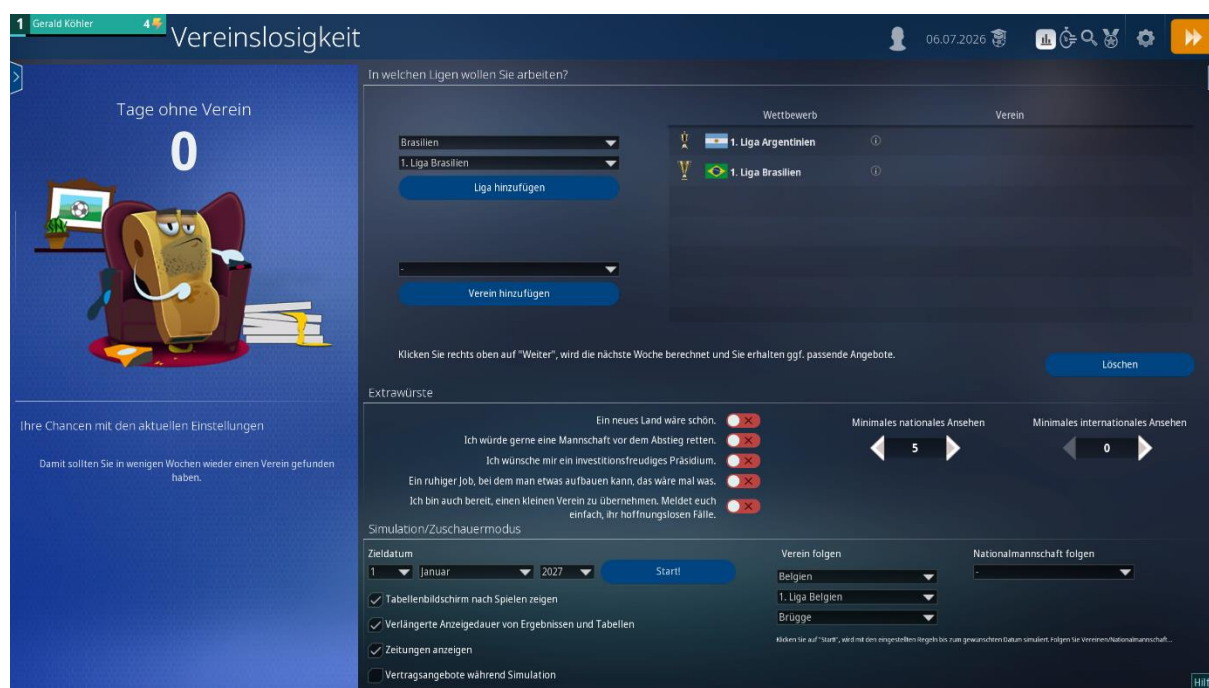
Während du bei der echten Karriere selbstverständlich auch entlassen werden kannst, kannst du dieses Risiko bei der Vereinsauswahl oben auf Wunsch auch eliminieren. Die Voreinstellung richtet sich nach dem eingestellten Schwierigkeitsgrad.

Besonders spannend ist eine eigene Vereinsgründung. Hierzu findest du alle wichtigen Infos in Kapitel 3 unter „Vereinsgründung“. Es ist ein bisschen Arbeit, aber du kannst doch 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 praktisch unkündbar bist (sofern du das eingestellt hast und nicht aus der untersten Liga des Landes absteigst), aber dennoch nicht der ganze neu gegründete Verein in deinem Besitz ist. Das liegt daran, dass das Geld für Stadion und Trainingsmöglichkeiten natürlich irgendwo herkommen muss.



Schließlich steht dir auch ein Zuschauermodus zur Verfügung, der ähnlich wie die Simulation funktioniert. Hier kannst du einem Verein und/oder einer Nationalmannschaft folgen und wirst dann über die Ergebnisse informiert. Neu in WAF27 ist unter anderem, dass du dir auch die Zeitungsmeldungen über die gewählte Mannschaft anzeigen lassen kannst.

Nationalmannschaft

Zuletzt kannst du je nach Spielmodus auch noch eine Nationalmannschaft auswählen. Dann beginnt die eigentliche Saison. Spielst du eine echte Karriere, musst du dir ein Angebot erst erarbeiten. 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 kannst du bei den Budgetverhandlungen auch direkt eine eigene Finanzkalkulation machen, bei der du alle Werte individuell festlegen kannst. 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. Bedingung ist, dass du mit Budgets spielst. Achte hierbei auf das Vorstandsvertrauen. Gerade in den höheren Schwierigkeitsgraden ist Vorsicht die Mutter der Porzellankiste.

Eine Einschränkung gibt es. Beim Saisonziel kannst du hier nicht verhandeln, wenn du ein freies Budget hast, d.h. ohne feste Budgets spielst.

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.

Assistenten beim Spielstart (ab WAF2024)

Als Nächstes kannst du die von dir gewünschten Assistenten aktivieren. Wenn du bereits weißt, wie du das Spiel spielen willst, dann ist dies eine gute Gelegenheit. Ansonsten kannst du diese später jederzeit im Menü über den Assistenten-Button noch ändern. Natürlich ist auch eine Änderung direkt in den speziellen Bereichen der Assistenten möglich.

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 1,5-2 Stunden bis ich die erste Woche starten kann, ich starte immer mit Vereinsgründung und dann brauche ich mehr Zeit 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 Saisoneroöffnung, 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.

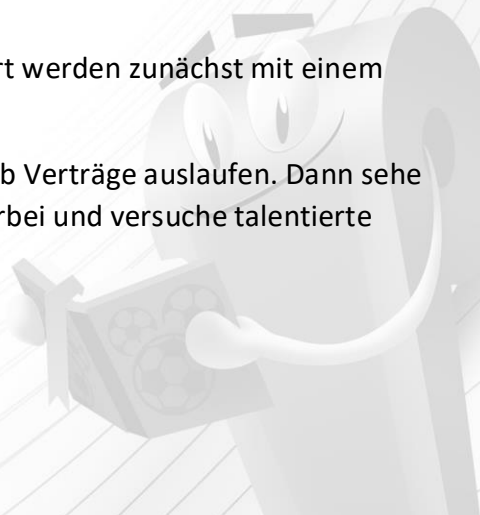
Sobald die Transferaktivitäten zu Ende sind, stelle ich dann eine grundlegende Taktik ein, von der ich denke, dass es klappen könnte. Bei schwächeren Teams entsprechend defensiver, bei stärkeren Teams meist Angriffsfußball mit kurzen Pässen, wobei ich da zu den Spielen nur zwischen neutral (gegen gleichstarke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

Ab 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

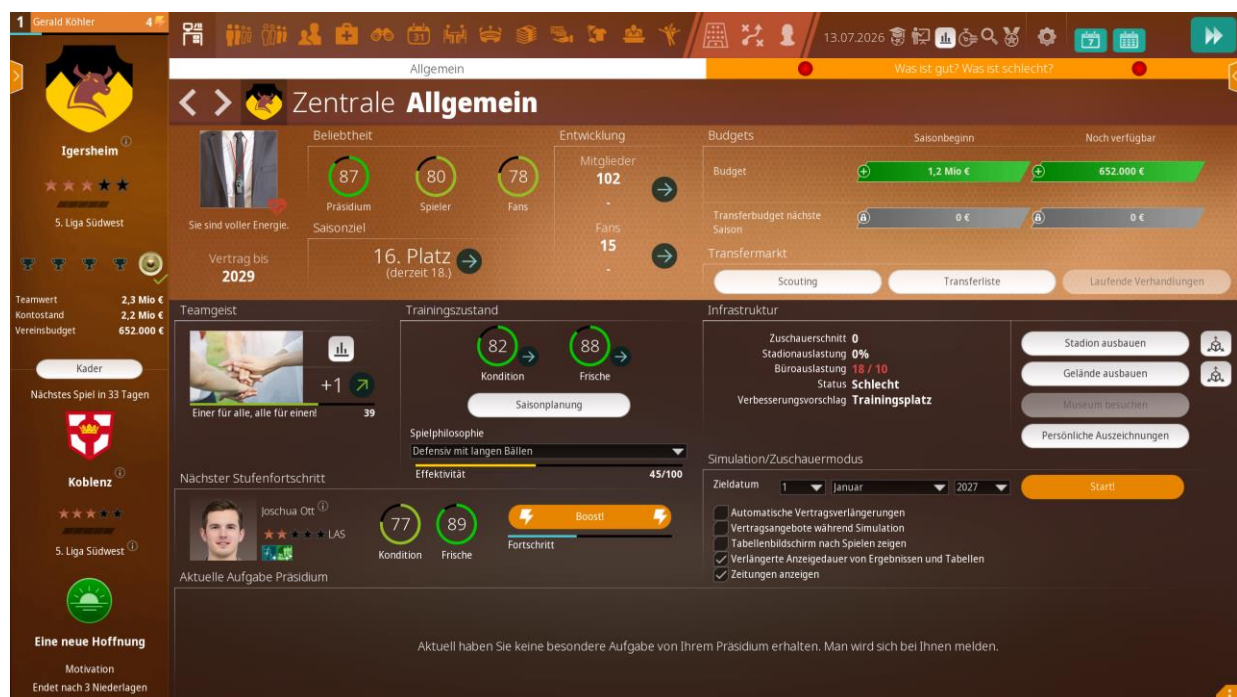
An dieser Stelle kannst du einen Spieler auswählen, um den sich der Trainerstab in dieser Woche besonders kümmern soll. Dabei ist zu beachten, dass du deine Liebe auf möglichst viele Spieler verteilen solltest, damit niemand sauer wird.

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, ab WAF2024 ist sie nach oben gewandert. Im Kreativmodus ersetzt der zugehörige Button den Button für die Achievements.

Links sind zunächst die einzelnen Abteilungen, dann folgen 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 ab 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, ab WAF2024 wechseln oben die Reiter. Mit der rechten Maustaste geht es auch wieder zurück. Natürlich kannst du die Reiter auch mit den Pfeilfeldern links wechseln.

Mini-Tutorial als Hilfe für den schnellen Einstieg

Im Startmenü und in den Optionen steht dir ein kleines Tutorial zur Verfügung, das die allerwichtigsten Dinge im Spiel schnell erklärt.

Außerdem wurden dort auch Übersichten zur Controller-Belegung und zur Tastatursteuerung integriert.

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 zu den einzelnen Positionen findest du in Teil 3 unter „Abteilungsleiter“.



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 in Profiligen bis zu zwei Trainingseinheiten setzen (in Halbprofi- und Amateurligen entsprechend weniger). 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.

Beim Speichern einer Trainingswoche und beim Auswählen können ab WAF27 bei eigenen Trainingswochen die Einheiten jetzt durch Ziehen ganz einfach dupliziert werden. Drückst du dabei SHIFT, kannst du zwei Einheiten auch vertauschen.



Wenn du bereits WAF installiert hattest, kannst du deine alten Trainingswochen in WAF2024 bzw. WAF27 übernehmen. Suche im Root-Verzeichnis von WAF einfach die Datei mit der Endung .lineup und kopiere diese ins Unterverzeichnis waf2024/7. Fertig!

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.

WAF27 ermöglicht dir nun zusätzlich noch per Drag & Drop das Kopieren der Einstellungen für Trainingswochen, Schwerpunkte und Spielerförderung in zukünftige Wochen.

Zwischen zukünftigen Wochen ist mit gedrückter Shift-Taste auch ein Vertauschen möglich.

Bereits abgelaufene Wochen können nicht mehr geändert werden.

Trainingsgruppen

The screenshot displays the 'Trainingsplanung' (Training Planning) interface for 'Bochum'. It features a sidebar with team information (1. Liga, 16/18 Punkte, 36/96 Tore) and a main area with a calendar view of training sessions. Below the calendar, there are four detailed training group views (Trainingsgruppe 1-4) showing player names, positions, and various performance metrics like 'Sta.', 'Fo.', 'Fähigkeiten', 'Alt.', 'Char.', 'Kond.', 'Fri.', 'Sta.', and 'Tal.'. The interface is designed for managing player fitness and training schedules throughout the season.

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.

Der grüne Spieler in der Trainingsplanung ist der Spieler, den du individuell in dieser Woche förderst (Einstellung vom Wochenstart).

Rote Spieler fallen im Augenblick aus. Sie werden dennoch aufgeführt, damit klar ist, in welcher Gruppe sie nach ihrer Rückkehr trainieren werden.

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. Der Screen steht dir auch beim Menüpunkt „1. Mannschaft“ unter Teamfortschritt zur Verfügung.

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 irgendeine sonstige Aktion von dir verlangt wird, wird dieser unterbrochen.



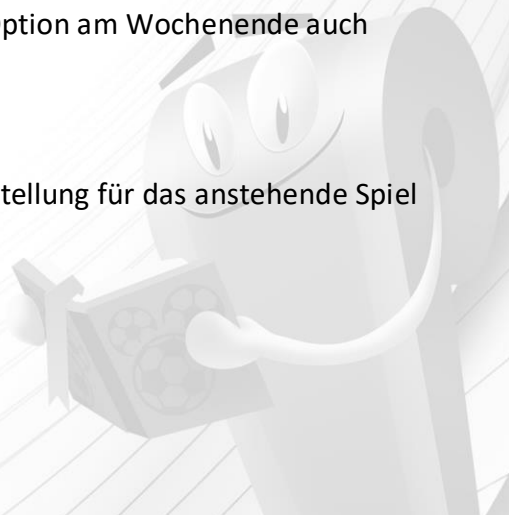
In den Optionen kannst du die Ablaufgeschwindigkeit des Wochenablaufs einstellen und auch die Anzeigedauer von Ereignissen über die Option „Textgeschwindigkeit“ bestimmen. Auf vielfachen Wunsch gibt es hierbei ab WAF2024 noch eine besonders geruhssame Variante.



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.

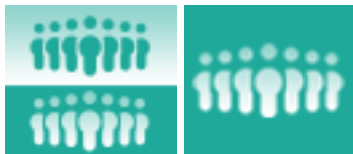
Auf dem Spielfeld kannst du deine Spieler dazu beliebig mit gedrückter linker Maustaste verschieben. Die Zahl im Kreis zeigt dir jeweils an, wie stark ein Spieler auf der aktuellen Position ist.

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

Grün ist gut, gelb ist geht so und rote Spieler solltest du 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. Ab WAF2024 Update 1 gibt es hier noch eine dritte Option, die im Hintergrund die genauen Bereiche der Spielerpositionen anzeigt, damit die Spieler leichter platziert werden können.



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 Bildschirm sind davon nicht betroffen (Taktik und Motivation).

Alle Automatikfunktionen werden erst wirksam, wenn du 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 dicht 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 die 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.

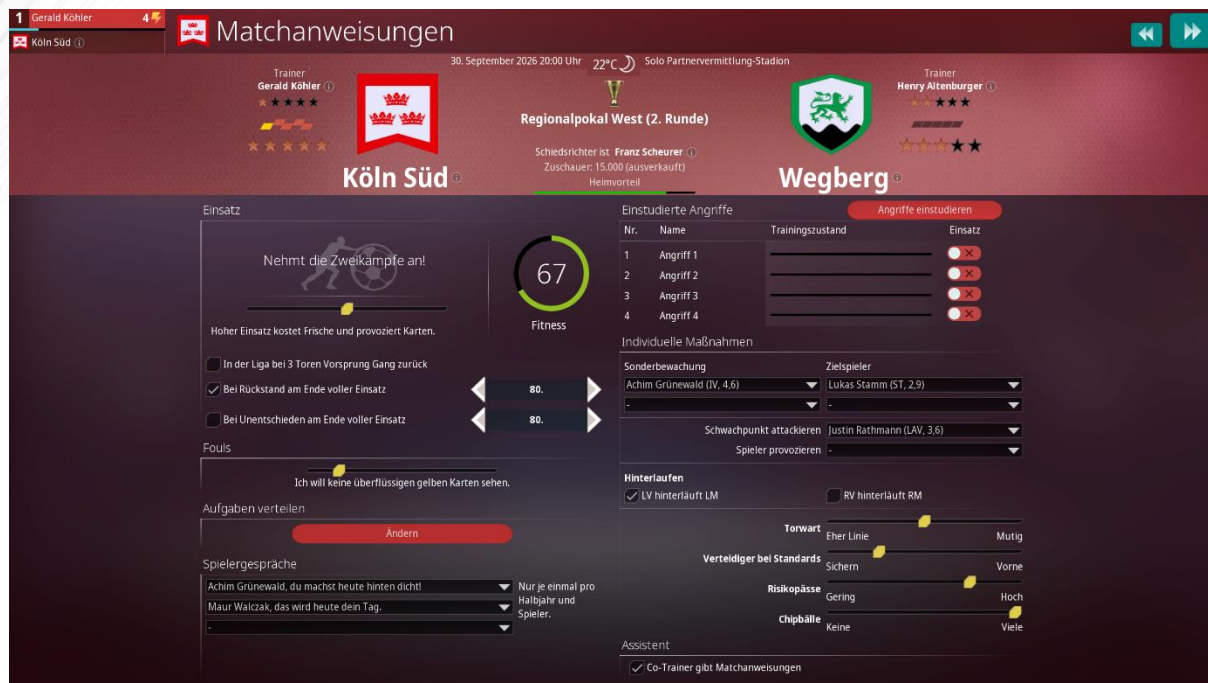
Pressing und Gegenpressing sollten sehr genau auf die Spielphilosophie abgestimmt sein. Ansonsten kannst du eine Reihe taktischer Schwerpunkte setzen, die deine Mannschaft dann je nach Trainingszustand mehr oder weniger gut umsetzen kann.

Beim Flügelspiel solltest du Einstellungen wählen, auf denen du einen Stärkenvorteil hast. 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.

Matchanweisungen



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.

Dieser Bildschirm wurde für WAF27 neu eingefügt, bis dahin waren einige der Einstellungen z.B. auf dem Motivationsbildschirm zu finden.

Bei der Auswahl der Härte ist auch immer der Schiedsrichter zu beachten, sonst kann das u.U. nach hinten losgehen und du spielst plötzlich in Unterzahl.

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. Neu in WAF27 ist die Möglichkeit Regeln zu definieren, nach denen der Einsatz später im Spiel dann automatisch angepasst wird.

Bis WAF hatte der Einsatz zu wenige negative Effekte. Wer also dort das Spiel schwieriger machen möchte, kann einfach darauf verzichten, dauerhaft mit viel Einsatz zu spielen und diesen nur in bestimmten Spielen oder Spielphasen hochzusetzen.

Mittlerweile sind die Auswirkungen deutlich stärker und die Fitness der Spieler leidet unter zu hohem Einsatz. Außerdem gibt es natürlich zusätzliche gelbe und rote Karten.

Neu in WAF27 sind hier verschiedene taktische Optionen, mit denen z.B. das Verhalten der Flügelspieler, des Torhüters oder der Verteidiger beeinflusst werden kann.

Motivation / Einstellung auf den Gegner

Zuletzt kannst du noch eine Motivationsansprache auswählen und zusätzliche Anreize setzen, damit die Spieler auch wirklich alles aus sich herausholen.

Auch kannst du dich in den Heimspielen dazu entscheiden, zu fragwürdigen Mitteln zu greifen.



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...

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 (bzw. unten rechts bei 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 Infoboxen abschaltest. Generell sind die Angriffe ohne die zwischenzeitlichen Infoboxen wesentlich flüssiger, probiere am besten beide Varianten einmal aus.

Oben rechts kannst du ab WAF27 das laufende Spiel außerdem direkt beschleunigen. Es läuft dann mit maximaler Geschwindigkeit ab.

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.

Ab WAF2024 ist das nicht mehr nötig. Die Gleichberechnung wurde in der Vergangenheit von Userseite oft kritisiert, so dass 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/Englisch (WAF2024/27) 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. Ab 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.

WAF27 bietet dir als neue Funktion das Schalten zu anderen Spieltagen an. So kannst du zum einen z.B. die Tabellenplatzentwicklung einzelner Teams nachvollziehen, zum anderen aber auch schon einmal die kommenden Spieltage checken.

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 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 Spielerprofile (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 4. 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 oder mit der 3. Maustaste).

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.



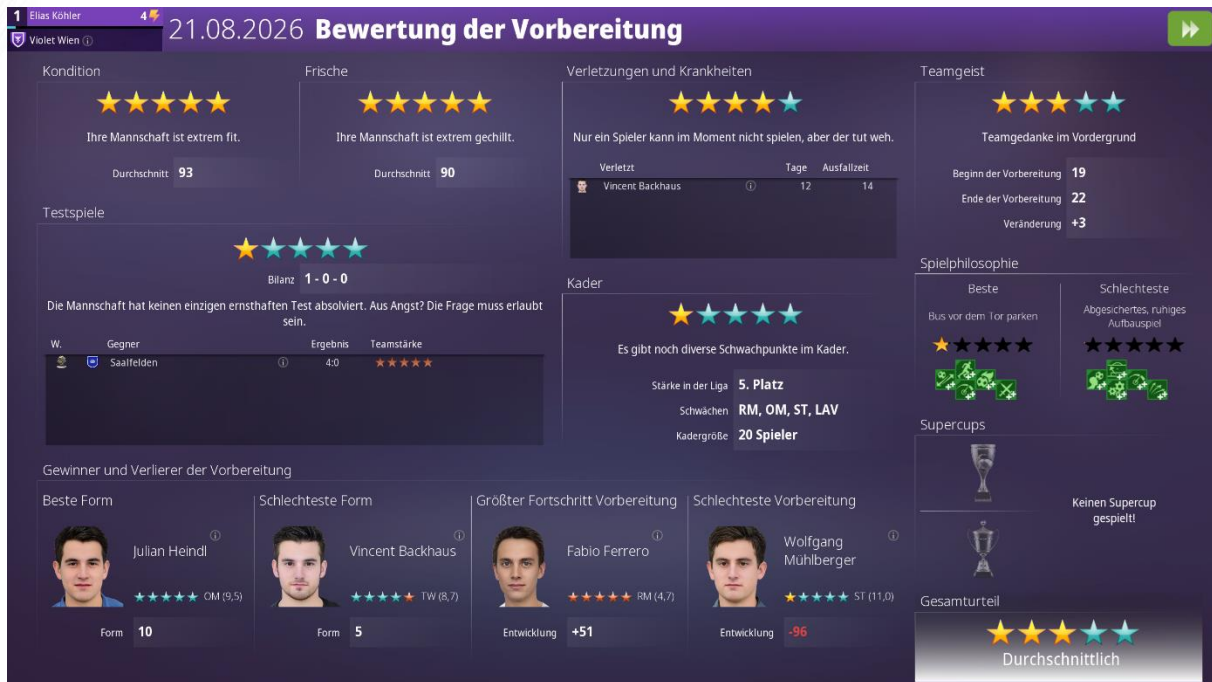
Wenn du möchtest, kannst du sogar noch einen Schritt weitergehen und ein Freundschaftsspiel ansetzen, dieses spielen und während des Matches die 3D-Matchoptionen setzen und danach bei den Transfers deine optimale Einstellung wählen (auch diese wird jetzt gespeichert). Dann ist alles bereit!

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.



Für WAF27 wurden zusätzliche zwei Abschluss-Bildschirme integriert, einmal für den Verein und einmal für die Liga.

Hinrunde

Dann wird i.d.R. die Hinrunde 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 31. Oktober 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 du am Ende sehen, ob du eher Glück oder Pech gehabt hast. Folgende Effekte sind möglich:

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

Ist kein Spieler betroffen, wird der Screen übersprungen.

Bei vollständig gescouteten Spielern ist die Wahrscheinlichkeit für eine Änderung zunächst 20% (Ausnahme sind die Stärkekarte, siehe Tabelle unten). 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. du hast 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 Scoutens sind dann die genauen Auswirkungen wie folgt:

10% Stärkepunkt+ Stärkepunkt- (Form<4) für Abwertung bzw. (Form>6) für Aufwertung sind Voraussetzung Nicht, wenn der Spieler vollständig gescoutet ist!	Stärkesymbol wird angezeigt, danach das neue mit +1 oder -1.
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.	Prozentwert und Balken alt und neu werden angezeigt.
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.	Fähigkeitssymbol wird angezeigt, Prozentwert und Balken alt und neu werden angezeigt.
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.	Schwäche wird angezeigt.
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.	Stärke wird angezeigt.
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.	Stärkesymbol wird angezeigt, danach das neue mit +1 oder -1.

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!	
---	--

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 => $\text{Random}(10) + 3\%$ 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>0.45	

If (Spieler trainiert Torriecher oder Schusstechnik oder Schusskraft)

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

Else

Fortschritt Stufe => 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<0.35	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 vor WAF2024-Update 3 nur ST, RAS, LAS, OM und ZM. Danach gilt es für alle Positionen.

Spieler mit wenigen Vorlagen

Wie Tore, aber mit Faktor 1.2 multipliziert. Dies betrifft nur ST, RAS, LAS, OM und ZM (auch nach WAF2024-Update 3).

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



Für WAF2024 gab es die folgenden Anpassungen:

- Auf- und Abwertungen auch für die KI-Vereine
- Stärkere Gewichtung des Talents bei den Auf- und Abwertungen
- Aufwertungen für die menschlichen Spieler jetzt an den Schwierigkeitsgrad unter „Training“ gebunden
- Stärkeänderungen durch Tore und Vorlagen für User und KI besser an die Spielerstärken - angepasst (bessere Spieler brauchen mehr davon)
- Aufwertungen für Torhüter und Abwehrspieler bei vielen Zu-0-Spielen
- Altersbedingte negative Effekte bei der Spielerentwicklung setzen etwas früher ein

Für WAF27 kamen die folgenden Änderungen hinzu

- Sprünge über 100% sind möglich
- Verbesserte Darstellung und verbesserter zeitlicher Ablauf

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 Kontinental- 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 5-Jahreswertung wird aktualisiert.

Dann geht es mit der nächsten Saison weiter.



2. Teil 2 – WICHTIGE WERTE

2.1. Spielerwerte

Um WE ARE FOOTBALL 2027 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 (ab 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 ab WAF2024 jetzt zwischen „Vereine“, „Alle“ und „Nur Liga“ wechseln.

Auch die kleinen Statistiken unten wurden ab 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. Freistöße oder Kopfball, entwickeln die Spieler vor allem 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.

Spielerstärken

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 Spielerprofil 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. Die neue Wunschposition kann im Spielerprofil eingestellt werden. Training alleine ist allerdings schwierig, 11 gegen 11 ist die wirksamste Form.

Wenn der Spieler ein flexibler Typ ist, dauert das Umlernen ca. 10-15 Matches, bei sehr unflexiblen Spielern dauert es eher so um die 25 Matches.



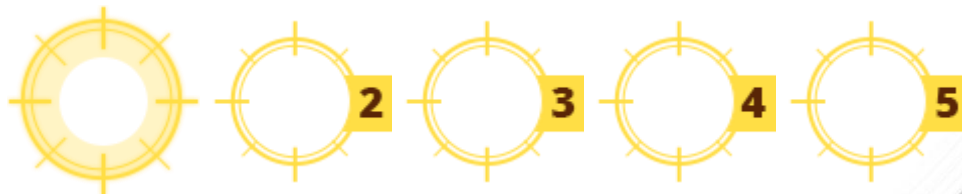
Es ist kein Problem, wenn ein Spieler während des Lernprozesses auf anderen Positionen aushelfen muss. Der Fortschritt beim Positionslernen wird gespeichert und geht nur langsam zurück, wenn du das Lernen unterbrichst.

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 er 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 / Robustheit	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
Torrieher					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 dauert, schwankt je nach Fähigkeit (1= schnell, 2= mittel, 3= langsam) und hängt neben dem Talentwert u.U. 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 / Robustheit	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	
Torrieher	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 musst du dich als Manager also fragen, ob du den Spieler wieder auf das alte Niveau bringen kannst. 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 ab 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 Möglichkeiten für einen Sonderstatus, 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 Sonderstatus 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 ab WAF2024 weiter verschärft, weil für viele User die höchste Talentstufe einfach etwas Besonderes sein soll.



Im Kreativmodus von WAF27 kannst du die Wahrscheinlichkeiten für Talente in einem gewissen Rahmen selbst einstellen. Hier gibt es Regler für Supertalente, aber auch einen allgemeinen Regler. Ggf. werden beide Faktoren miteinander multipliziert.

Im Spielerprofil kannst du zudem den Talentwert eines bestimmten Spielers nachträglich editieren.

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. Du findest es im Spielerprofil unter „Allgemein“ und dort unter „Status“.

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

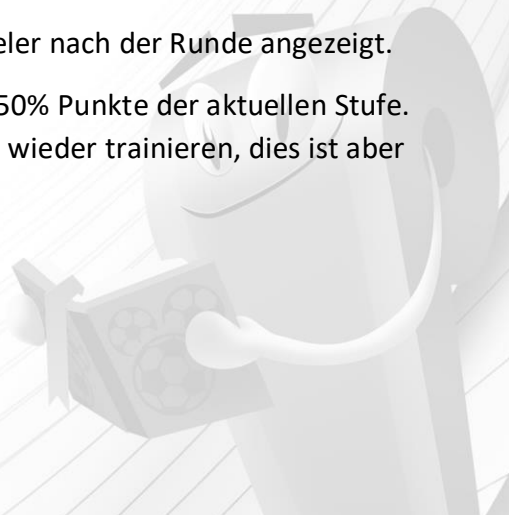
Antritt

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 ab 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 Saisons 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.



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

Integration – ab WAF27

Kommt ein Spieler neu zu einem Verein, muss dieser sich zunächst integrieren. Dies passiert Schritt für Schritt, jeder Spieler hat hier sein eigenes Tempo. Die vollständige Integration kann bis zu 2 Jahre dauern. Erst dann kann er seine volle Stärke abrufen.

Ein Manager Spielerintegration hilft Spielern und Spielerinnen, die neu im Verein sind. Damit können diese schneller durchstarten und bekommen auch beim Erlernen der Sprache optimale Unterstützung, sofern das nötig ist.

Swag-Faktor

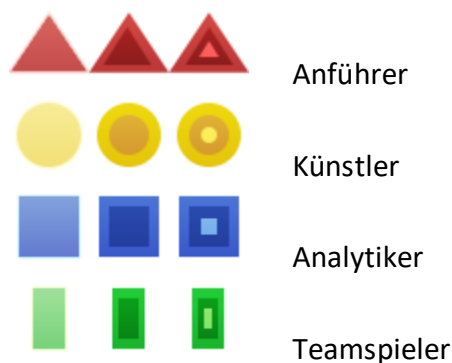
Der Swag-Faktor wirkt sich bei WAF vor allem auf Ereignisse neben dem Spielfeld aus. Hat ein Spieler hier einen hohen Wert, bekommt die Boulevardpresse regelmäßig Stoff, u.a. geht es um Autos, Kleidung, Promi-Friseure, Homestorys, influenzende Partner oder mal wieder um goldene Steaks.

Ab 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 Spielertyp 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 du einige im Team hast, 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. Hast du 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.

Aufgeschlossenheit	Konservativ, vorsichtig - Wissbegierig, fantasievoll 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.
--------------------	---



Geselligkeit	Nachdenklich, reflektiert - Gesellig, aktiv, optimistisch 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.
Perfektionismus	Easy-going, flexibel, spontan - Effizient, organisiert 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.
Selbstsicherheit	Empfindlich, empfindsam - Sicher, zuversichtlich, ruhig 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.
Verträglichkeit	Wettbewerbsorientiert - Altruismus, Kooperation, Mitgefühl Verträglichkeit sorgt dafür, dass der Spieler 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 handelt. 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“.

Ab 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“.

Ab WAF27 hast du zusätzlich die Möglichkeit, den Charakter eines Spielers auch direkt zu beeinflussen und z.B. an seiner Selbstsicherheit oder Verträglichkeit zu arbeiten.

Die Mischung macht es...

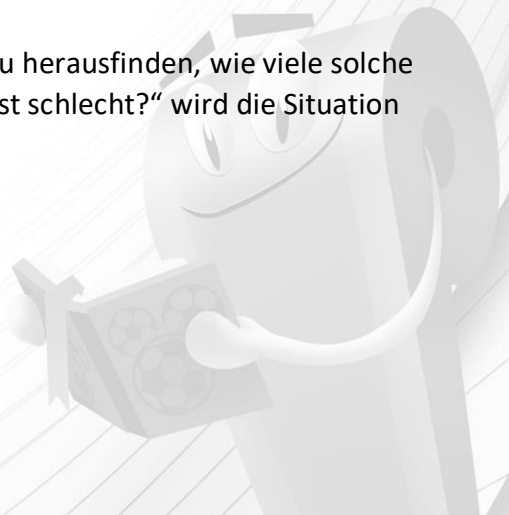
Jedes Team sollte mindestens einen Spieler jedes Typs auf dem Feld haben. Ansonsten fehlen einfach bestimmte Impulse. Zwei jedes Typs sind optimal. Hat das Team keine gesunde Mischung, treten in bestimmten Spielphasen Probleme auf. Jeder Spielertyp hat zudem auch eine negative Seite, daher ist die richtige Mischung 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 Spielerprofil 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. Willst du 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. Fehlendes Training lässt die Kondition der Spieler sinken.

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 steigt 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.

Ab 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 heranzuführen.

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.

	10 Punkte Verlust.
	6 Punkte Verlust.
	3 Punkte Verlust.
	2 Punkte Verlust.
	1 Punkt Gewinn.

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.

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.

Ab WAF27 gibt es dazu unter „1. Mannschaft“ und „2. Mannschaft“ eine spezielle Übersicht zu den Spielzeiten. Details dazu findest du in Kapitel 3.

Bis NT (ab 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 ab 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 Charakterwerten 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 (das letzte Jahr 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.

Ab WAF27 steht dir auch ein Spielmodus ohne Budgets zur Verfügung, bei dem du praktisch über das gesamte Vereinsvermögen verfügen darfst. Ist dieses zu gering, wird die normale Berechnung für ein einzelnes Budget verwendet.

Investitionsbereitschaft

Diese hat maßgeblichen Einfluss auf deine 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. Siehe auch Kapitel 4.

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 ganze 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. Ab 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. Ab 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 dich 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 Undisziplinertheiten 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.

Bis WAF2024 Ab WAF27

>30	>38	Einer für alle, alle für einen!
>25	>27	Verschworene Gemeinschaft
>20	>16	Teamgedanke steht im Vordergrund
>15	>4	Funktionierende Gemeinschaft
>10	>=-5	Professioneller Umgang
>=0	>=-16	Ansammlung von Individualisten
>-10	>=-30	Trümmerhaufen
Sonst	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 Spieler 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	Ab WAF2024
Stufe 1	Ab 0 Punkte
Stufe 2	Ab 50 Punkte
Stufe 3	Ab 125 Punkte
Stufe 4	Ab 250 Punkte
Stufe 5	Ab 400 Punkte
Stufe 6	Ab 700 Punkte
Stufe 7	Ab 1.000 Punkte
Stufe 8	Ab 1.500 Punkte
Stufe 9	Ab 2.000 Punkte
Stufe 10	Ab 3.000 Punkte
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
Sieger Dritter Kontinentalpokal	200
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 Wettbewerb, jede weitere +10	je 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
Mitgliederwachstum	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	Training, persönliche Entwicklung, Talente nutzen
Motivation (Feuerwehrmann)	Wichtige Spiele gewinnen, hinten rauskommen
Taktik	Einstellung auf den Gegner und selbst ein Spiel bestimmen
Fitmacher	Welche Fitnesswerte können die Spieler erreichen?
Menschenführung	Gibt es Ärger im Team? Gruppen? Umgang mit Stars, Jugend, älteren Spielern.
Verhandlungen	Verhandlungsgeschick, Überzeugung von Spielern
Networking	Wie gut kommt man an Informationen?
Spielerbeurteilung	Wie gut kann man Spieler einschätzen, über die man wenig weiß?
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“. Dies gilt auch für die Spieler der 2. Mannschaft.

Interviews – ab WAF

Die Fähigkeit „Medienumgang“ gibt dem Manager mehr Antwortzeit.

Weiterhin hat auch „Aggression“ hier einen gewissen Einfluss.

Krisensitzung – ab WAF2024

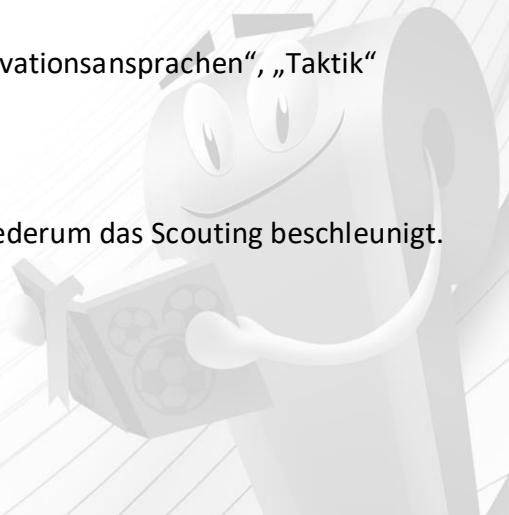
Die Fähigkeiten „Motivation“ und „Menschenführung“ verbessern den Effekt der Krisensitzung und steigern den Teamgeist.

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.



Saisoneroöffnung – ab WAF2024

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

Scouting – ab WAF

„Spielerbeurteilung“ und „Networking“ verbessern die Einschätzung von Spielern, über die man wenig weiß. Sorgt für schnellere Informationsgewinnung.

Spielergespräche – ab WAF

Die Fähigkeit „Motivation“ schaltet unterschiedliche Antworten frei.

Integration – ab WAF

Die Fähigkeit „Menschenführung“ beschleunigt die Integration neuer Spieler ins Team, so dass diese schneller ihre maximale Leistungsfähigkeit erreichen.

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

„Fitmacher“ 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, desto 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 besser machen“ 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.

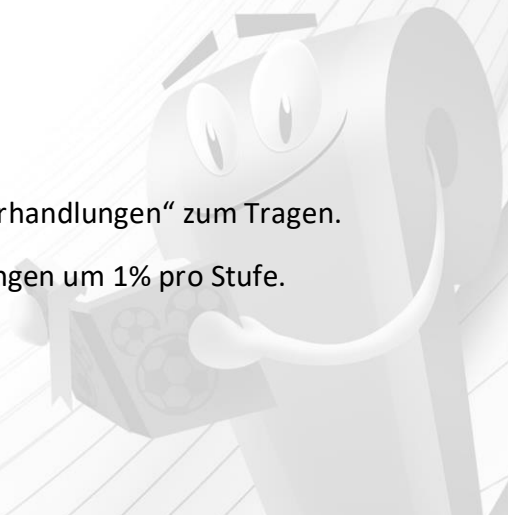
Die Fähigkeit „Taktik“ beeinflusst dagegen das Erlernen der taktischen Fähigkeiten des Teams.

--	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 die 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 pro Stufe der Fähigkeit um eine Stufe.

Aktionspunkte



Aktionspunkte 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! Aber Vorsicht: Dies kostet Vorstandsvertrauen und ist nur empfehlenswert, wenn man z.B. ohne Entlassungen spielt oder es einfach drauf hat.
- 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 ab 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.

Im Kreativmodus hast du dafür die Möglichkeit, dir bis zu 25 zusätzliche Punkte pro Saison zukommen zu lassen.

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 beherrschst. 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-CamCarpets – ab WAF2024

Neben jedem Tor befindet sich dann links und rechts jeweils eine kleine Werbung, die aus Sicht der Kamera an der Mittellinie wie ein Aufsteller aussieht.

Du kannst die Installation von CamCarpets gegen eine kleine Gebühr vorbereiten lassen.

Es wird jeweils eine Werbung für den Hauptsponsor, den Ärmelsponsor, den Ausrüster und für den Stadionsponsor angezeigt, soweit diese vorhanden sind.

In den künftigen Verhandlungen gibt es dann jeweils einen 3% Bonus. Das lohnt sich also finanziell auf jeden Fall.

3D-Match-Optionen – 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). Ab WAF27 kannst du dieses System im Kreativmodus ausprobieren.

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

Datenanalyst: Bessere Optionen, sich gezielt Spielerlisten ausgeben zu lassen

Sportpsychologe: Kümmt sich selbstständig um Spieler in persönlichen Krisen und tut Gutes (ab WAF2024)

Manager Spielerintegration (ab WAF27): Hilft neuen Spielern im Verein anzukommen, sich in der Stadt zurechtzufinden und ins Team zu integrieren

Abteilungsleiter: Allgemeine Gehaltserhöhung/Vertragsverlängerung – ab WAF27

Siehe „Gehaltserhöhung für alle Abteilungsleiter“ bzw. „Vertragsverlängerung für alle Abteilungsleiter“.

Achievements – ab WAF, später erweitert

Siehe „Persönliche Auszeichnungen“.



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“. AB WAF27 kannst du diese in den Optionen auch abschalten.

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.

Amateurligen – ab WAF27

Ist eine Liga im Editor als Amateurliga gekennzeichnet, so stehen dir pro Woche dort maximal 3 Trainingseinheiten zur Verfügung. In Halbprofi-Ligen können bis 8 Einheiten pro Woche trainiert werden. Vor WAF27 konnte in diesen Ligen voll trainiert werden.

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 Scouting 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 Flügelmennü „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. Ab 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.

Auf dem Anreisescreen visualisieren wir die Bilanz gegen diesen Gegner bei Ligaspielen ab WAF2024 zusätzlich durch ein Tortendiagramm.

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.

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:

Weiß 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

Bei WAF27 hat sich vor allem im Bereich Bank etwas getan. So gibt es jetzt die Möglichkeit der Sortierung der Bank nach Positionen in der Aufstellungsliste. Weiterhin können Spieler durch erneutes Ziehen auf das Banksymbol auch wieder von dort entfernt werden.

Klickt man auf das Banksymbol, wird eine sortierte separate Anzeige der aktuellen Bank angezeigt.

Zuletzt gibt es hier noch zwei neue Spalten in der Spielerliste. „Ist“ und „Soll“ geben an, welche prozentuale Spielzeit ein Spieler bisher hatte und wie viel er erwartet.

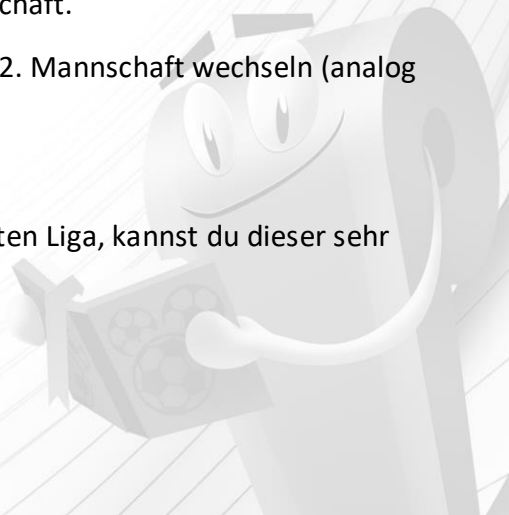
Aufstellung 2. Mannschaft – ab WAF2024

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

Beindet 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 für deine Spielstärke 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.

Der 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.



Immer zuerst die Drehbanden kaufen, dann erst fehlende Bandenwerbungsverträge abschließen.

Bank

Siehe Aufstellung 1. Mannschaft.

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:

Reduzierung der Ligen beim Spielstart

Wenn du sowieso nicht planst, in einem bestimmten Land zu arbeiten, dann reduziere dort die Ligen auf die 1. Liga. Spiele generell mit einer möglichst kleinen Datenbank.

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.

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 Infoboxen während der Szenen abschalten und ggf. auch die generelle Abspielgeschwindigkeit des Matches so weit erhöhen, wie das für dich 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 Zwischenscreens aktiviert, aber vielleicht sind nicht alle für dich relevant. In den Optionen kannst du diese überprüfen.

Das Spiel läuft extrem langsam – was tun?

Normalerweise dauert ein Tag im Wochenlauf nicht sehr lange, das bewegt sich vielleicht zwischen 1 und 3 Sekunden, dazu kommt ggf. die Zeit für die Darstellung von Ereignissen und Zeitungsmeldungen.

Sollte das Spiel bei dir extrem langsam laufen, würden wir der Sache gerne auf den Grund gehen. Dazu wäre es toll, wenn du uns dein Dxdiag-File zur Verfügung stellen könntest, z.B. über Discord.

In der Regel werden in solchen Fällen viele Daten auf die Festplatte geschrieben, weil interner Speicher fehlt.

Beste Spieler (Saisonende) – ab WAF27

Am Saisonende werden die besten Spieler in den folgenden Kategorien angezeigt. Mit den Pfeiltasten oben können die einzelnen Darstellungen ausgewählt werden.

Aktuelle Weltelf

Elf der weltbesten Spieler

Beste Spieler auf ihren Positionen

Elf der besten ablösefreien Spieler

Beste Spezialisten

Größte U20-Talente auf ihren Positionen

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.

Beweglichkeit – ab WAF

Wird dies als Vorteil bei einer Trainingseinheit ausgegeben, gibt es einen kleinen Bonus für das Erlernen aller Fähigkeiten. Dies ist z.B. bei Gymnastik der Fall. Es geht eher ruhig zu, die Spieler erholen sich, tun aber dennoch etwas Sinnvolles für ihren Körper. Das ist wesentlich besser als z.B. Fernsehen.



Bewertung Kaderplanung – ab WAF

Siehe „Kaderplanung“.

BildschirmLupe – allgemein

Für die Verwendung der Windows-BildschirmLupe schalte bitte in den Fenstermodus.

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

Die Anzeige erfolgt im Spielerprofil, entweder direkt oder unter „Ehrentitel“.

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 der Wappenhintergrund der entsprechenden Mannschaft oben weiß. Je länger dieser 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.

Charakter beeinflussen – ab WAF27

Siehe Spielercharakter beeinflussen.

Cloud Sync – ab WAF

Hierbei werden keine Wappen mitgesynct (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. Ab WAF27 werden Autosaves nicht mehr synchronisiert.

Club-Weltmeisterschaft – ab WAF2024

Die Clubweltmeisterschaft wird im gleichen Format wie die WM der Nationalmannschaften ausgetragen wird. Sie wird bei WAF27 ab 2029 alle 4 Jahre ausgespielt.

Dazu gibt es auch die von den anderen internationalen Wettbewerben her bekannten Statistiken.



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 Mauseisrad 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 oder keine Toilette für den Platz vorhanden ist.
Umkleide / Toilette	Pro Trainingsplatz brauchst du eine Umkleide. Für die kleineren Plätze (Kleinfeld etc.) ist das nicht nötig.
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), ein Parcours dieses Typs genügt
Sportpark groß	Fitnesspunkt mit 1/100 pro Tag, ein Parcours dieses Typs genügt



Das Vereinsmuseum kann je nach Fananzahl und Erfolg deines Teams Gewinn oder Verlust machen. Sicheres Geld gibt es dagegen für die Mietshäuser und für die Gastronomie. Für jeden normalen Trainingsplatz (nicht für die kleinen Varianten) ist exakt eine Umkleidekabine und eine Toilette nötig.

Combo-Box-Komfortfunktion (Kombinationsfelder) – ab WAF2024 Update 1

Combo-Boxen sind die Steuerelemente, bei denen man über einen Pfeil eine Liste öffnet und dann ein Element auswählt. Klickt man mit der rechten Maustaste auf eine Combo-Box, so schaltet diese zum nächsten Element weiter.

Besonders praktisch ist das auf dem Steam Deck, wo die Auswahl anspruchsvoller als auf dem PC ist.

Combo-Boxen (Kombinationsfelder) und Listen – ab WAF2024

Combo-Boxen sind die Steuerelemente, bei denen man über einen Pfeil eine Liste öffnet und dann ein Element auswählt.

Einträge können dort 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.

Daily WAF – ab WAF27

Ab und an gibt es im Wochenablauf spezielle Zeitungsmeldungen, die quasi wie ein Ereignis im Wochenablauf angezeigt werden.

In der Regel sind dies Ereignisse aus dem echten Leben, die schon heute gesichert zu einem bestimmten Zeitpunkt eintreffen werden (Beispiel: Sonnenfinsternis).

Es gibt allerdings hier auch Aprilscherze und fiktive Ereignisse. Manchmal ist also Vorsicht angesagt!

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.

Mit SPACE kannst du den Deadline Day auch anhalten.



Drehbanden – ab WAF2024

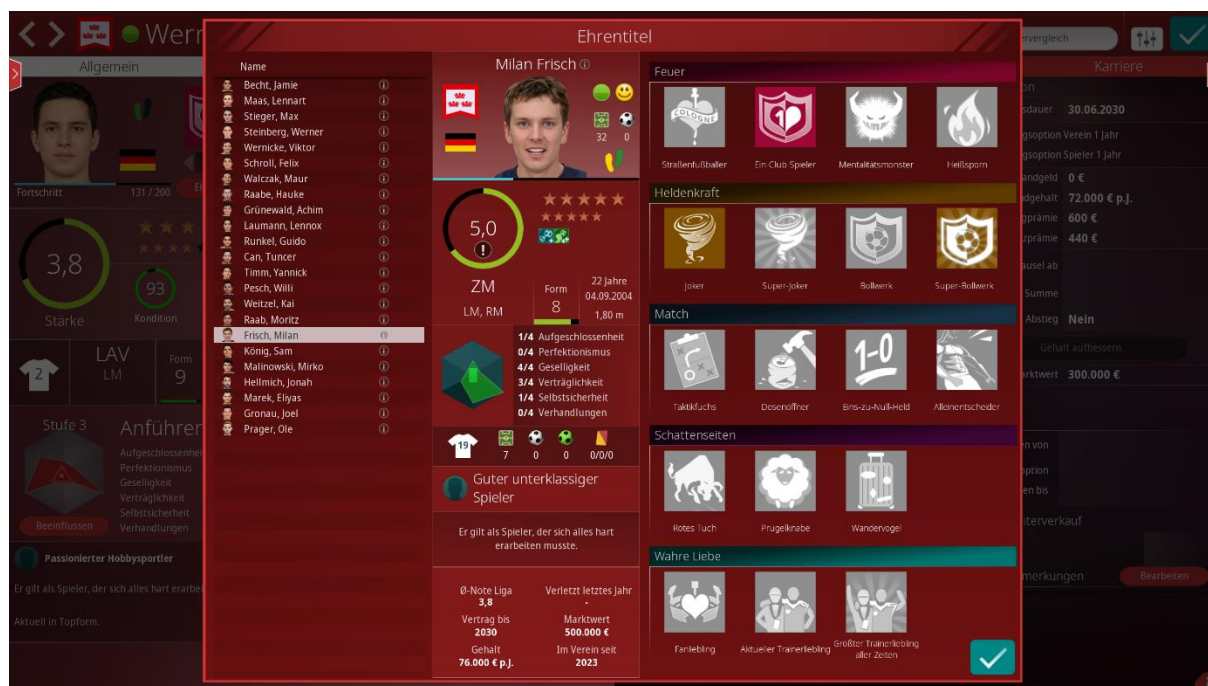
Diese Investition lohnt sich schnell. Wenn du planst, länger bei einem Verein zu bleiben, solltest du das Geld hier vor der ersten anstehenden Bandenverhandlung auf jeden Fall investieren. Durch die Drehbanden erhältst du 5% mehr Einnahmen in diesem Bereich.

Echte Liebe – ab WAF27

Folgende Faktoren steigern oder senken die Anzahl der Herzen:

- +2 für den 1. Club
- +1 für Manager Stufe 11-14
- +2 für Manager Stufe 15
- +1 für Sprache
- +1 für Heimatland
- +1 Fanliebling
- 3 Erzrivale
- +1 Stadion>50.000

Ehrentitel – ab WAF27



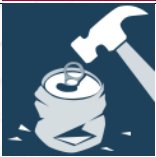
Im Spielerprofil werden für die Spieler bestimmte Ehrentitel vergeben.

Ein Titel wird direkt angezeigt, ansonsten kann mit den Pfeilfeldern zwischen mehreren Titeln durchgeschaltet werden.

Ansonsten besteht die Möglichkeit, über den Button „Übersicht“ auch alle Ehrentitel auf einmal zu sehen. In der Übersicht kann man auch links zwischen den Spielern wechseln.

Folgende Ehrentitel gibt es:

	Fanliebling	Treu und gut, hat diverse Auswirkungen (Spieler fühlt sich wohl)
	One-Club-Player	Hat nie für einen anderen Verein gespielt (größere Chance auf Verbleib)
	Joker	Siehe spezielles Kapitel (hat Auswirkungen im Spiel)
	Super-Joker	Siehe spezielles Kapitel (hat Auswirkungen im Spiel)
	Bollwerk	Siehe spezielles Kapitel (hat Auswirkungen im Spiel)
	Super-Bollwerk	Siehe spezielles Kapitel (hat Auswirkungen im Spiel)
	Rotes Tuch	Hat im letzten Jahr gestreikt Hat Form<3 && Zufriedenheit<2 && <4 Jahre im Verein Wechselt zum Erzrivalen Ist im letzten Jahr und will nicht verlängern (muss noch geklärt werden) Wird der Spieler eingesetzt, kostet das den Manager mit 10% 1 Punkt Beliebtheit bei den Fans.
	Straßenfußballer	Dribbling++, Härte oberste 2 Stufen; Ehrentitel hat sonst keine Auswirkungen
	Taktikfuchs	Stratege Stufe 3. Alter>25. Passspiel + oder ++; Ehrentitel hat sonst keine Auswirkungen
	Wanderer	Spieler mit >5 Stationen && <2 Jahre beim aktuellen Verein; Ehrentitel hat sonst keine Auswirkungen

		Heißsporn	>50 Gelbe Karten und >3 Rote Karten in der Karriere; Ehrentitel hat sonst keine Auswirkungen
		Dosenöffner	>50x das 1:0 gemacht, egal wie das Spiel am Ende ausgegangen ist; Ehrentitel hat sonst keine Auswirkungen
		Mentalitätsmonster	>50x nach Rückstand noch gewonnen; Ehrentitel hat sonst keine Auswirkungen
		Eins-Null-Held	>50x bei 1:0 das einzige Tor eines Spiels gemacht; Ehrentitel hat sonst keine Auswirkungen
		Alleinentscheider	>50x bei Sieg alle Tore gemacht, mind. 2 Tore. Also 2:0, 2:1, 3:0, 3:1 etc.; Ehrentitel hat sonst keine Auswirkungen
		Prügelknabe	Spieler, den der Trainer nicht mag... - Kritik -3 - Auswechslung 1. Halbzeit -2 - Nicht aufgestellt, obwohl stärker -1 - Status „Unterbezahlt“ -2 - Status „Stark unterbezahlt“ -4 Mindestens -10. Ehrentitel hat sonst keine Auswirkungen.
		Trainerliebling	Jeder Spieler erhält für bestimmte Aktionen Punkte: - Gespräch +1 - Lob +4 - Trainingsfokus +3 - In Startelf aufgestellt, obwohl stärkerer Spieler auf Bank +2 - Selbst verpflichtet +2 - Vertrag verlängert +1 - Zufriedenheit 0 => -1 pro

		Woche Mindestens +5. Ehrentitel hat sonst keine Auswirkungen.
	Aktueller Trainerliebling	Der Spieler mit den aktuell meisten Punkten bekommt das Attribut. Bei Gleichstand können das auch mehrere Spieler sein. Ehrentitel hat sonst keine Auswirkungen.

Genaue Erklärungen gibt es jeweils auch als Tooltips über dem Icon.

Ein-Club-Spieler – ab WAF2024

Ein Spieler erhält diesen Titel, wenn er nur für einen Verein gespielt hat und älter als 25 Jahre ist.

Die Anzeige erfolgt im Spielerprofil, entweder direkt oder unter „Ehrentitel“.

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:

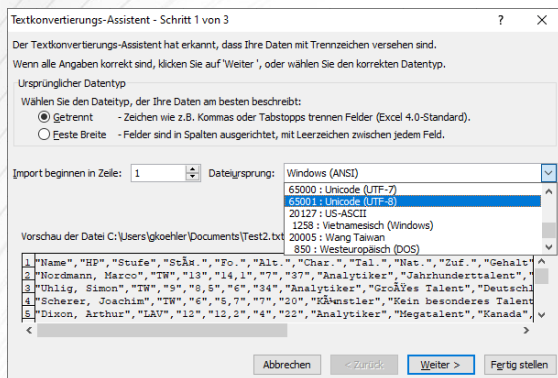
Der Abstand zwischen zwei Längengraden (West/Ost) beträgt am Äquator konstant etwa 111 Kilometer. Am 60sten Breitengrad hat sich dies in etwa halbiert. In Deutschland kann man ungefähr mit 70 Kilometern Abstand zwischen den Längengraden rechnen.

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.

Fähigkeitenanzeige – ab WAF27

Während des Spiels kannst du in den Szenen die Fähigkeit sehen, die gerade gefordert ist. Diese steigt wie auch die Spielernote langsam nach oben. Dabei zeigt das Icon an, wie gut der Spieler die Fähigkeit beherrscht. Hierbei gibt es auch neutrale Icons, wenn der Spieler weder im positiven noch im negativen Sinn über diese Fähigkeit verfügt.



Natürlich kann auch ein ++-Icon dazu führen, dass der Spieler die Aktion vollkommen in den Sand setzt. Ebenso ist auch bei – durchaus ein Glücksschuss möglich.

Der Rahmen um das Icon steht für die jeweilige Vereinsfarbe.

In den 3D-Match-Optionen kannst du diese Anzeige auch abschalten.

Bei den Standards erfolgt die Anzeige separat im Ankündigungsbildschirm.

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.

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.

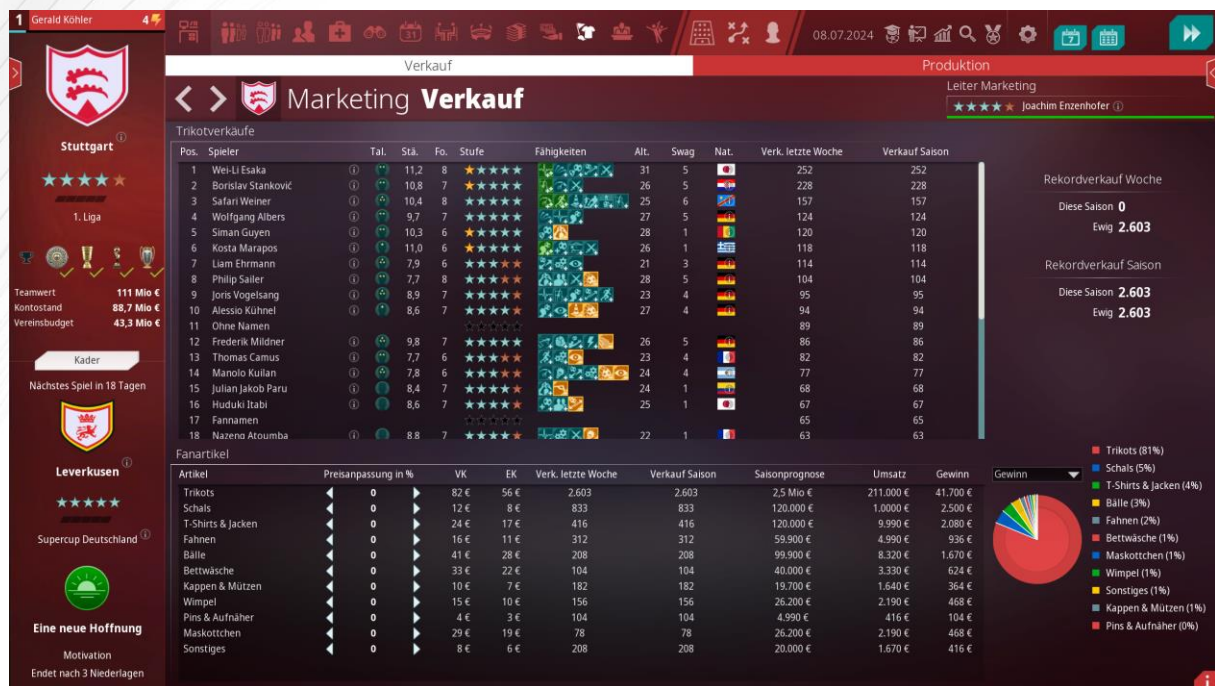
Fananleihen – ab WAF

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.

Fanartikel – ab WAF, verbessert für WAF2024

Bei den Fanartikeln kannst ab WAF2024 die Preise verändern. Welche Einstellung für deinen Verein am lukrativsten ist, hängt vor allem auch vom Erfolg deines Teams ab.





Die Verteilung der Einnahmen auf die unterschiedlichen Artikel wird durch ein Tortendiagramm visualisiert.

Fanfreundschaften und Rivalen – ab WAF2024

Diese können jetzt auch für neu gegründete Vereine direkt gesetzt werden.



Außerdem besteht im weiteren Verlauf des Spiels jeweils die Möglichkeit, diese für den aktuellen Verein im Vereinsprofil zu ändern.

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 (direkt oder unter „Ehrentitel“) 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 ganz 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. Durch Anklicken der Nummer mit der linken Maustaste kannst du diese auch in die Zwischenablage übernehmen und so leicht z.B. auf Discord posten.

Finanzen – ab WAF, erweitert für WAF2024 und WAF27

Zu Beginn des Spiels kannst du zwischen einem Gesamtbudget und zwei Budgets für Transfers/Verein wählen. Ab WF27 hast du sogar die Möglichkeit, praktisch die volle Kontrolle über das Vereinsvermögen zu übernehmen.

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.

Ab WAF27 kannst du eine solche Klausel auch von deinen Spielern zurückkaufen, es sei denn, diese wollen unbedingt deinen Verein verlassen.

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 oder der 3. Maustaste 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.

Fortbildungsbudget – ab WAF27

Auf dem Mitarbeiterbildschirm kannst du ein Fortbildungsbudget in sechs Stufen festlegen.

24.000 Euro

Wir kaufen ein paar Bücher und machen einmal im Jahr einen Workshop für alle.

48.000 Euro

Jeder darf einmal im Jahr auf eine Fortbildung.

120.000 Euro

Jeder darf zweimal im Jahr auf eine Fortbildung.

240.000 Euro

Für jeden Mitarbeiter gibt es ein maßgeschneidertes Fortbildungsprogramm.

480.000 Euro

Wir kooperieren mit der lokalen Universität und arbeiten eng mit der besten Agentur für Personalentwicklung vor Ort zusammen.

1.200.000 Euro

Wir haben eine eigene Akademie, laden internationale Referenten ein und stehen für Operational Excellence.

Am 31.3. und 30.9. erfährst du jeweils über Ereignisse im Wochenablauf, welche Mitarbeiter sich dadurch verbessert haben.

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 Jahresheften, 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 heranzuführt. 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.

Freigabeklausel abkaufen – ab WAF27

Hast du mit deinem Spieler eine Freigabeklausel vereinbart, kannst du ihm diese oft nachträglich wieder abkaufen. Die Voraussetzung ist jedoch, dass der Spieler nicht total unzufrieden ist. Die Höhe der Forderung richtet sich nach folgenden Faktoren:

2% pro Talentstufe

1% pro Jahr unter 26

3% pro Jahr Vertrag über 1 Jahr

3% für jede Stufe Unzufriedenheit unter der besten

1% pro 5%, die der Marktwert über der Klausel ist

-0.6% pro 5%, die der Marktwert unter der Klausel ist

Außerdem gibt es noch folgende Mindestforderungen:

Marktwert > Klausel

Mind. 10% des MW



Marktwert > 80% der Klausel

Mind. 6% des MW

Marktwert > 50% der Klausel

Mind. 3% des MW

Ansonsten

Mind. 1% des MW

Freundschaftsspiele – ab WAF, für WAF27 verbessert

Unter Organisation kannst du unter „Reisen und Sportliches“ rechts oben über „Spiel vereinbaren“ einen Termin setzen, an dem du ein Freundschaftsspiel organisieren kannst. Neu in WAF27 ist die Möglichkeit, hier auch ein Spiel gegen deine 2. Mannschaft zu organisieren. Außerdem sind jetzt Termine unmittelbar vor oder nach Pflichtspielen rot markiert.

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.

Gehaltserhöhung für alle Abteilungsleiter – ab WAF27

Damit nach einem Aufstieg weniger Abteilungsleiter nach einer Gehaltserhöhung fragen, kannst du diese präventiv unter „HR/Finanzielles“ mit einem Klick durchführen. Dies ist nur einmal pro Saison möglich. Du kannst dies auch mit einer Vertragsverlängerung verbinden.

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).

Halbprofiligen – ab WAF27

Ist eine Liga im Editor als Halbprofiliga gekennzeichnet, so stehen dir pro Woche dort maximal 8 Trainingseinheiten zur Verfügung. In Amateurligen können bis 3 Einheiten pro Woche trainiert werden. Vor WAF27 konnte in diesen Ligen voll trainiert werden.

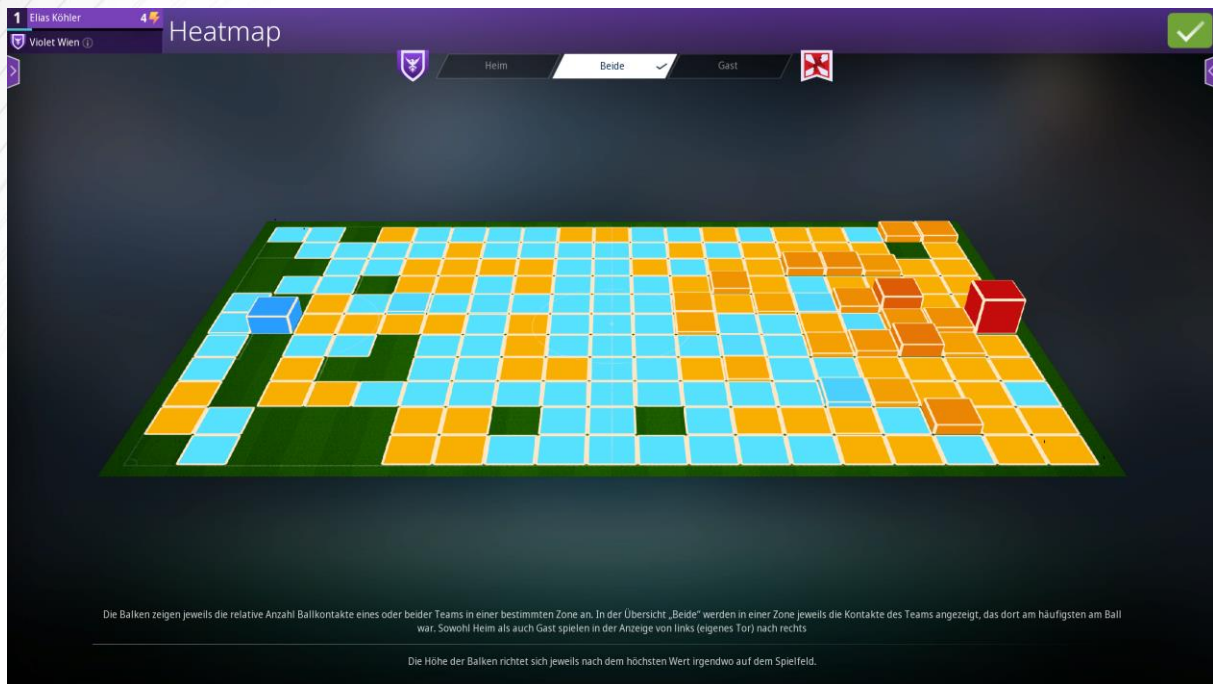
Halbzeitansprachen – ab WAF

"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.

HDR-Problem

Siehe FAQ.

Heatmap – ab WAF2024



Während des Spiels kannst du dir jetzt zusätzlich zur Taktischen Analyse eine Heatmap des Spiels anschauen. Diese zeigt dir für beide Teams die Bereiche, in denen diese am häufigsten Ballbesitz hatten.

Hellblau/Blau	Gast
Orange/Rot	Heim

Werden beide Teams gleichzeitig angezeigt, „gewinnt“ an der jeweiligen Stelle das Team, das dort häufiger am Ball war.

Im Einzelspielermodus steht dir die Funktion direkt auf dem Spielscreen zur Verfügung. Im Multiplayer kann diese über „Aufstellung“ aufgerufen werden.

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 wichtigsten 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.

WAF27 verfügt nur noch über das Glossar und über den Guide. Der Aufruf erfolgt wie gehabt. Der Guide war ohnehin immer wesentlich umfangreicher und die Infos in der Spielhilfe waren daher oft schlechter oder fehlten ganz. Aufgrund der schwierigen

Wartbarkeit der allgemeinen Hilfe haben wir uns schließlich entschlossen, diese zu entfernen.

Dafür wurden der Guide, das Glossar und die Hilfe direkt rechts unten auf den Bildschirmen weiter ausgebaut.

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, bei denen man immer ganz auf sich allein gestellt ist, 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. Siehe auch „Social Media“.

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 kommen spezielle Themen wie Anfahrt oder Klimaschutz.

Auch die Nationalmannschaften verfügen über ein Museum.

Integration – ab WAF27

Kommt ein Spieler neu zu einem Verein, muss dieser sich zunächst integrieren. Dies passiert Schritt für Schritt, jeder Spieler hat hier sein eigenes Tempo.

Ein Integrationsbeauftragter hilft Spielern und Spielerinnen, die neu im Verein sind. Damit können diese schneller durchstarten und bekommen auch beim Erlernen der Sprache optimale Unterstützung, sofern das nötig ist.

Zusätzlich kannst du selbst eine Menge tun, um Spieler besser und schneller zu integrieren:

- Stelle einen guten Manager Spielerintegration ein.
- Arbeite an deiner Fähigkeit „Menschenführung“.
- Achte bei Neuverpflichtungen auf den Charakter (Offenheit, Selbstsicherheit, Verträglichkeit).
- Lasse den Spieler spielen und kümmere dich, um seine Sprachkenntnisse.
- Veranstage Teamevents.

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

1 Rolf Langenberg
4
25.09.2023
Jahreshauptversammlung

Uhrzeit
00:44

Tagesordnungspunkt 10

Verlauf

TOP1: Begrüßung
20:00 Wegen des großen Andrangs beginnt die Versammlung heute eine Viertelstunde später.
20:15 Der Moderator begrüßt die anwesenden Mitglieder und erklärt die Jahreshauptversammlung für eröffnet.

TOP2: Präsidentenrede
20:18 Präsident Hagen Doll bittet um Geduld. "Wir sind mit der Verpflichtung von Rolf Langenberg ein Risiko eingegangen, aber wir glauben fest daran, dass sich das bezahlt machen wird. Wir sehen, mit welcher Energie er die Aufgabe anpackt", meint er. "Daher bitte ich Sie heute um Ihre Stimme und um Ihr Vertrauen."

TOP3: Finanzen
20:34 Es folgt der Bericht der Finanzabteilung mit vielen Zahlen. Einige Mitglieder nutzen die Zeit, um sich das Buffet schon mal anzusehen.
21:04 Normalerweise ein uninteressanter Teil, aber die Zahlen sind nichts für Erst- und Zweitklassler.

TOP4: Andere Abteilungen
21:05 Ein Vertreter der anderen Abteilungen des Vereins listet deren Erfolge auf.

TOP5: Vorstellung der Opposition
21:31 Rafael Degen ist der Kandidat der Opposition und Experte für Außenwirtschaft. Er hebt seine großartigen Kontakte nach Katar hervor. "Da liegen Milliarden herum, sage ich Ihnen ganz im Vertrauen", meint er. "Dort wartet man nur darauf, bei uns hier im Verein zu investieren. Ich habe einen Kontakt in Zypern, der vermittelt uns das in drei Tagen."

TOP6: Verabschiedung der Mannschaft
22:06 Es gibt höflichen Applaus.

TOP7: Redebeiträge der Mitglieder
22:07 Präsident Hagen Doll verschränkt präventiv die Arme und nimmt eine ablehnende Körperhaltung ein.
22:08 Ein Mann mit einer randlosen Brille merkt an, dass quasi alle Verträge der Topstars des Teams auslaufen. "Das macht mir Sorgen", meint er. "Wir brauchen hier dringend Erfolgsmeldungen oder müssen Klarheit haben. Und kommen Sie mir nicht damit, dass wir die Last dann einfach auf mehrere Schultern verteilen."
22:24 Der Fan-Support wird allgemein gelobt. "Das Dach wäre im letzten Spiel fast weggefliegen", meint ein Fan. "Das war schon einmalig."
22:30 Ein Fan zählt einige Fehler der Vergangenheit auf und konfrontiert den Präsidenten mit einigen seiner mehr oder weniger peinlichen Zitate aus der Vergangenheit. "Wir Fans sind keine ahnungslosen Vollidioten", meint er. "Wir sehen die Missstände."
22:42 Ein Fan beklagt die schwierigen Charaktere in der Mannschaft und regt an, in Zukunft hier vorab mehr Informationen einzuholen.

TOP8: Wahl
22:48 Nun wird endlich gewählt...
23:13 Es gibt jetzt eine Pause, das Buffet ist eröffnet.
23:43 Es gab Hotdogs und einen Getränkebon für jedes Mitglied. Mehr ist im Moment halt nicht drin.

TOP9: Bekanntgabe Wahlergebnis
00:13 Das Ergebnis ist eng. Man kann die Spannung im Saal mit den Händen greifen. Von zwei ebenbürtigen Kandidaten setzt sich der amtierende Präsident Hagen Doll durch, der Chef der Opposition Rafael Degen ist der erste Gratulant.
00:33 Ihr Präsident atmet durch. "So, jetzt noch eine kleine Siegesfeier, dann ist die Welt hier wieder in Ordnung", meint er. "Wir schaffen das." Und dann leiser: "Bin ich jedes Jahr froh, wenn dieser Abend endlich vorbei ist."

Fazit: Beurteilung der Versammlung
00:34 Damit geht der Abend zuende und der Moderator verabschiedet die erschöpften Mitglieder in die Nacht. "Kommen Sie gut nach Hause", ruft er Ihnen zu. Wenig später wird das Licht abgeschaltet und Frieden kehrt ein.
00:44 Eine dröge Veranstaltung. Wer Zuhause vor dem Fernseher geblieben ist und das Basketballspiel gesehen hat, war besser dran.

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. Ab 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.

3 Rolf Langerberg 10 Jan-Binsmaier-Medaillen

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

Bereich U19

Bronze

10 Stufenfortschritt
10000 Prämie

Silber

20 Stufenfortschritt
15000 Prämie

Gold

30 Stufenfortschritt
20000 Prämie

Amalia Vasic

Lia Koller

Emma Scholz

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:

- Torrieher
- 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

Die Anzeige erfolgt im Spielerprofil, entweder direkt oder unter „Ehrentitel“.

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

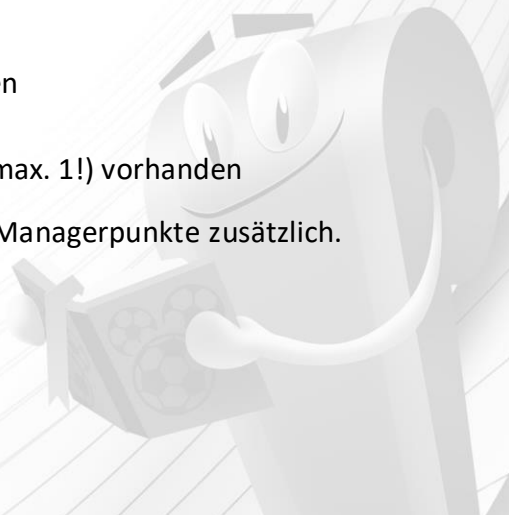
Stufe 2 – Silber

- >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.





Der Ligamultiplikator kann im Editor unter „Land“ für die 1. Liga eingetragen werden. Für jede Ligastufe darunter wird dieser mit 0.7 multipliziert.

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 Vereinsprofil 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.

Diese kannst du ab WAF27 in den Optionen auch abschalten. Vorhandene Maulwürfe bleiben dir allerdings erhalten.

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.

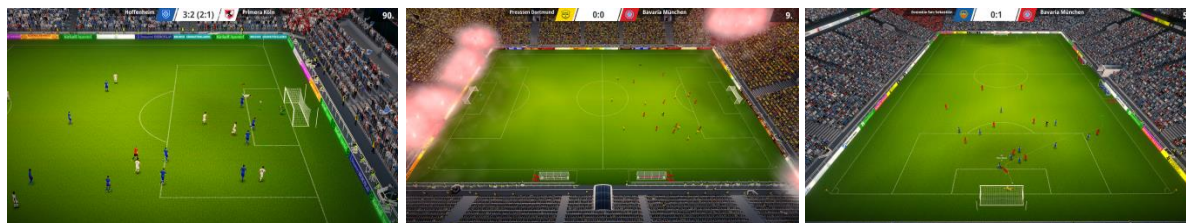
Für WAF27 wurden hier mehrere zusätzliche Analysen ergänzt, z.B. eine Übersicht über die Fähigkeiten im Kader.

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 Kamera 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 aller Kameras in 3 Stufen verändert werden.

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

Kameraflüge speichern – ab NT

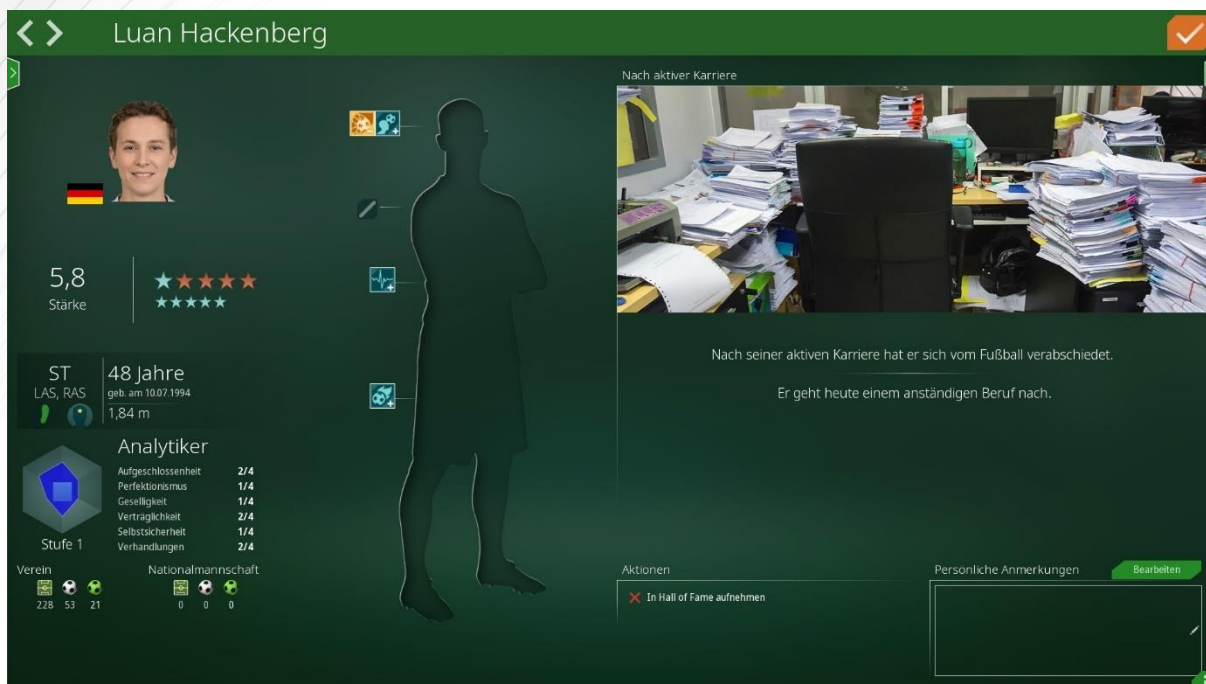
Dies ist ein verstecktes und fast schon inoffizielles Feature. Du kannst es im Clubgelände, im Stadion und im Museum mit F9 aufrufen. Nun kannst du einen Pfad definieren, den dann die Kamera abfährt.

Wir haben das eingebaut, damit man diesen 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.

Karriereende von Spielern – ab WAF2024



Am Karriereende von Spielern wird dir noch einmal ein spezielles Profil präsentiert. Dieses zeigt zusätzlich an, was ein Spieler nach der Karriere gemacht hat. Besonders wichtig ist dies im Bereich der ewigen Statistiken, bei denen viele Spieler nicht mehr aktiv sind.



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.

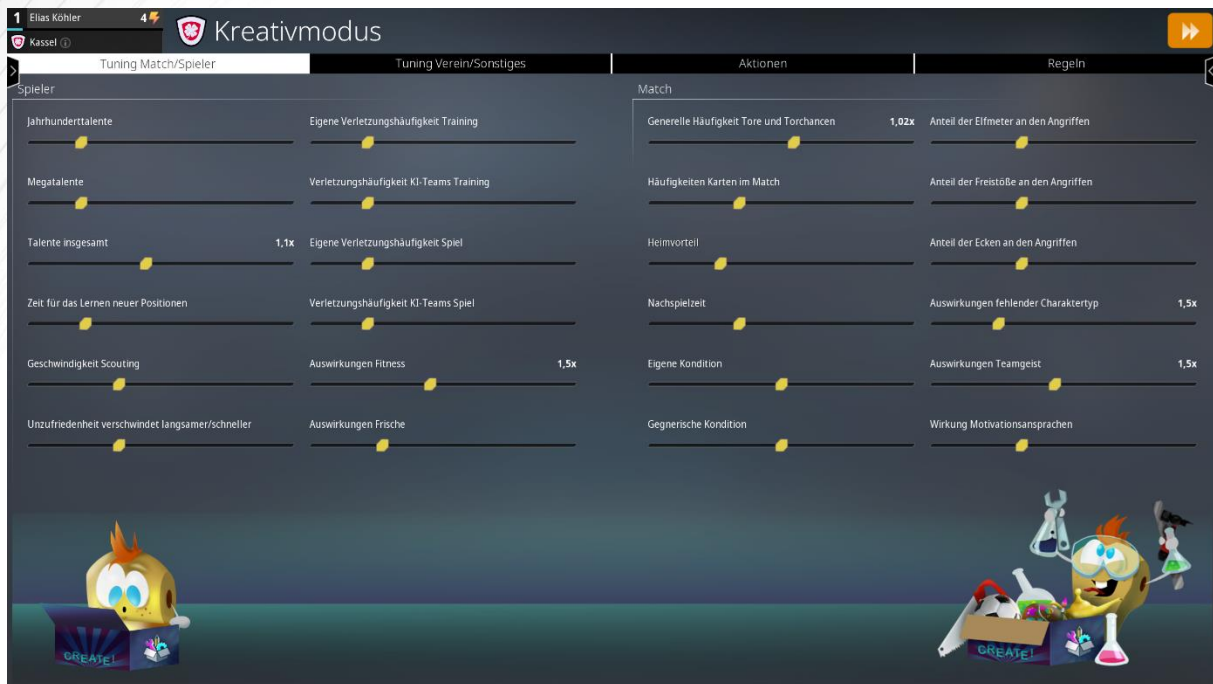


Der Fusionsreaktor im Clubgelände ist nicht ganz ernst gemeint. Du kannst ihn bauen, aber der Effekt ist im Vergleich zu seinen Kosten relativ gering. Bei künftigen WAF-Versionen könnte das aber schon ganz anders aussehen. Bis dahin bietet sich der Kauf von Zertifikaten als preisgünstige Alternative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

Kreativmodus – ab WAF27



Der Kreativmodus kann am Beginn des Spiels ausgewählt werden. Es ist aber auch möglich, im laufenden Spiel noch in diesen zu schalten. Eine anschließende Rückkehr ist nicht möglich. Sobald der Kreativmodus einmal aktiviert ist, können keine Achievements mehr erreicht werden.

Der Kreativmodus teilt sich in drei Bereiche auf.

1. Regler zum Ändern von Spielparametern (2 Bildschirme)
2. Aktionen mit direkter Wirkung auf das Spiel
3. Regeländerungen

Erklärt werden die einzelnen Punkte entweder direkt auf dem Screen oder aber bei den Regeln über Tooltips.

Außerdem aktiviert der Kreativmodus beim internen Spielereditor die Möglichkeit, auch gezielt Talent, Stufe, Kondition und Frische zu verändern. Auch bei den Vereinen können z.B. Werte für finanzielle Voraussetzungen oder die Größe des Clubgeländes jederzeit geändert werden.

Wichtig ist ganz einfach, bei allen Änderungen vorsichtig vorzugehen (es sei denn, du willst bewusst etwas Extremes ausprobieren). Gerade in Kombination können einzelne Optionen das Spiel sonst schnell zu leicht, zu schwierig oder generell komplett absurd machen.

Idealerweise profitieren wir alle von den Einstellmöglichkeiten, indem bessere Einstellungen als die Voreinstellungen gefunden werden und diese in späteren Versionen ihren Weg ins Spiel finden.

Für die Zukunft haben wir in diesem Bereich auf jeden Fall noch Großes vor.

Auf jeden Fall soll es danach noch mehr änderbare Regeln geben, diese sind einfach zu spannend, und wir haben Material für mindestens drei Jahre. Dazu auf jeden Fall Challenges, da werden wir dann für den 28er groß einsteigen. Es ist bereits alles vorbereitet!

Außerdem bietet es sich zukünftig an, Regeln auch gezielt im realistischen Modus anzubieten, vielleicht zunächst zum Ausprobieren für ein Jahr.

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.

<i>Punkt</i>	<i>Bedingung</i>
Mangelnder Teamgeist	Negativer Wert
Miese sportliche Situation	>1 Stufe unter Saisonziel
Unzufriedenheit einzelner Spieler	>5 Spieler haben unterste 2 Werte
Leistung letztes Spiel	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“ steigertest.

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 und als Bandenwerbung 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

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

Laufende Verhandlungen – ab WAF27

Die laufenden Verhandlungen werden dir im unteren Teil des Wochenablaufs angezeigt. Mit ENTER kannst du jederzeit den Ablauf unterbrechen und Aktionen durchführen. Du kannst den aktuellen Stand aber auch aus der Zentrale aufrufen.

Die neuen Spielerverhandlungen beziehen sich nur auf Käufe und Verkäufe. Leihen laufen weiterhin direkt ab. Hier werden keine neuen Gehälter verhandelt.

Käufe sind leicht farbig unterlegt (grün), Deals zwischen zwei Usern sind leicht blau eingefärbt.

Unter der Woche wird die jeweils letzte Änderung rechts rot hervorgehoben, damit man Änderungen leichter sehen kann.

Ist der Countdown in der letzten Spalte auf 0, entscheidet sich der Spieler und die Verhandlungen mit dem Verein folgen.

Letzte Spiele – ab WAF

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

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.

Liebe zeigen – ab WAF2024

Diese Option findet man im Privatleben. Sie stabilisiert die Partnerschaft und sorgt bei Kindern dafür, dass diese weniger Unsinn anstellen und den Fußball lieben.

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 Mausekursor auch die anderen Vereine anzeigen lassen.

Ligatiefe im Spiel festlegen können – ab WAF27

Wenn du bei einem Land nicht mit allen Ligen spielen willst, wird ggf. die Abstiegsregelung aus der untersten verbleibenden Ligastufe so geändert, dass es mindestens einen Direktabsteiger gibt, dafür aber alle zusätzlichen Relegationsspiele entfallen.

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.

Manager der Saison – ab WAF2024



In den Statistiken findest du eine Übersicht über die bisherigen Gewinner einer Saison.

Für 1, 5 und 10 dieser Titel erhältst du jeweils unter „Persönliche Trophäen“ eine Auszeichnung.

Manageraufgaben – ab WAF

Hier die vollständige Liste aller im Spiel enthaltenen Manageraufgaben:

Machen Sie Ihren Verein zu 100% klimaneutral.

Erreichen Sie die höchste Teamgeist-Stufe "Einer/Eine für alle, alle für einen/eine!".

Bringen Sie Tempo in die Mannschaft. Alle Feldspieler/Feldspielerinnen müssen mindestens eine positive Fähigkeit bei Antritt oder Schnelligkeit haben.

Senken Sie das Durchschnittsalter der besten 20 Spieler/Spielerinnen der 1. und 2. Mannschaft um 3 Jahre.

Steigern Sie das Vereinsvermögen gegenüber der Vorsaison um 10 Millionen. Abgerechnet wird am Saisonende.

Steigern Sie das Vereinsvermögen gegenüber der Vorsaison um 50 Millionen. Abgerechnet wird am Saisonende.

Verbessern Sie den Tabellenplatz des Teams um mindestens 5 Plätze. Dieses Ziel gilt am Saisonende erfüllt.

Verbessern Sie die Stärke Ihrer besten 11 Spieler/Spielerinnen um 10 Punkte.

Sorgen Sie für zusammen mindestens 60 Einsätze der Jugendspieler/Jugendspielerinnen Ihres Vereins. Spieler/Spielerinnen, die in der aktuellen Saison aus der Jugend gekommen sind, zählen bereits.

Sorgen Sie für zusammen mindestens 120 Einsätze der Jugendspieler/Jugendspielerinnen Ihres Vereins. Spieler/Spielerinnen, die in der aktuellen Saison aus der Jugend gekommen sind, zählen bereits.

Bauen Sie ein Team mit mindestens 6 Spielern/Spielerinnen der Stufe XXX oder höher auf.

Erweitern Sie das Stadion um 10.000 Plätze. Das Ziel gilt mit der Fertigstellung als erfüllt.

Holen Sie den Preis für das fairste Team der Liga.

Spielen Sie in dieser Saison in der Liga 10mal zu Null!

Schießen Sie in dieser Saison in der Liga 10mal mindestens 3 Tore!

Reduzieren Sie unsere Gehaltskosten der 1. und 2. Mannschaft um 10% gegenüber der Vorsaison.

Machen Sie dieses Jahr am Saisonende einen Gewinn von mindestens 5 Millionen.

Steigern Sie die Mitgliederzahl um 5% auf XXX.

Reduzieren Sie unsere Anzahl Gegentreffer in einer Saison auf XXX. (leicht)

Reduzieren Sie unsere Anzahl Gegentreffer in einer Saison auf XXX. (schwierig)

Steigern Sie die Fitness des Teams auf mindestens 80.

Steigern Sie die Fitness des Teams auf mindestens 90.

Wer diese Aufgaben gar nicht mag, der kann sie in den Optionen ab WAF27 auch abschalten.

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.

Wer die Maulwurfsjagd gar nicht mag, der kann sie in den Optionen ab WAF27 auch abschalten.

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.

Merkliste – ab WAF2024



Spieler können auf dem Spieler scouten/verpflichten-Screen auf die Merkliste gesetzt werden.

Dort werden sie zwar nicht gescoutet, aber du kannst sie später jederzeit leicht wiederfinden.

Mietshäuser und Gastronomie – ab WAF2024

Im Vereinsgelände kannst du nun Mietshäuser bauen und damit deinem Verein ein passives Einkommen verschaffen.

Es gibt zwei Varianten. Die eine ist schneller fertig, die andere erzielt auf ihrer Fläche später einen größeren Gewinn.



Außerdem werden jetzt auch deine gastronomischen Betriebe vermietet und werfen dadurch ein monatliches Einkommen ab.

Würstchenbude mobil	300
Würstchenbude fest	400
Kantine	2.000
Restaurant	1.500

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.

Die folgende Tabelle zeigt die Gehälter der einzelnen Mitarbeitertypen. Diese sind für alle Teile von WAF identisch.

Mitarbeitertyp	Gehalt
Account-Manager	40.000
Analysten	70.000
Assistenten	30.000
Betreuer	40.000
Buchhalter	40.000
Bürokaufleute	40.000

Controller	50.000
Event-Manager	40.000
Fanbeauftragte	30.000
Handwerker	50.000
Hosts/Hostessen	20.000
HR-Manager	50.000
Marketing-Manager	70.000
Masseur	40.000
Physiotherapeuten	40.000
Recruiter	70.000
Reinigungskräfte	20.000
Scouts	40.000
Service-Mitarbeiter	20.000
Social Media-Manager	50.000
Spezialtrainer	50.000
Trainer	40.000
Verwaltungsfachkraft	40.000

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.



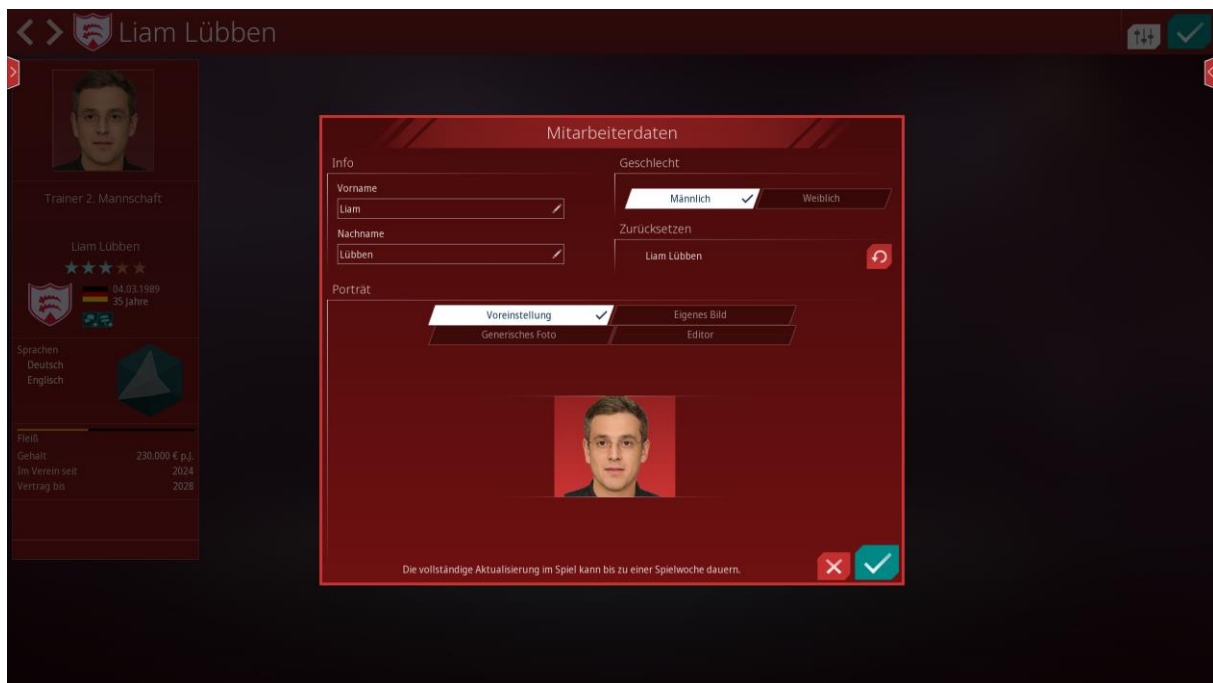
Mitarbeiter – ab WAF2024

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 noch allgemeine Regeln für deine Abteilungsleiter vor.

Eine wichtige kleine Änderung gibt es außerdem 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.

Mitarbeiter editieren – ab WAF2024



The screenshot shows the 'Mitarbeiterdaten' (Employee Data) edit screen for Liam Lübben. The sidebar on the left contains the following information:

- Trainer 2. Mannschaft**
- Liam Lübben**
- ★★★★★
- 04.03.1989
- 35 Jahre
- Sprachen**: Deutsch, Englisch
- Fließ**: 230.000 € p.J.
- Gehalt**: Im Verein seit 2024
- Vertrag bis**: 2028

The main form 'Mitarbeiterdaten' contains the following sections:

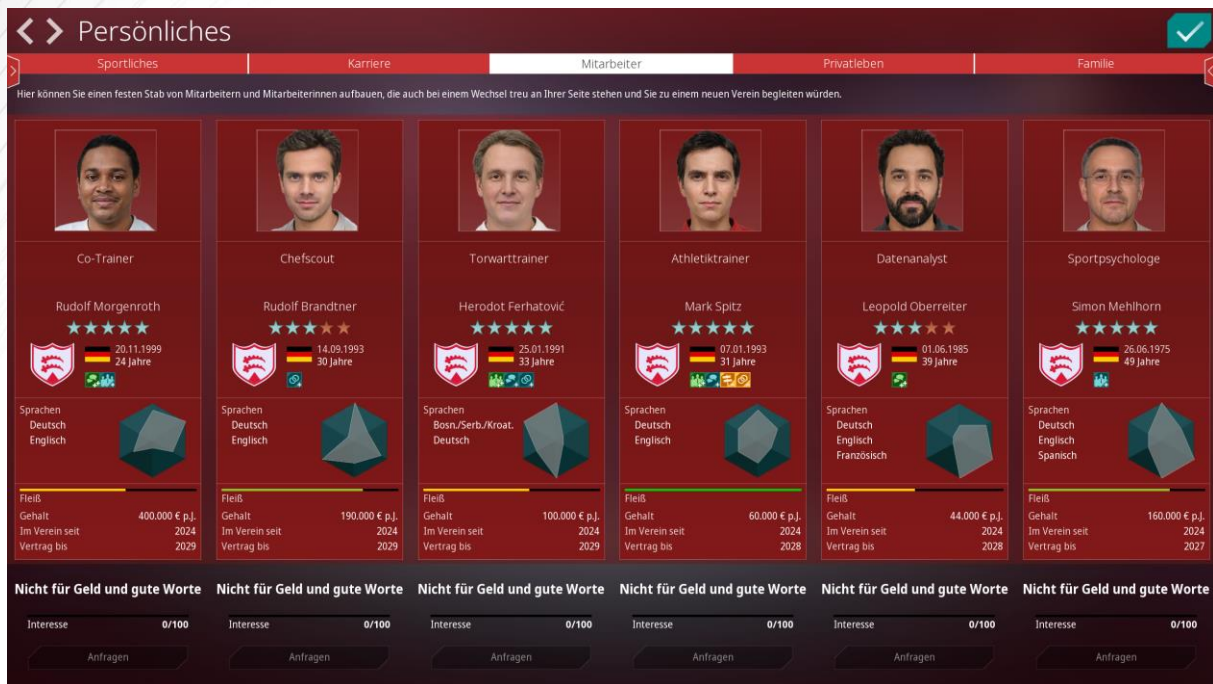
- Info**:
 - Vorname:
 - Nachname:
- Geschlecht**:
 - ☒ Männlich ☐ Weiblich
- Zurücksetzen**:
 -
- Porträt**:
 - ☒ Voreinstellung ☐ Eigenes Bild
 -

At the bottom of the form, there is a preview of the employee's portrait and a note: 'Die vollständige Aktualisierung im Spiel kann bis zu einer Spielwoche dauern.'



Wie Spieler und Vereine können auch die Mitarbeiter editiert werden, insbesondere deren Namen. Aufgerufen wird die Funktion rechts oben im Mitarbeiter-Profil.

Mitarbeiterstab mitnehmen



Der Mitarbeiterstab kann nun bei einem Vereinswechsel auch mitgenommen werden. Diese Möglichkeit findest du unter „Persönliches“ unter dem Reiter „Mitarbeiter“.

Dazu musst du zunächst das Vertrauen der Mitarbeiter gewinnen.

Bei manchen Vereinen ist es dann von Vorteil, wenn du deinen Stab mitbringst, bei anderen ist es aus finanziellen Gründen ein Nachteil.

Für dich ist es natürlich auf jeden Fall eine tolle Sache, wenn du dich nach einem Vereinswechsel nicht wieder auf die Suche nach geeigneten Mitarbeitern machen musst.

Wechselst du häufiger den Verein, besteht das Risiko, dass deine Mitarbeiter irgendwann die Nase voll haben und nicht mehr umziehen bzw. sich neu einarbeiten möchten.



Ein Mitarbeiterstab macht es schwieriger, zu kleinen Vereinen zu wechseln und blockiert einen Wechsel zu ganz kleinen Vereinen völlig, da diese die Mitarbeiter nicht bezahlen können. Daher musst du sie vorher in diesen Fällen gegebenenfalls hier wieder freigeben.

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.

Musiksteuerung – ab WAF2024 Update 1

Man kann mit der ENDE-Taste einen Song überspringen und mit der POS1-Taste den aktuellen Song neu starten.

Namen editieren – ab WAF2024

Siehe „Spieler editieren“.

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.

Netzwerk – ab WAF

Für jedes Land kannst du deine Kenntnisse in 5 Stufen verbessern. Diese werden durch immer größer werdende Flaggen repräsentiert. Die genaue Stufe findest du ab WAF2024 auch im Tooltip über den Flaggen.

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.

Ohne Budgets spielen – ab WAF27

Neu in WAF27 ist die Möglichkeit ab einem entsprechenden Vereinsvermögen auch ohne Budgets zu spielen. Dies kannst du direkt am Spielstart festlegen.

In diesem Fall findet am Saisonbeginn ein einfacher Test statt. Entweder das Vereinsvermögen des Vereins ist größer als das normale Budget, dann steht dir das komplette Vereinsvermögen zur Verfügung. Oder aber das reguläre Budget ist größer, dann erhältst du dieses, du kannst dich also verschulden.



Beim Saisonziel kannst du nicht mehr verhandeln, wenn du ein freies Budget hast.

Während der Saison kommt das Präsidium einmal pro Woche zusammen und kümmert sich um Anpassungen, sollten sich bedeutende finanzielle Dinge ereignet haben. Es kann also sein, dass du etwas warten musst, aber solltest du während der Saison Gewinne erwirtschaften, kannst du diese dann auch direkt wieder investieren.

Doch sei vorsichtig! Es gibt feste Ausgaben in der Zukunft, z.B. Gehälter und Ablösesummen für die nächste Saison. Diese musst du selbst im Blick haben, damit dein Verein nicht in eine finanzielle Krise schlittert. Dieser Modus ist daher eher für Profis.

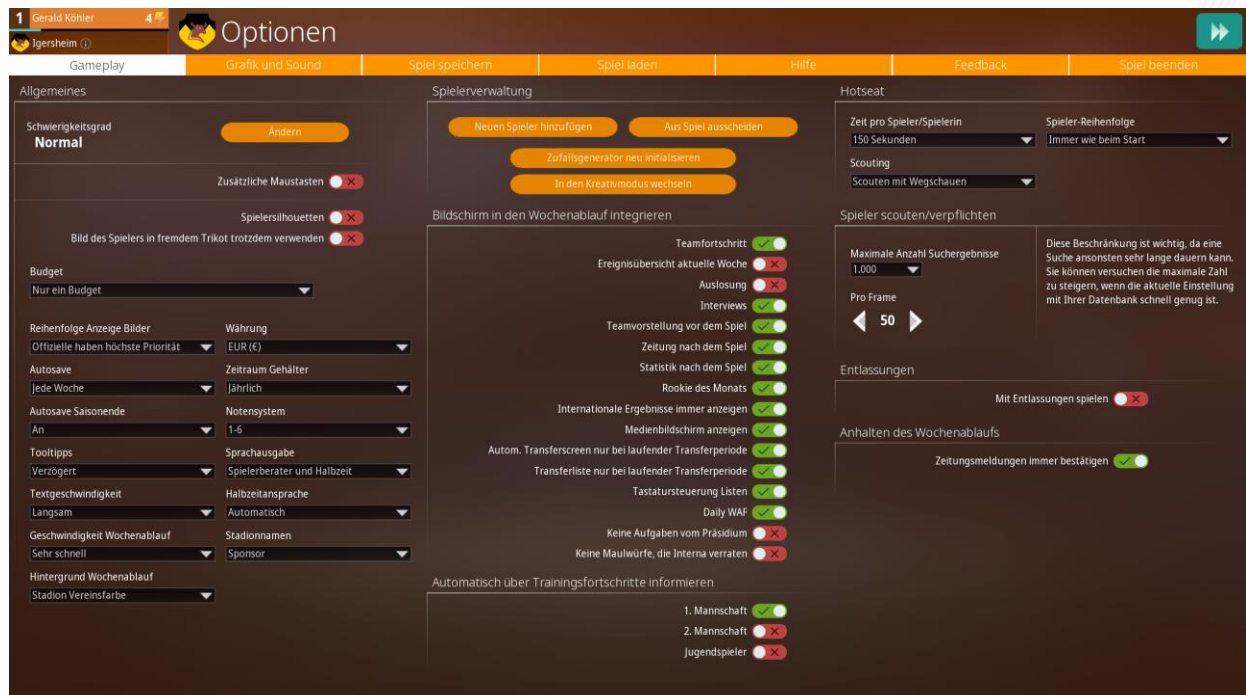
Optionen – ab WAF, teilweise ab WAF2024



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.

Hintergrund Wochenablauf

Hier kannst du einstellen, ob du mit einer Standardgrafik oder mit deinem Stadion im Wochenablauf spielen möchtest. Die erste Lösung ist langweilig, aber besonders schnell. Für die zweite Lösung gibt es drei Optionen: Vereinsfarbe (dann ist der Hintergrund entsprechend eingefärbt), Tag oder Nacht. Baust du dein Stadion aus, wird der Hintergrund natürlich aktualisiert.

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

Spiele 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.

Kreativmodus

Du kannst jederzeit vom Realistischen Modus in den Kreativmodus wechseln, aber es gibt kein Zurück. Am besten speicherst du zuvor deinen Spielstand.



Organisation – ab WAF, erweitert für WAF2024

Hier geht es um Freundschaftsspiele, Trainingslager, Unterkünfte und um die Saisoneroöffnung. 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 Gehaltszahlungen an den Spieler oder Mitarbeiter ein. Bei Mitarbeitern werden zusätzlich auch noch mögliche Abfindungen berücksichtigt.

Passives Einkommen

Unter „Finanzen“ findest du ganz rechts einen Bereich, der alle festen Einkommen deines Vereins außerhalb des Fußballs noch einmal zusammenfasst.

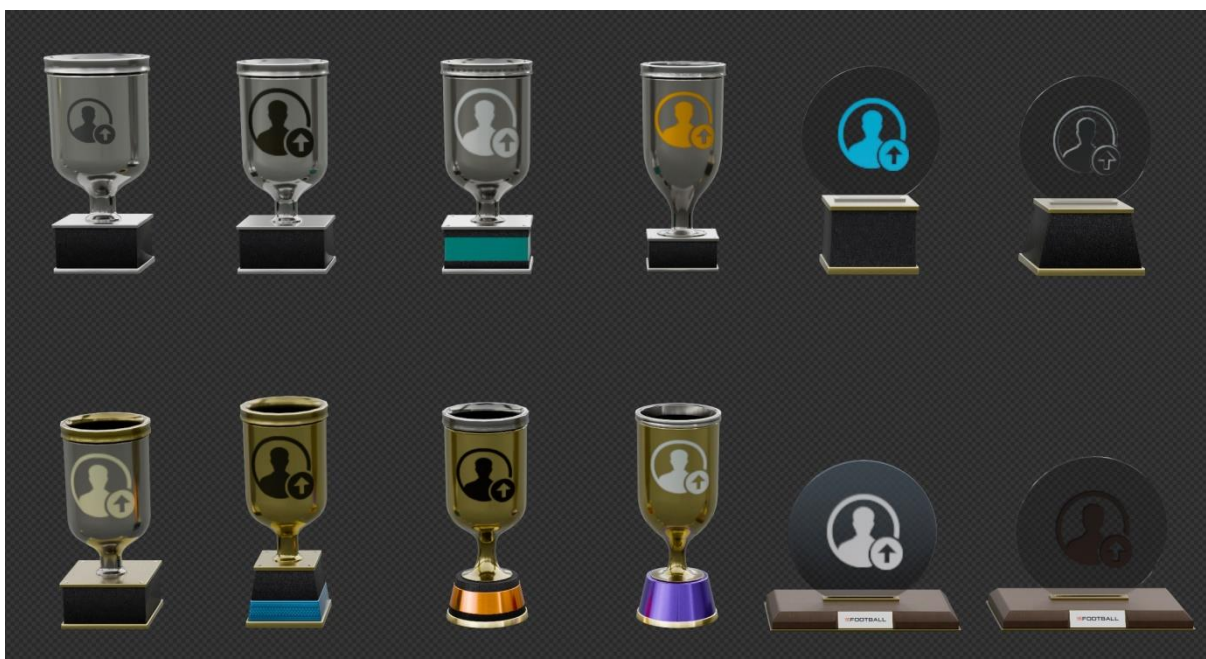
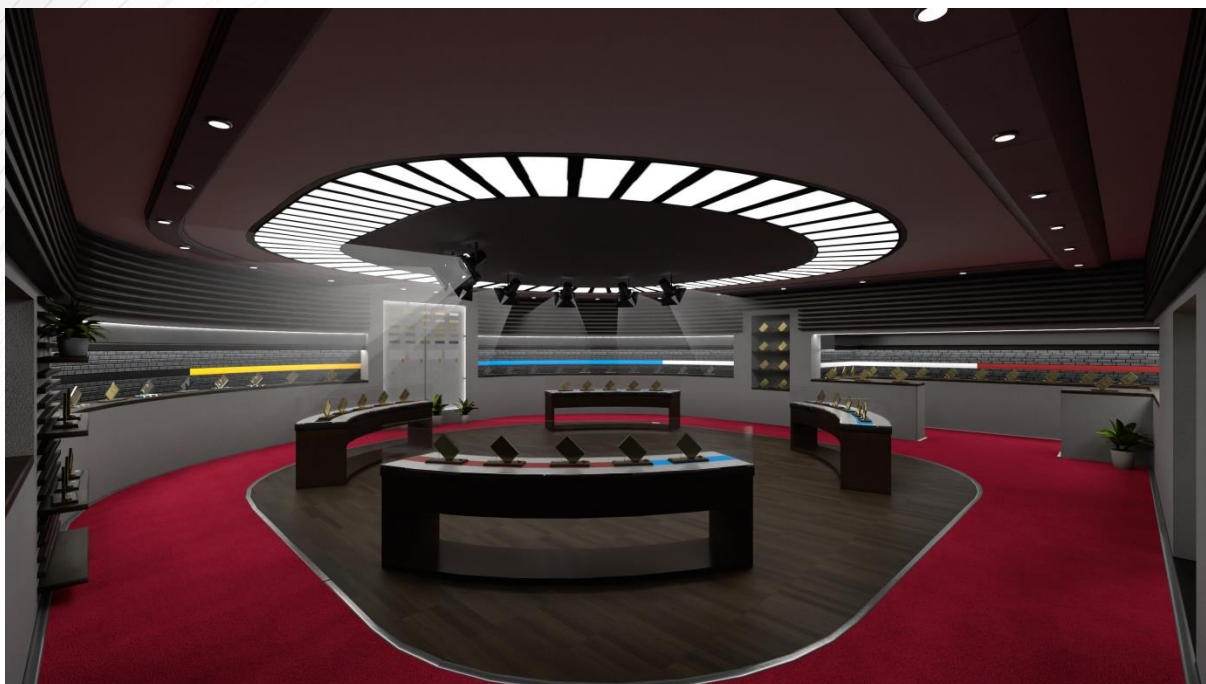


Finanzen Passives Einkommen			
Mieteinnahmen			
	Anzahl	Monatliche Einnahmen	Jährliche Einnahmen
Wohnungen	0	0 €	0 €
Luxuswohnungen	0	0 €	0 €
Gastronomie			
	Anzahl	Monatliche Einnahmen	Jährliche Einnahmen
Würstchenbude stationär	0	0 €	0 €
Würstchenbude mobil	0	0 €	0 €
Kantine	0	0 €	0 €
Restaurant	1	1.500 €	18.000 €
Anlagen			
		Summe	
Monatliche Zinsen		0 €	
Jährliche Zinsen		0 €	
Zinsen am Ende der Laufzeit		0 €	
Gesamte Zinseinnahmen laufende Saison		0 €	

Diese teilen sich in die drei Bereiche Mieteinnahmen, Gastronomie und Zinsen aus Anlagen auf.

Persönliche Auszeichnungen – ab WAF2024

Für deine persönlichen Auszeichnungen haben wir einen Trophäenraum integriert, der deine Achievements in Form von Pokalen darstellt. Dazu kommen noch diverse andere Pokale, für die du jeweils bestimmte Bedingungen erfüllen musst. Insgesamt kannst du bis zu 100 Trophäen sammeln. Du findest den Trophäenraum in der Zentrale und bei Persönliches/Privatleben/Button: Persönliche Auszeichnungen.



Trophies für Achievements	Wie oft?	Punkte	Kategorie
1 Blitzstart	1	5	BRONZE
2 Saisonziel	1	5	BRONZE
3 Ansehen steigern	1	5	BRONZE
4 Dauerbrenner	1	5	BRONZE
5 Erster Triumph	1	5	BRONZE
6 Aufwertungen	1	5	BRONZE
7 Alle fit	1	5	BRONZE
8 Alle einmal besiegt	1	5	BRONZE
9 Duselserie	1	10	BRONZE
10 Doppelaufstieg	1	10	BRONZE

11 Wieder international	1	10	BRONZE
12 Geburtstag	1	10	BRONZE
13 Start-Ziel-Sieg	1	10	BRONZE
14 Heimstark	1	10	BRONZE
15 Retter	1	10	BRONZE
16 Weihnachten	1	10	BRONZE
17 Teurer Kauf	1	15	SILBER
18 100-Tore-Sturm	1	15	SILBER
19 Auswärtsstark	1	15	SILBER
20 Teurer Verkauf	1	15	SILBER
21 Bollwerk	1	20	SILBER
22 Sammler	1	20	SILBER
23 Direkter Wiederaufstieg	1	20	SILBER
24 Qualität vor Quantität	1	20	SILBER
25 Stetige Verbesserung	1	25	SILBER
26 Vereinstreue	1	25	SILBER
27 Keine Schwäche	1	25	SILBER
28 Endlich goldene Wasserhähne	1	25	SILBER
29 Fairness-Preis	1	30	SILBER
30 Durchmarsch	1	30	SILBER
31 Fußballgott Fußballgöttin	1	30	SILBER
32 Geldmaschine	1	30	SILBER
33 Torjäger Torjägerin	1	40	GOLD
34 Mega-Aufholjagd	1	40	GOLD
35 Durch Nacht zum Licht	1	40	GOLD
36 Höchste Stufe	1	40	GOLD
37 Baumeister Baumeisterin	1	50	GOLD
38 Bester Spieler der Welt Beste Spielerin der Welt	1	50	GOLD
39 Das Triple	1	50	GOLD
40 Alter schützt vor Toren nicht	1	50	GOLD
41 Sultan	1	50	GOLD
42 Triple non stop	1	50	GOLD
43 Europa wir kommen	1	40	GOLD
44 Dabei sein ist alles	1	40	GOLD
45 Europameister	1	50	GOLD
46 Weltmeister	1	50	GOLD
47 Club-Weltmeister	1	40	GOLD
48 500 Siege	500	30	SILBER
49 500 Unentschieden	500	30	SILBER
50 500 Niederlagen	500	30	SILBER
51 2.500 Ligaspiele	2.500	30	SILBER
52 1.000 Siege	1.000	30	GOLD
53 1.000 Unentschieden	1.000	50	GOLD
54 1.000 Niederlagen	1.000	50	GOLD
55 5.000 Ligaspiele	5.000	50	GOLD
56 10 Titel	10	25	BRONZE

57 50 Titel	50	40	SILBER
58 100 Titel	100	50	GOLD
59 10 Meisterschaften	10	25	BRONZE
60 50 Meisterschaften	50	40	SILBER
61 100 Meisterschaften	100	50	GOLD
62 5 Internationale Pokale	5	25	BRONZE
63 10 Internationale Pokale	10	40	SILBER
64 25 Internationale Pokale	25	50	GOLD
65 Feedback gegeben	1	10	BRONZE
66 Spendenkönig	1	25	SILBER
67 Volles Netzwerk	1	50	GOLD
68 Krasser Verhandler	1	50	GOLD
69 Softie	1	25	SILBER
70 Bestrafer	1	30	SILBER
71 Vereinsgründung	1	10	BRONZE
72 Meister mit eigenem Verein	1	50	GOLD
73 Kind mit Fußballkarriere	1	25	SILBER
74 Quintuple	1	50	GOLD
Trophy WAF			
75 WAF1	1	10	GOLD
Trophy Trainer des Jahres			
76 1x Trainer des Jahres	1	10	BRONZE
77 5x Trainer des Jahres	5	25	SILBER
78 10x Trainer des Jahres	10	50	GOLD
Trophy Manager Stufe			
79 Manager Stufe 5	1	10	BRONZE
80 Manager Stufe 10	1	25	SILBER
81 Manager Stufe 15	1	50	GOLD
Trophy Spieler Stufe			
82 Spieler Stufe 16	1	30	Spezial
83 Spieler Stufe 17	1	40	Spezial
84 Spieler Stufe 18	1	50	Spezial
85 Spieler Stufe 19	1	50	Spezial
86 Spieler Stufe 20	1	50	Spezial
Trophy Schnuller			
87 Beste Jugendarbeit Bronze	1	10	BRONZE
88 Beste Jugendarbeit Silber	1	20	SILBER
89 Beste Jugendarbeit Gold	1	30	GOLD
Trophy Rookie des Jahres			
90 1x Rookie des Jahres	1	10	BRONZE

91 5x Rookie des Jahres	5	30	SILBER
92 10x Rookie des Jahres	10	50	GOLD
Trophy Rookie des Monats			
93 10x Rookie des Monats	10	10	BRONZE
94 50x Rookie des Monats	50	30	SILBER
95 100x Rookie des Monats	100	50	GOLD
Trophy Spielzeit			
96 50h Spielzeit	50	10	HOLZ
97 100h Spielzeit	100	20	BRONZE
98 250h Spielzeit	250	30	SILBER
99 500h Spielzeit	500	40	GOLD
100 1.000h Spielzeit	1.000	50	BUNT

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.

Im Kreativmodus kannst du die Auslosung auch durch eine freie Gegnerwahl ersetzen.

Positionen lernen bei Jugendspielern – ab WAF2024

Im Jugendspielerprofil kannst du deine Jugendspieler neue Positionen lernen lassen. Dies geht allerdings während der Lernzeit etwas zu Lasten der allgemeinen Entwicklung des Spielers. Neue Positionen zu lernen ist in der Jugend wesentlich einfacher als später im Erwachsenenalter. Die Lerngeschwindigkeit reduziert sich auch mit zunehmendem Alter des Jugendspielers.

Bis 14	100%
15	85%
16	70%
17	55%
18	40%

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

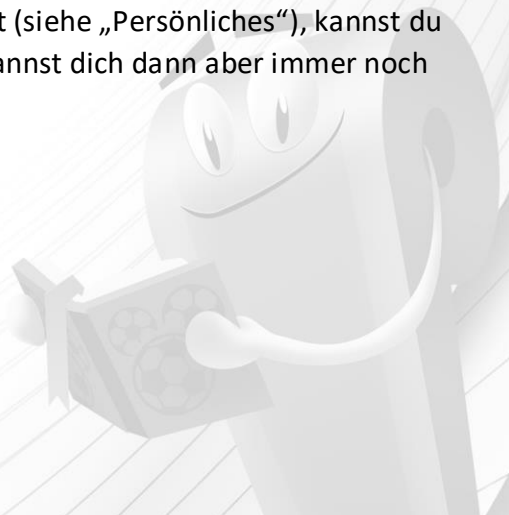
Wenn das Präsidium nicht von selbst auf dich zukommt, kannst du hier nachfragen.

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 dir 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.

Ab WAF27 kannst du die Aufgaben des Präsidiums auch abschalten, wenn du dieses Feature nicht mögen solltest.



Probetraining – ab WAF2024



Bis zu 5x pro Saison kannst du nun einen vertragslosen Spieler ins Probetraining einladen. Für alle anderen Spieler ist die Funktion gesperrt.

Die Einladung erfolgt über einen Button unten auf dem Transfers- und Scouting-Screen. Nach dem Probetraining ändert sich der Scouting-Status des Spielers je nach Stufe deines Co-Trainers. 1 Stufe gibt es immer hinzu. Ab Stufe 6 gibt es mindestens 2 Stufen, ab Stufe 11 mindestens 3.

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 Spielerprofil.

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 Schneeplatz spielen muss. Das erfreut nicht jeden, daher kann man sie unter „Infrastruktur“ und „Details“ jederzeit aktivieren.

Real-Life-Ereignisse – ab WAF27

Siehe Daily WAF.

Regionalpokale – ab WAF27

Im Editor können Regionalpokale eingestellt werden. Über diese kann man sich dann jeweils für den nächsthöheren Pokal qualifizieren. Dies ist in mehreren Stufen möglich.

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“.

Rekorde löschen - allgemein

Ihr müsst einfach diese Datei in eurem WE ARE FOOTBALL-Verzeichnis löschen oder sicherheitshalber erst mal umbenennen:

globalswaf2.bin

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.

Robin-Hood-Award – ab WAF27

Dieser Preis wird an das Team verliehen, das gegen die Top-5-Teams oben am meisten Punkte gewinnt und gegen die 5 Teams unten in der Tabelle wieder verliert. Dabei ist das jeweilige Team selbst bei den Platzierungen jeweils ausgenommen.

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 noch 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



Alle weiteren Versprechen werden unter „Versprechen Mannschaft“ erklärt.

Ruf als Verhandler – ab WAF2024

Bei den Verhandlungen kannst du dir einen Ruf erarbeiten. Dieser Wert hat keinen direkten Einfluss auf das Spiel, er zeigt lediglich an, wie hart du verhandelst.

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.

Es wird jeweils ein Tendenzpfeil ausgegeben. Dabei werden die letzten 5 mit den letzten 20 Verhandlungsergebnissen verglichen. Bei einem Unterschied von <5 ist die Tendenz gleich, sonst geht sie nach oben oder unten.

Verhandlungsabbrüche gehen mit den folgenden Werten in die Berechnung des Durchschnitts ein: 20 (1. Abbruch), 15 (2. Abbruch), dann 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 100 usw.

Beispiel:

Du hast 2x bis 20 verhandelt und danach 3x abgebrochen. Dann gelten die Werte 20, 20, 20, 15, 10. Dein Durchschnitt wäre also $(85/5 = 17)$. Damit kommst du gemäß Tabelle gerade

noch so positiv als Strategie|Strategin weg. Gelingt dir beim nächsten Mal eine Verhandlung mit 5 Ende am See, sinkt dein Durchschnitt auf $90/6 = 15$. Damit giltst du als Blutsauger|Blutsaugerin. Das kann sich sehen lassen!

<8	Halsabschneider Halsabschneiderin
<12	Hyäne
<16	Blutsauger Blutsaugerin
<25 und <2 Abbrüche	Macher Powerfrau
<30 und <4 Abbrüche	Strategie Strategin
4-7 Abbrüche	(FM-)Zocker Zockerin
>7 Abbrüche	Chaot Chaotin
<50	Fairer Partner Faire Partnerin
<65	Leichtes Opfer
Ansonsten...	Nervenbündel

Saisonende – ab WAF, wird steig verbessert

Ab Saisonende wartet eine riesige Anzahl von Statistik-Screens auf dich. Auch bei WAF27 sind wieder neue hinzugekommen. So kannst du dir jetzt die besten Spieler in verschiedenen Kategorien anschauen (z.B. nach Positionen).

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.

Saisonrückblick

Wählen Sie einen Verein und erleben Sie die Saison aus dessen Sicht!

Verein: Elche

Einleitungstext

Eine bittere Saison. Aber der Reihe nach.

Abschlusstext

Am Ende hatte die Mannschaft jedes Selbstvertrauen verloren und ergab sich kampflos in ihr Schicksal.

Lasst uns für die Zukunft daraus etwas lernen.

Speichern

☐ Eigenen Saisonrückblick für den aktuellen Verein speichern

Saisonrückblick starten

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. Siehe auch „Spielerbezeichnungen“.

Hier die genauen Regeln, ab wann ein Spieler als schwierig eingestuft wird:

Schwieriger Spieler	Aufgeschlossenheit=0 Geselligkeit=0 oder =4 Perfektionismus=0 oder =4 Selbstsicherheit=0 oder =4 Verträglichkeit=0 oder =1 Verhandlungen=0 Sind mindestens 2 Bedingungen erfüllt, ist der Spieler schwierig.
---------------------	---

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 zwei Monate 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 niedriger 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.

Je mehr Scouts du auf einen bestimmten Spieler ansetzt, desto schneller geht das Scouting. Bis zu drei Scouts sind sinnvoll, wobei die Zunahme der Geschwindigkeit des Scoutings abnehmend ist.

1 Scout	100%
2 Scouts	150%
3 Scouts	175%

Ab dem 4. Scout geht das Scouten nicht mehr schneller.

Beindet 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.

Spielersuche

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. Maximal können 15 Scoutaufträge gleichzeitig vergeben werden.

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

Simulation/Zuschauermodus

Zieldatum

1

▼

Januar

▼

2027

▼

☐ Automatische Vertragsverlängerungen
 ☐ Vertragsangebote während Simulation
 ☐ Tabellenbildschirm nach Spielen zeigen
 ☒ Verlängerte Anzeigedauer von Ergebnissen und Tabellen
 ☒ Zeitungen anzeigen

Unter „Simulation“ verstehen wir die Vorausberechnung des aktuellen Spielstandes ohne Eingriffsmöglichkeiten.

Du kannst diese in WAF und NT aus den Optionen heraus starten, bei WAF2024 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.

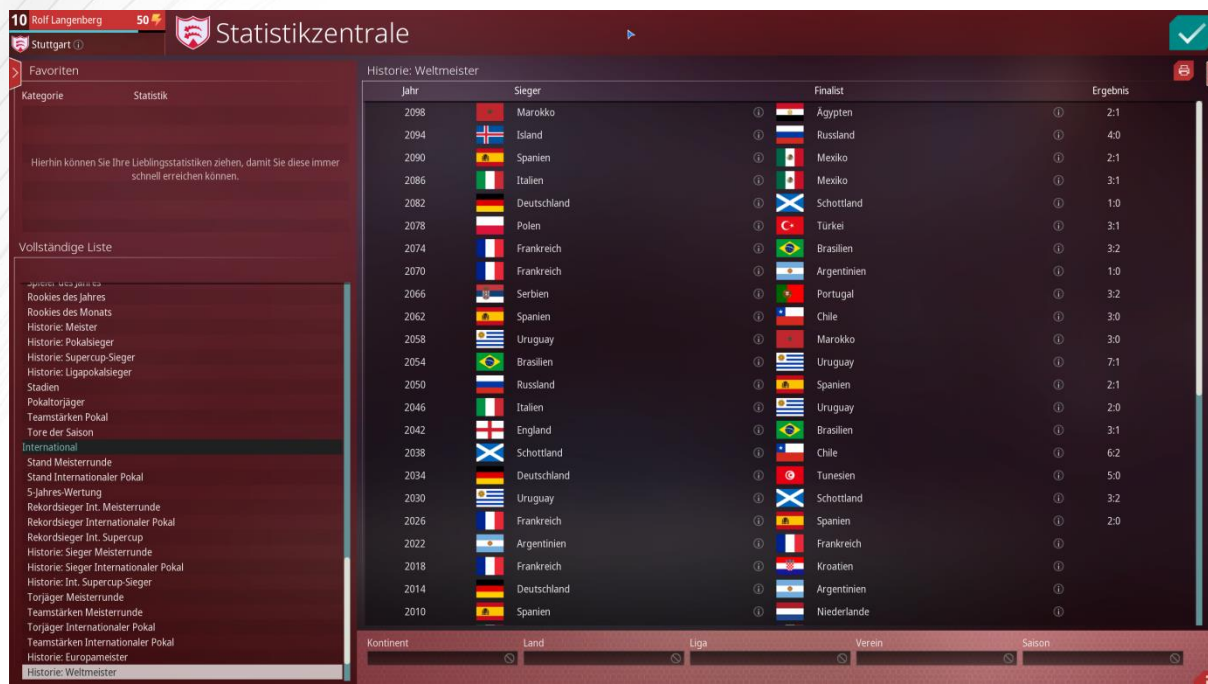


Achte darauf, dass du bei den regelbasierten Aufstellungen keine Einstellungen gemacht hast, die dein Team auf die Dauer in den Abgrund reißen.

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 schaue dir am nächsten Tag die einzelnen Statistiken genau an. So erkennst du schnell, ob alles passt.



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.

Simulation und Spielbericht – ab WAF2024

Über die Leertaste kann man den Spielbericht pausieren und anschließend das Spiel auch wieder fortsetzen.

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. Ab WAF27 nutzt auch die KI eine größere Bandbreite an Mustern.

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.

Außerdem kannst du die Slow Motion auch temporär aktivieren:

SHIFT – links (ab WAF2024)	Verlangsamt die Abspielgeschwindigkeit, solange gedrückt
SHIFT – rechts (ab WAF2024)	Erhöht die Abspielgeschwindigkeit, solange gedrückt

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.

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 „Angriffseditor“.



Spieler anbieten – ab WAF2024

1 Rolf Langenberg

03.07.2023

Spieler anbieten

Thorsten Siepmann

3,0

Stärke

94

Frische

68

Kondition

IV

DM, LAV

1,87 m

23 Jahre

09.03.2000

Spielertyp

Teamspieler

0/4 Aufgeschlossenheit

1/4 Perfektionsmus

2/4 Geselligkeit

4/4 Verträglichkeit

1/4 Selbstsicherheit

3/4 Verhandlungen

Marktwert

80.000 €

Vertragsdauer

30.06.2024

Grundgehalt

230.000 € p.J.

Biss

Motivation

Zufriedenheit

Entwicklungspotenzial

Aktuell in guter Form.

Beteiligung Weiterverkauf

Nicht vorhanden

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	④	⑦	①	30.06.2025	14,0 Mio €
Herbertson, Tristan	① TW	-	★★★★★	6,4	7	20	④	⑦	①	30.06.2027	1,2 Mio €
Smith, Reggie	① LAV	LM	★★★★★	12,9	7	24	④	⑦	①	30.06.2027	58,0 Mio €
Marston, Caran	① LAV	-	★★★★★	6,7	7	21	④	⑦	①	30.06.2026	1,2 Mio €
Wilkinson, Kyle	① RAV	RM	★★★★★	12,9	7	26	④	⑦	①	30.06.2026	44,0 Mio €
Franklin, Teddy	① RAV	RM	★★★★★	8,6	7	28	④	⑦	①	30.06.2027	2,9 Mio €
Reynolds, Harrison	① RAV	RM	★★★★★	7,7	7	19	④	⑦	①	30.06.2028	2,4 Mio €
Ward, Miles	① IV	RAV, DM	★★★★★	12,8	7	28	④	⑦	①	30.06.2027	56,0 Mio €
Jenkins, Lincoln	① IV	RAV, DM	★★★★★	11,5	7	25	④	⑦	①	30.06.2024	15,5 Mio €
Langdon, Jason	① IV	LAV, DM	★★★★★	11,6	7	33	④	⑦	①	30.06.2024	4,2 Mio €
Wilson, Gabriel	① IV	DM	★★★★★	6,6	7	17	④	⑦	①	30.06.2028	1,9 Mio €
Tomlinson, Reece	① DM	-	★★★★★	12,6	6	31	④	⑦	①	30.06.2024	17,5 Mio €
Moore, Isalah	① DM	RM, IV	★★★★★	12,5	7	22	④	⑦	①	30.06.2027	60,0 Mio €
Hepburn, Max	① ZM	RM	★★★★★	8,9	7	18	④	⑦	①	30.06.2027	6,0 Mio €
Khan, Weston	① ZM	RM, DM	★★★★★	8,8	7	35	④	⑦	①	30.06.2025	700.000 €
Rodcliff, Tristan	① DM	ZM, RAS	★★★★★	12,4	10	31	④	⑦	①	30.06.2025	25,0 Mio €
Eliot, Conway	① LAS	ST, LM	★★★★★	11,6	7	22	④	⑦	①	30.06.2026	37,0 Mio €
Woodcock, Hudson	① LAS	LM	★★★★★	11,4	6	20	④	⑦	①	30.06.2027	34,0 Mio €
Yates, Lura	① RAS	ST	★★★★★	13,4	9	23	④	⑦	①	30.06.2026	110 Mio €
Cook, Leonardo	① RAS	-	★★★★★	12,2	7	28	④	⑦	①	30.06.2025	36,0 Mio €
Patel, Aaron	① RAS	-	★★★★★	5,7	7	18	④	⑦	①	30.06.2025	1,3 Mio €
Stanley, Noah	① HS	OM, LAS	★★★★★	8,1	7	18	④	⑦	①	30.06.2025	3,2 Mio €
Grant, Sebastian	① ST	-	★★★★★	11,6	4	18	④	⑦	①	30.06.2025	39,0 Mio €

Auf Position des zu verkaufenden Spielers beschränken

Angebot

Kauf

120.000 €

Nach mögliche Anfragen bei diesem Termin

5

Anfrage

Mit dieser neuen Möglichkeit kannst du gezielt Spieler anderen Vereinen anbieten. Pro Termin stehen dir dazu fünf Versuche zur Verfügung.

Spieler editieren – ab WAF2024



Du kannst über einen Button rechts oben im Spielerprofil 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.

Spieler zurückholen – ab WAF2024

Siehe „Verliehene Spieler vorzeitig zurückholen“.

Spielerbezeichnungen

Spieler ist Fanliebling

- >20 Tore in einer Saison
- >3 Elfmeter gehalten in einer Saison
- >6 Jokertore in einer Saison

	- Alter > 30 und > 10 Jahre im Verein und keine Abwertung in dieser Saison - Spieler aus der eigenen Jugend - zwei Aufwertungen in einer Saison - > 200 Spiele und Form mindestens mittel - maximale Motivation - Zweikampf +2 oder Technik +2 Sobald ein Spieler zwei dieser Bedingungen erfüllt, erhält er den Status. Dieser wird dann in Zeitungsmeldungen, Spielkommentaren o.ä., verwendet. Eine explizite Verleihung erfolgt nicht. Verliert der Spieler eine Stufe, werden die Bedingungen erneut überprüft. Der Status geht außerdem verloren, wenn der Spieler bei einem neuen Verein unterschreibt. Bei einem Karriereende im aktuellen Verein bleibt der Status natürlich erhalten.
Schwieriger Spieler	Aufgeschlossenheit=0 Geselligkeit=0 oder =4 Perfektionismus=0 oder =4 Selbstsicherheit=0 oder =4 Verträglichkeit=0 oder =1 Verhandlungen=0 Sind mindestens 2 Bedingungen erfüllt, ist der Spieler schwierig.
Lernwilliger Spieler	Aufgeschlossenheit + Perfektionismus + -2 für Selbstsicherheit 4 und -1 für Selbstsicherheit 3 und -1 für Verträglichkeit 0; zusammen >4
Spieler mit Top-Charakter	Aufgeschlossenheit + 3 für Geselligkeit 3 und +1 für Geselligkeit 2 oder 4 + dito Perfektionismus + dito Selbstsicherheit + Verträglichkeit + Verhandlungen; zusammen >13
Spieler ist ein positiver Typ	Aufgeschlossenheit > 2, Geselligkeit 2 oder 3, Selbstsicherheit 1-3, Verträglichkeit > 2, Verhandlungen > 2
Ängstlicher Spieler	Aufgeschlossenheit 0 ergibt 2 Punkte, Aufgeschlossenheit 1 ergibt 1 Punkt, Geselligkeit 0 ergibt 3 Punkte, Geselligkeit 1 ergibt 1 Punkt, Selbstsicherheit 0 ergibt 3 Punkte, Selbstsicherheit 1 ergibt 2 Punkte, Selbstsicherheit 2 ergibt 1 Punkt; zusammen sind für einen ängstlichen Spieler > 2 Punkte notwendig
Spieler ist Künstler	Technik +2, Dribbling mind. +1, Aufgeschlossenheit > 2, Top 10
Spieler ist faul	Perfektionismus < 2, Ausdauer negativ

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

Spielercharakter beeinflussen – ab WAF27

Im Spielerprofil kannst du versuchen, den Charakter eines Spielers zu beeinflussen.

Klicke dazu links auf den entsprechenden Button und lege fest, welche Eigenschaft du verändern willst.

Bitte beachte, dass für die Änderung des Spielertyps mehrere Änderungen nötig sein können. Manchmal sind auch mehrere Stufen bei einer Eigenschaft notwendig.

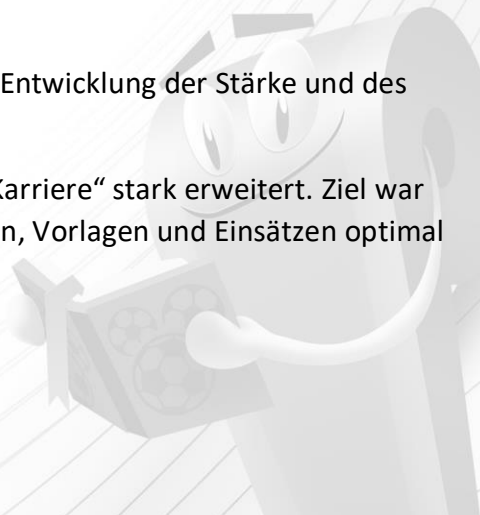
Je jünger ein Spieler ist, desto leichter kann er beeinflusst werden. Auch die Charaktereigenschaft Offenheit wirkt positiv. Bitte beachte außerdem, dass Spieler sich schneller verändern, wenn du dich auf diese konzentrierst und nicht noch viele andere gleichzeitig zu beeinflussen versuchst.

Je extremer ein Wert ist, desto langsamer kann dieser übrigens erreicht werden. Von 2 auf 3 geht es doppelt so schnell, wie von 4 auf 5 oder von 1 auf 0.

Spielerentwicklung – Statistiken – ab WAF

Bereits bei WAF gab es im Spielerprofil Diagramme für die Entwicklung der Stärke und des Marktwerts.

Ab 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 ab 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 ab 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.

Spielerstatistiken – Saison – ab WAF27

Im Vereinsprofil gibt es das neue Tab „Spieler – Saison“.

Hier findet man die aktuellen Rekordhalter im Verein in diversen Kategorien.

Bei den Spielern sind Pfeiltasten vorgesehen, die bei Gleichstand zwischen Spielern aktiviert bzw. angezeigt werden.

Ist ein Wert in einer Kategorie 0, wird diese Kategorie nicht angezeigt.

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.

Spielerverhandlungen – neu ab WAF27

Für WAF27 wurde das Verhandlungssystem geändert. Während man bisher die Verhandlungen mit einem Spieler an einem Tag durchgeführt hat, können sich diese nun über längere Zeit hinziehen.

Der Spieler bewertet dabei jeweils das Angebot, aber auch den Verein und die Liga und gibt dazu ein Statement ab. Geld ist also keineswegs der alleinige Faktor und manchmal ergibt es einfach keinen Sinn, einen Spieler überzeugen zu wollen.

Zusätzliche Boni

Gegenüber den Vorgängern gibt es zusätzliche Prämien bei den Verhandlungen für 50% und 80% gespielte Pflichtspielzeit sowie für Meisterschaften und Aufstiege.

Letztes Angebot

Dieses beschleunigt die Entscheidungsfindung des Spielers, aber du kannst danach dein Angebot auch nicht weiter steigern.

Angebot anpassen

Bei den finanziellen Vertragspunkten findest du links jeweils ein kleines Häkchen. Klickst du dieses an, erfüllst du mit deinem Angebot die Forderung des Spielers. Sobald in einem Bereich die Forderung und dein Angebot komplett übereinstimmen, wird außerdem rechts ein großer Haken eingeblendet.

Unten auf dem Bildschirm kannst du außerdem mit „Forderung erfüllen“ mit nur einem Klick die gesamte Spielerforderung übernehmen.

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.



Spielzeit – ab WAF27

Dies ist ein neues Tab unter 1. und 2. Mannschaft. Hier kannst du auf einen Blick sehen, welche Spieler gerade mit ihren Einsatzzeiten zufrieden oder unzufrieden sind.

Der Bildschirm besteht aus 2 Teilen: Spielzeit und Stammspieler. Die Position zeigt durch ihre Farbe wie auch auf diversen anderen Bildschirmen (z.B. Kader) an, ob der Spieler gerade aufgestellt ist. Das Tab „Spielzeit“ kommt dann in 1. Mannschaft / 2. Mannschaft direkt hinter „Kader“.

Spielzeit

Die Spieler werden in 6 Kategorien unterteilt.

Wunsch/Ergebnis

Hat viel mehr gespielt.	+++	>20% mehr
Hat mehr gespielt.	++	>10% mehr
Wie erhofft gespielt.	+	>=0 mehr
		1-9% zu wenig
Zu wenig gespielt.	-	>=10% zu wenig
Kaum gespielt.	--	>0%
Gar nicht gespielt.	---	0%
Nicht bewertet	X	Kein Quartal

Die Erwartungen der Spieler sind wie in WAF2024, aber es gibt die folgenden Ergänzungen.

Es wird 0 zurückgegeben, wenn der Spieler <20 Jahre ist und nicht Top 20. Es wird 10 zurückgegeben bis Platz 25. Darunter wird 5 zurückgegeben.

Anführer und Künstler => +5%

Teamspieler => -5%

Schwieriger Spieler => +10%

Spieler unter 21 Jahren eigene Jugend => -10%

Spieler unter 20 Jahren verpflichtet => -5%

Spieler aus der 2. Mannschaft hochgezogen => -5%

Torhüter ist >2 Sterne besser als Nr. 2

90 (1. TW)

5 (2. TW)

Torhüter ist >1 Stern besser

80 (1. TW)

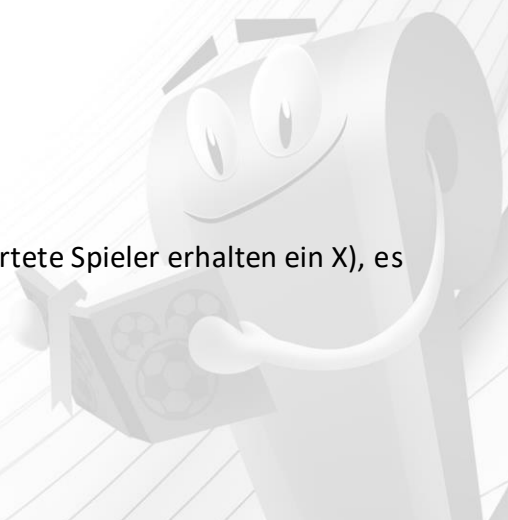
10 (2. TW)

Else

70 (beide)

3. TW, 4. TW => 0

Die Bewertung erfolgt erst nach 10 Spieltagen (nicht bewertete Spieler erhalten ein X), es gibt die folgenden Ausnahmen:



Anführer, Künstler, Schwierige Spieler => ab Spieltag 5

In der Tabelle wird ein entsprechender Balken angezeigt. Dieser ist für jeden Spieler individuell was die Zielgröße betrifft.

Bis Zielwert Weißer Balken, der rot bis zum Zielwert aufgefüllt wird.

Ab Zielwert Weißer Balken, danach grün.

Dann folgt die Spalte Soll/Ist mit einem Prozentwert. Dieser stellt auch die Vorsortierung dar.

Stammsspieler

Die Liste ist in 3 farbliche Abschnitte eingeteilt (ähnlich wie bei Aufstellung).

Grüne Spieler erfüllen die Kriterien, schwarze Spieler nicht, Spieler mit rotem Hintergrund waren länger nicht anwesend und sind daher nicht in der Wertung.

Der Balken zeigt an, wie weit ein Spieler unter oder über der Zielgröße von 2/3 aller Einsätze ist. Hierbei wird die gleiche Technik wie beim Trainingsfortschritt verwendet.

Bis 2/3 Weißer Balken, der rot bis 2/3 aufgefüllt wird.

Ab 2/3 Weißer Balken, danach grün.

Die Berechnung bezieht sich nur noch auf die Saison, nicht mehr wie bei WAF2024 und zuvor auf die letzten 20 Spiele. Gewertet werden alle Pflichtspiele. Das Stammsspieler-Flag wird vom ersten Spiel an berechnet und angezeigt.

Dann folgt die Spalte Soll/Ist mit einem Prozentwert. Dieser stellt auch die Vorsortierung dar.

Spitznamen – ab WAF2024 Update 1

Manche Spieler verdienen sich besondere Spitznamen. Diese findest du im Vereinsprofil über der großen Spielergrafik.

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 Fernseheinnahmen 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 Fernseheinnahmen in den verschiedenen Wettbewerben. Unter „Pokal“ wird nur der normale Pokalwettbewerb ausgegeben, ansonsten findest du deine weiteren Einnahmen detailliert im Buchungsjournal.

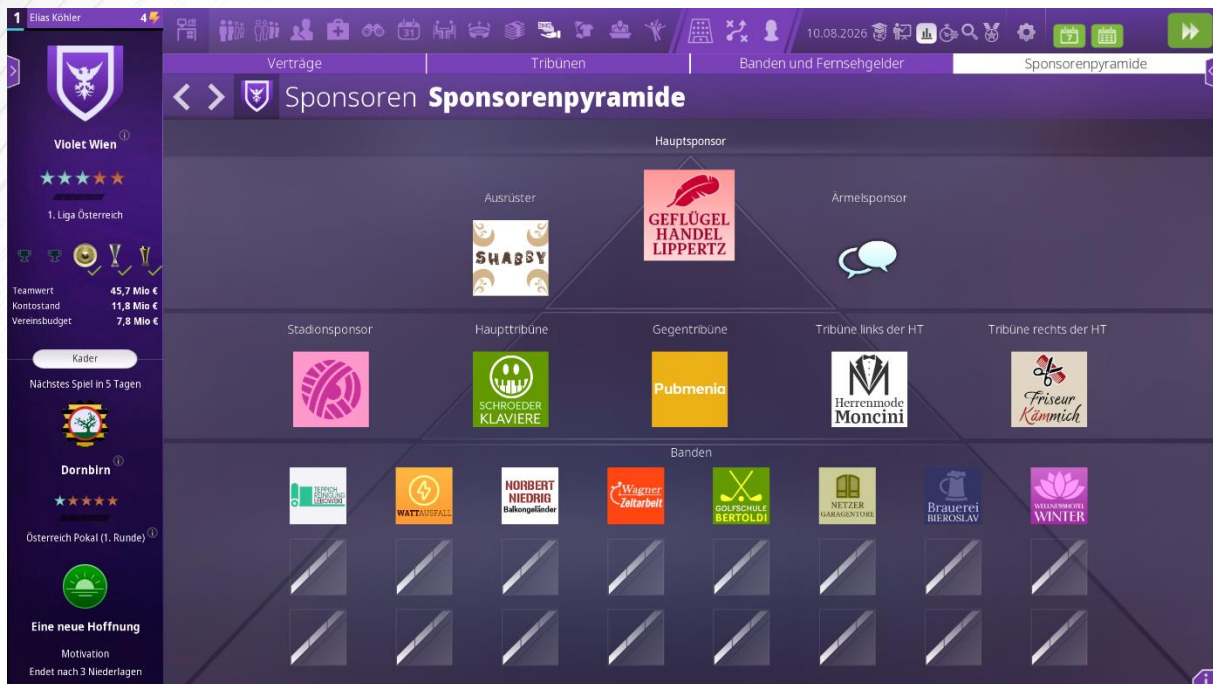
Sponsorenbesuche – ab WAF2024

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.

Sponsorenpyramide – ab WAF27



Diese findest du beim Menüpunkt Sponsoren. Hier kannst du dir auf einen Blick eine Übersicht über deine aktuellen Sponsoren verschaffen.

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.

Sportpsychologie – ab WAF2024 Update 1

Grundsätzlich kann der Psychologe Spielern in Krisen helfen, wieder in die Spur zu kommen. Er wird dabei selbstständig tätig, d.h. du brauchst dich nach der Anstellung um nichts zu kümmern. Sobald der Psychologe oder die Psychologin einen Erfolg vorzuweisen hat, erhältst du eine entsprechende Meldung. Dies geschieht umso häufiger, je höher die Stufe deines Mitarbeiters ist. Ist sowieso alles im grünen Bereich, meldet er sich nicht, sorgt aber dafür, dass das möglichst so bleibt.

Beispiele:

Spieler hat sich verletzt => steigert Motivation

Spieler ist unzufrieden => hilft die Situation zu verbessern

Spieler ist in schlechter Form => direkter Effekt durch Stärkung und konkrete Tipps

Spieler fehlt der letzte Biss und die Form leidet => direkter Effekt durch konstruktive Kritik

Jugendspieler stagniert => Jahr insgesamt wird verbessert, Entwicklung beschleunigt; hier kann der Psychologe im Erfolgsfall sogar noch nachhaken

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.

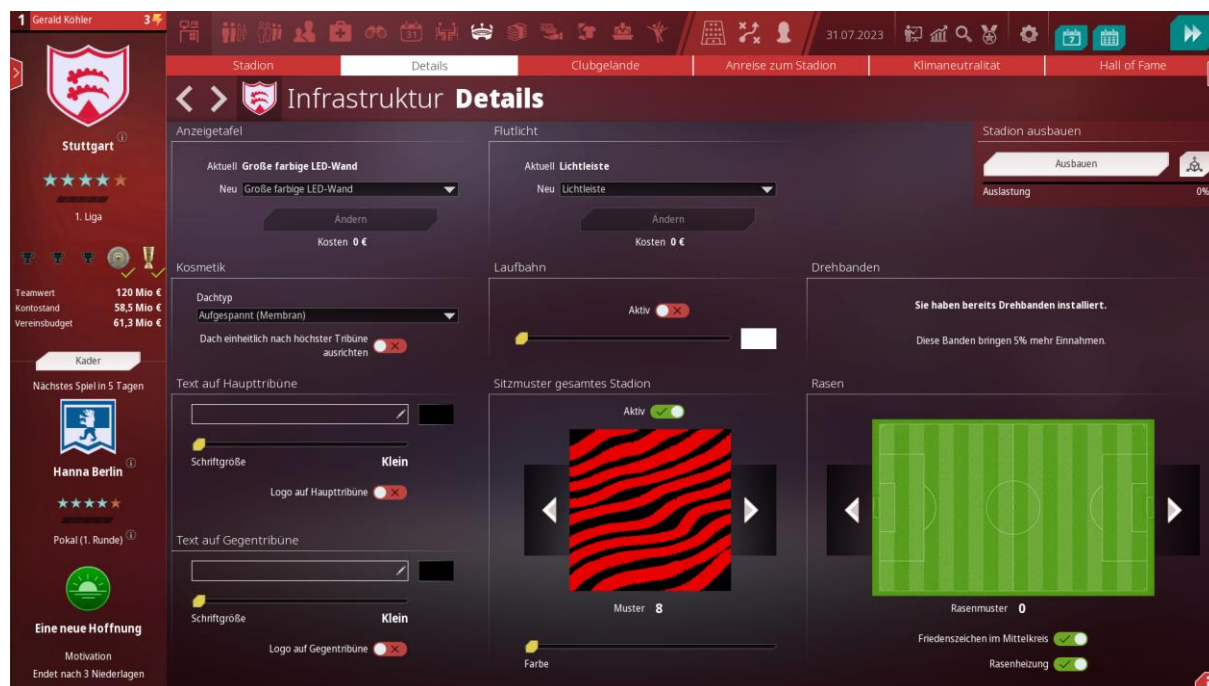
Hast du die 100% erst einmal erreicht, bleibt die gelernte Sprache dir für die ganze Restkarriere erhalten.

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“.

Im Kreativmodus kannst du beliebige Sprachen direkt lernen.

Stadion – ab WAF, stark erweitert ab 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 ab 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 Stadion 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, das Raffdach und das Bananendach kamen bei WAF2024 hinzu)
- 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 ab WAF2024

Das Steam Deck ist für uns eine sehr wichtige Plattform und wir versuchen, die Bedienung ständig zu verbessern. Ab 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 Regler	Maus	Mausbewegung
Rechter Regler	WASD	3D-Steuerung
Steuerkreuz	Mausrad	Bewegung in Listen; Wechsel zwischen Abteilungen
A	Linke MT	Auswahl
B	ESC	Abbruch
X	ENTER	OK, Weiter
Y	Rechte MT	Für den Aufruf von Profilen
L1	Pfeil runter	Springt einen Reiter nach links; wechselt im Spiel die Zoom-Modi
L2	Maustaste 5	„Zurück“ im Spiel (z.B. aus dem Training in die Planung) + Kamerasteuerung im Spiel
R1	Pfeil hoch	Springt einen Reiter nach rechts; wechselt im Spiel den Ballschweif
R2	Maustaste 4	„Vor“ im Spiel (z.B. aus der Planung zum Training); Kamerasteuerung im Spiel
R4	F2	Hilfe zum Bildschirm
R5	T	Ruft im Hauptmenü die Taktik auf; Tabelle im Spiel
L4	TAB	Öffnet und schließt die Flügelmenüs

L5	N	Ruft im Hauptmenü die Aufstellung auf; wechselt Informationen über Spieler im Spiel
LISTE	Space	Pause (siehe „Tastaturbelegung“ für Details)

Wie bekommt man eigene Daten auf das Steam Deck?

Der einfachste Weg besteht darin, alle Verzeichnisse aus dem „We Are Football“ (mit Ausnahme der Spielstände) auf das Steam Deck zu kopieren.

Dort sollte folgendes Verzeichnis verwendet werden:

home\deck.local\share\Steam\steamapps\compatdata\1951410\pfx\drive_c\users\Steamuser\Gespeicherte Spiele\We Are Football

Steuern – ab WAF

Am Saisonende 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.

Vermögen	Steuersatz
>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 seit 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.

SHIFT links verlangsamt die Darstellung, SHIFT rechts beschleunigt sie.

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)

Tägliche Ereignisse – ab WAF27

Siehe Daily WAF.

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, WAF2024 und WAF27 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 (oder 3. Maustaste)	Hauptmenü	Öffnet und schließt die Flügelmenüs, wenn verfügbar
SHIFT	Saisonplanung	Erlaubt zusammen mit Drag & Drop das Swappen von Trainingswochen, Schwerpunkten und Spielerförderung.
SHIFT	Trainingswochen erstellen	Erlaubt zusammen mit Drag & Drop das Swappen von Einheiten.
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
F3	Hauptmenü	Ruft im Hauptmenü die Aufstellung auf
F4	Hauptmenü	Ruft im Hauptmenü die Taktik auf
ENDE	Interface	Song überspringen
POS1	Interface	Aktuellen Song neu starten
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	Match	Zeigt im Spiel die Tabelle an
S (WAF2024)	Szene	Ändert die Stärke des Schweifs 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	Szene	Schaltet zwischen verschiedenen Anzeigen über den Spielern um: Keine Anzeige Volle Namen alle Spieler Nachnamen alle Spieler Rückennummern alle Spieler Voller Name ballführender Spieler Nachname ballführender Spieler Rückennummer ballführender Spieler Die Auswahl wird jeweils gespeichert.
SHIFT – links (WAF2024)	Szene	Verlangsamt die Abspielgeschwindigkeit, solange gedrückt
SHIFT – rechts (WAF2024)	Szene	Erhöht die Abspielgeschwindigkeit, solange gedrückt
ALT+O	Szene	Blendet während der Szenen die Szenennummern oben links ein und schaltet sie auch wieder ab. Wichtig für Screenshots. Durch Anklicken der Nummer mit der linken Maustaste kannst

		du diese auch in die Zwischenablage übernehmen und so leicht z.B. auf Discord posten.
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
WASD	Stadion/Clubgelände/Museum	Bewegung nach vorne, links, hinten und rechts
R + F	Stadion/Clubgelände/Museum	Bewegung nach oben und unten
SHIFT – links (WAF2024)	Stadion/Clubgelände/Museum	Verlangsamt in Verbindung mit WASD die Bewegungsgeschwindigkeit, solange gedrückt
SHIFT – rechts (WAF2024)	Stadion/Clubgelände/Museum	Beschleunigt in Verbindung mit WASD 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/Museum	Alle Steuerungstasten werden direkt auf 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
1-3	Rookie des Monats und des Jahres	Ändert die Geschwindigkeit der Anzeige
SHIFT – links (WAF2024)	Aufgaben unter Zeitdruck	Verlangsamt den Ablauf
SHIFT – rechts	Aufgaben unter	Beschleunigt den Ablauf

(WAF2024)	Zeitdruck	
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. Es ist wichtig, dass die „oberen Ränge“ auch tatsächlich mit Anführern besetzt sind.

Teamvergleich

An verschiedenen Stellen im Spiel kannst du den Teamvergleich aufrufen.

Dort werden dir u.a. die Bilanzen der beiden Teams in den direkten Duellen angezeigt (Heim/Auswärts/Gesamt).

Dies gilt auch für die Nationalmannschaften.

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
 Siegessicher
 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.

Außerdem kannst du dir im Spielerprofil die Tore jedes Spielers 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. Das ist nicht populär, aber du kannst es leicht vermeiden. 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.

Trainingseinheiten – ab WAF

Bei jeder Einheit wird durch ein Icon eine von drei Kategorien ausgegeben:

INDIVIDUELL (1 Spieler)

GRUPPENTAKTIK (3 Spieler)

MANNSCHAFTSTAKTIK (>4 Spieler)

Bei jeder Einheit wird ihre Auswirkung auf die Kondition mit 1-5 Punkten angezeigt. Gleichzeitig wirken sich anstrengende Einheiten natürlich auch negativ auf die Frische aus.

Zusätzlich werden für jede Einheit bis zu 3 Vorteile ausgegeben.

Die folgende Tabelle enthält die vollständigen Auswirkungen. Unter Spielverletzungen wird aufgeführt, welche Verletzungen möglich sind:

X	Alle
M	Muskel
K	Kopf
Leer	Keine

Bei jeder Trainingseinheit kann festgelegt werden, welche Spieler mitmachen und wie intensiv diese geführt werden soll.

Die Trainingswochen werden im Profil gespeichert, allerdings als separate Datei. Damit kann diese Datei an andere Spieler weitergegeben werden.



Im Spiel werden nicht alle Effekte der einzelnen Trainingseinheiten direkt angezeigt. Bewegst du den Mauszeiger über die angezeigten Effekte, werden diese jedoch in einem Tooltipp vollständig angezeigt.

Einheit	Fitness	KATE-GORIE	SPIEL-VERL.	Auswirkung ICON	Auswirkung Text
Individuelle Fähigkeiten	++	I		SKILL	Individuelle Trainingsziele
Technik	+	I		SKILL SKILL	Technik Kreativität
Zweikämpfe	++	I	X	SKILL MENTAL	Zweikämpfe, Ballgewinne, Manndeckung Einstellung auf Gegner
Sprints	+++	I	M	SKILL	Antritt
Pässe	+	I		SKILL	Kurze Pässe, Lange Pässe
Kopfbälle	++	I	K	SKILL SKILL	Kopfball, Paraden Flanken
Torabschlüsse	+	I	M	SKILL SKILL SKILL MENTAL	Torrieher Schusstechnik, Paraden Allein gegen Torwart, Eins gegen Eins Selbstvertrauen
Flache Hereingaben	++	M	X	SKILL TAKTIK	Stellungsspiel, Schusstechnik, Fangsicherheit Flache Hereingaben
Flanken	++	M	K	SKILL TAKTIK	Flanken, Kopfbälle, Volleys, Fausten, Strafraumbeherrschung, Fangsicherheit Flanken
Einwürfe (BENÖTIGT SPIELER MIT DIESER FÄHIGKEIT)	+	M+I		SKILL TAKTIK SONDERBONUS N. SPIEL	Einwürfe Flanken
Freistöße - 5 Varianten	+	M+I		SKILL TAKTIK SONDERBONUS N. SPIEL	Freistöße, Schusskraft, Schusstechnik Freistöße - Gewählte Variante
Ecken - 5 Varianten	+	M+I	K	SKILL TAKTIK SONDERBONUS N. SPIEL	Ecken Ecken - Gewählte Variante
Elfmeter	+	I		SKILL MENTAL SONDERBONUS N. SPIEL	Elfmeter Vorteil Elfmeterschießen
Distanzschüsse	+	M+I	M	SKILL TAKTIK	Schusskraft, Schusstechnik

					Distanzschüsse
Abseitsfalle	++	M		TAKTIK	Abseitsfalle
Dribbling	++	I	X	SKILL TAKTIK	Dribbling Dribblings
Schwalben	++	M+I		SKILL TAKTIK	Zweikampf Schwalben
Training-Parcours	+++	I		SKILL SKILL	Antritt, Schusstechnik Kurze Pässe, Dribbling
Rondó-Varianten	+++	G	M	SKILL SKILL SKILL SPIELPHILOSOPHIE	Kurze Pässe Ballbehauptung Kreativität Angriffsfußball mit direkten Pässen, Kontrollierte Offensive, Ballbesitzfußball
Angriffe durch die Mitte	++	M	X	SKILL TAKTIK SPIELPHILOSOPHIE	Verschiedene Fähigkeiten Angriffe durch die Mitte Abgesichertes, ruhiges Aufbauspiel, Direkter Angriffsfußball
Angriffe über Außen	++	M	X	SKILL TAKTIK SPIELPHILOSOPHIE	Verschiedene Fähigkeiten Flügelspiel Abgesichertes, ruhiges Aufbauspiel, Direkter Angriffsfußball
Angriffe mit direktem Passspiel	++	G	X	SKILL SPIELPHILOSOPHIE	Kurze Pässe Volle Attacke, Direkter Angriffsfußball
Über- und Unterzahl	++	M	X	TAKTIK TAKTIK	Vorteil bei Überzahl Vorteil bei Unterzahl
Pressing	+++	M	X	TAKTIK	Pressing
Gegenpressing	+++	M	X	TAKTIK	Gegenpressing
Konter mit Passspiel	++	M	X	SKILL SKILL SPIELPHILOSOPHIE	Kurze Pässe, Schnelligkeit Abwürfe Spiel zerstören und direkte Pässe
Konter mit weiten Bällen	++	M	X	SKILL SKILL SPIELPHILOSOPHIE	Lange Pässe Abstöße Defensiv mit langen Bällen nach vorne, Bus vor dem Tor parken
Kontrolliertes Umschaltspiel	++	G	X	SKILL SPIELPHILOSOPHIE	Pässe allgemein, Spielübersicht, Aufbauspiel, Ball halten Kontrollierte Offensive, Ballbesitzfußball, Abgesichertes, ruhiges Aufbauspiel
Schnelles Umschaltspiel	+++	G	X	SKILL TAKTIK	Pässe allgemein, Spielübersicht, Aufbauspiel

				SPIELPHILOSOPHIE	Konter, Gegenpressing Volle Attacke, Direkter Angriffsfußball, Angriffsfußball mit kurzen Pässen, Defensiv mit langen Bällen nach vorne, Spiel zerstören und direkte Pässe
Zonenspiele - Kleine Gruppen	+++	G	X	SKILL TAKTIK	Kurze Pässe, Spielübersicht, Aufbauspiel Gegenpressing
Zonenspiele - Große Gruppen	++	M	X	SKILL TAKTIK	Kurze Pässe (50%), Weite Pässe (50%), Spielübersicht, Aufbauspiel Gegenpressing
Positionsspiele - Kleine Gruppen	+++	M	X	SKILL SPIELPHILOSOPHIE	Kurze Pässe, Ball halten Allgemein
Positionsspiele - Große Gruppen	++	G	X	SKILL SPIELPHILOSOPHIE	Kurze Pässe , Ball halten Allgemein
Sechsfelderschach	+++	G	X	SKILL SPIELPHILOSOPHIE	Kurze Pässe Allgemein Ballbesitz
Trainingsspiel 11 gegen 11	++	M	X	TAKTIK SPIELPHILOSOPHIE	Verschiedenste Taktiken Team spielt sich ein
Auslaufen (NUR NACH SPIEL)	-	M		ZUSTAND	Frische
Aktive Erholung	-	I		ZUSTAND	Frische
Gymnastik/Stabilisation	+	I		SKILL	Basisarbeit Beweglichkeit
HIIT	+++	I		SKILL	Basisarbeit Fitness
Krafttraining	+++	I		SKILL	Basisarbeit Kraft
Steigerungsläufe	+++	I		SKILL SKILL	Ausdauer Schnelligkeit
Ausdauerlauf	+++	I		SKILL	Ausdauer
Videoanalyse letztes Spiel		M			Kleine Lerneffekte
Videoanalyse nächster Gegner		M		-	Aufdeckung Taktik
Videoanalyse übernächster Gegner		M			Aufdeckung Taktik
Spezielle Angriffe	++	M	X	ANGRIFFE	Eigene Angriffe werden gezielt trainiert

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.

Alle positiven Auswirkungen eines Platzes werden halbiert, wenn keine Umkleidekabine da ist.

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.

Transferliste – ab WAF2024 Update 1

Dieser optionale Bildschirm wird direkt nach den aktuellen Transfers angezeigt. Hier werden alle Spieler aufgelistet, die derzeit von ihren aktuellen Vereinen abgegeben werden sollen. Die wichtigste Spalte zeigt dabei an, wie lange die Spieler bereits auf der Transferliste sind.

Damit kannst du zum einen die Neuzugänge auf einen Blick sehen, zum anderen kannst du auch nach Spielern schauen, die sich bereits sehr lange auf der Transferliste befinden und daher möglicherweise deutlich günstiger zu haben sind.

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 Vereinsprofil wird außerdem direkt angezeigt, für welche Positionen die einzelnen Vereine aktuell Spieler suchen.

Möchtest du Spieler loswerden, steht dir ab WAF2024 die Möglichkeit offen, sie gezielt anderen Vereinen anzubieten (siehe „Spieler anbieten“). Auch hier lohnt es, die Vereinsprofile 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 Vereinsprofil kannst du das Trikot deines Vereins ändern. Dabei kannst du dich per Mausklick links und ggf. auch rechts durch die vorhandenen Trikots klicken oder alternativ das Mausekranz 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. Ab WAF27 gibt es zusätzlich die Möglichkeit, die Trikots auch unmittelbar vor einem Match zu verändern.

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.

Unzufriedenheit bei Spielertypen - ab WAF2024 Hotfix 4

Teamspieler und Analytiker werden nicht mehr unzufrieden, wenn sie nur auf ihrer Nebenposition eingesetzt werden.

Unzufriedenheit falsche Position - ab WAF2024 Hotfix 4

Spieler werden nach dem Erlernen einer Nebenposition nicht mehr sofort unzufrieden, wenn sie dort spielen müssen. Später kann sich das allerdings noch ändern.

Verdiente Tore – ab WAF

Siehe „xG“.

Vereinsanteile – ab WAF

Zunächst ist der Besitz von Vereinsanteilen auf 49% beschränkt (nur in Deutschland). 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. Ab WAF27 kannst du auch ohne Budget spielen, in diesem Modus steht dir praktisch das gesamte Vereinsvermögen zur Verfügung.

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.

Im Kreativmodus stehen an dieser Stelle weitere Vereinsdaten für Änderungen zur Verfügung, u.a. die Größe des Vereinsgeländes.

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.

Abschließend gibt es ab Update 2 noch einen Draft, mit dem du dein Team anpassen kannst.

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 die Entlassung nicht aktivierst. Solange du den Job also machen willst, so lange bekommt man dich ansonsten 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!

Vereinslosigkeit – ab WAF, ständig verbessert

Auf diesem Bildschirm kannst du dich entweder im Wochenrhythmus um einen neuen Job bemühen (Button oben rechts) oder einfach simulieren (Start!-Button unten).

Bei der Simulation kannst du auch einem Verein und/oder einer Nationalmannschaft folgen und wirst dann über die Ergebnisse informiert. Ab WAF27 kannst du dir auch zusätzliche Zeitungsmeldungen einblenden lassen.

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.

Verhandlungen Spieler – neu ab WAF27

Siehe „Spielerverhandlungen“.

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, ab WAF2024 geändert

Wichtig: Wähle nur solche Regeln, die du später auch einhalten kannst. Ansonsten sind die langfristigen negativen Folgen immer gravierender als die positiven Folgen am Saisonbeginn. Dann wäre es besser gewesen, du hättest dich direkt für eine neutrale Lösung entschieden.

Alter

Ich setze auf Erfahrung.

Alle Spieler über 30 erhalten einen Punkt Zufriedenheit, alle unter 23 einen Minuspunkt bei der Managerkommunikation.

Das Alter spielt keine Rolle für mich.

Alles bleibt so, wie es ist.

Ich setze auf die Jugend.

Alle Spieler unter 23 erhalten einen Punkt Zufriedenheit, alle über 30 einen Minuspunkt bei der Managerkommunikation.

Wird das Versprechen gebrochen, erhalten die bisher bevorzugten Spieler 2 Abzug bei der Managerkommunikation.

Form

Die aktuelle Form ist nur ein Faktor.

Jeder kann sich im Training anbieten.

Die Tagesform entscheidet.

Hier wird festgelegt, wie die Spieler mit deinen Entscheidungen bei der Aufstellung umgehen. Erklärst du die Form für wichtig, musst du schwächere Spieler auch einsetzen, wenn diese deutlich formstärker als die etablierten sind. Umgekehrt erwarten die etablierten Spieler bei „Die aktuelle Form ist nur ein Faktor.“, dass sie nicht gleich aus der Mannschaft fliegen, wenn es nicht so läuft.

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 schlechter 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 schlechter ist. Danach nicht mehr.

Sieht ein Spieler Ihr Versprechen als gebrochen an, gibt es einen Punkt Abzug bei der Managerkommunikation.

Rotation

Wir rotieren viel.

Jeder bekommt bei mir seine Chance.

Ich setze auf eine Stammelf.

Die Rotation wird separat unter „Rotation“ erklärt.

Präsidium

Ziel ist ein langsamer Aufbau.

Wir wollen uns mittelfristig verbessern.

Ziel ist kurzfristiger Erfolg.

Alle Änderungen der Beliebtheit beim Präsidium sind in 2 Kategorien unterteilt: Kurzfristige und langfristige Erfolge/Misserfolge. Je nach Einstellung werden diese unterschiedlich bewertet. So sind beim langsamen Aufbau die Saisonergebnisse und Finanzen wichtig, während beim kurzfristigen Erfolg jedes einzelne Spiel stärker gewichtet wird (jeweils 25%).

Spielweise

Wir spielen offensiv. => +3 Beliebtheit Präsidium

Hier wird erwartet, dass die Mannschaft im Schnitt mindestens 2 Tore erzielt. Ansonsten gibt es nach dem 3. Spieltag wieder Abzüge, die sich jeweils nach dem echten Schnitt richten und zwischen 1 und 10 Punkten betragen. Den maximalen Abzug gibt es bei weniger als 0.8 eigenen Toren pro Match.

Ich will eine gute Balance zwischen Offensive und Defensive.

Die Standardeinstellung hat keine Auswirkungen.

Die Null muss stehen. => -3 Beliebtheit Präsidium

Hier wird erwartet, dass die Mannschaft im Schnitt maximal 1.2 Tore kassiert. Ansonsten gibt es nach dem 3. Spieltag wieder Abzüge, die sich jeweils nach dem echten Schnitt richten und zwischen 1 und 10 Punkten betragen. Den maximalen Abzug gibt es bei mehr als 2.6 kassierten Toren pro Match.

Transfermarkt

Aus jedem Jugendjahrgang muss es ein Spieler schaffen. => +2 Beliebtheit Präsidium

Nach der Saison gibt es -5%, wenn kein Jugendspieler der Vorsaison >5 Einsätze hatte.

Ich kaufe nur Spieler, die ich teurer weiterverkaufen kann. => +2 Beliebtheit Präsidium

Später gibt es 2% Abzug pro verpflichteten Spieler mit einem Alter über 30.

Wir kaufen nur Spieler, die uns wirklich weiterbringen. => +2 Beliebtheit Präsidium

Es gibt -4% pro Spieler für jede Verpflichtung, die nicht Top 18 im Kader ist. Wählen Sie diese Option also nur, wenn Sie sich ganz sicher sind, dass Sie keine solchen Spieler verpflichten.

Versprechen für einzelne 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.

Vertragsverlängerung für alle Abteilungsleiter – ab WAF27

Hiermit kannst du dir unter „HR/Finanzielles“ die Arbeit erleichtern und alle Verträge deiner Abteilungsleiter gegen eine moderate Gehaltserhöhung verlängern. Nach einem Aufstieg ist diese Erhöhung aber zu schwach. Du kannst das machen, musst aber dann mit weiteren Forderungen rechnen. Dies ist nur einmal pro Saison möglich.

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.

VSynC – ab WAF

Läuft der Wochenablauf bei dir zu langsam, kannst du ihn eventuell durch Abschalten des VSynC etwas beschleunigen. Dadurch läuft dieser nicht mehr mit 60 Frames pro Sekunde, sondern so schnell es eben geht.

Dies kann auf einem einigermaßen schnellen Rechner mit entsprechender Grafikkarte 1-2 Minuten Zeitersparnis pro Saison bringen. Allerdings kann es auf manchen System auch zu Grafikfehlern kommen, in diesem Fall musst du ihn ggf. leider wieder aktivieren.

Wartungskosten – ab WAF, erweitert bei WAF2024

Die jährlichen Wartungskosten betrugen 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 denen 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.

Wettbewerbe editieren – ab WAF2024



Auch die Wettbewerbe können editiert werden, insbesondere der Name. Aufgerufen wird die Funktion rechts oben im Wettbewerbsprofil.

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 ab 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.

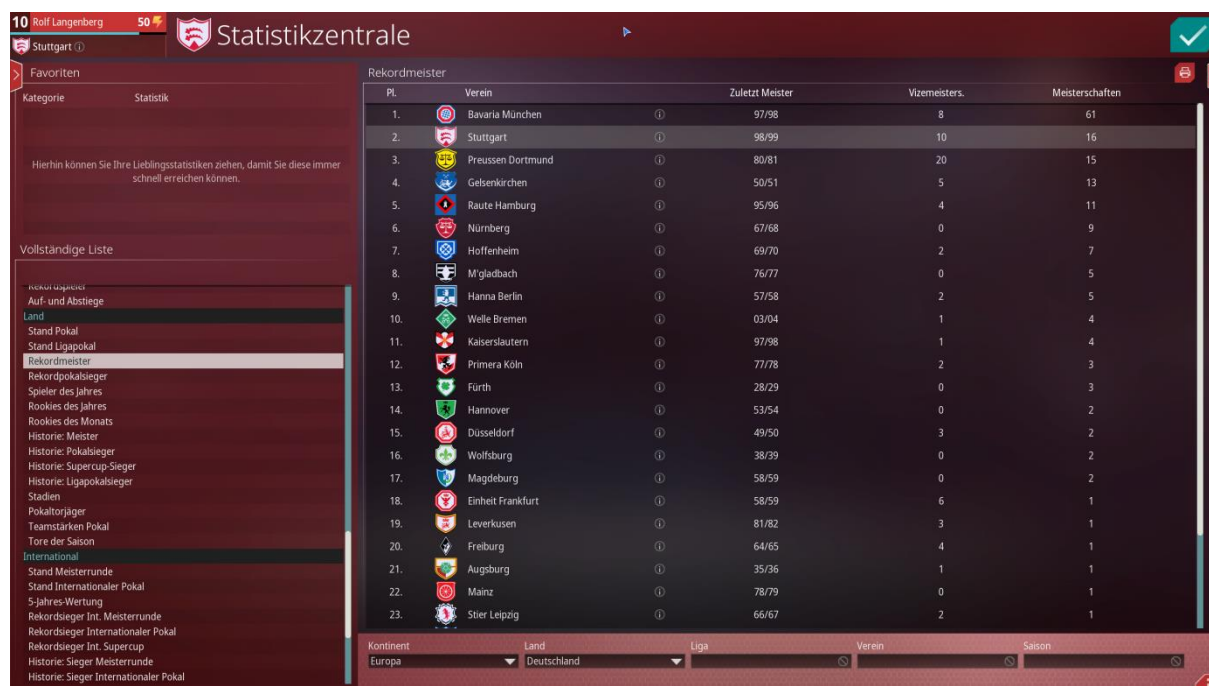
Beispiel: Chance 1 hat eine xG von 0,7. Chance 2 von 0,6. Dann betragen die gesamten xG für die Doppelchance $0,7 + 0,3 \cdot 0,6 = 0,88$.

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 auch die Simulation starten und konfigurieren. Bei WAF musstest du dazu noch die Optionen aufrufen.



Pl.	Verein	Zuletzt Meister	Vize-meisters	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.	Hanna Berlin	57/58	2	5
10.	Welle 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 außerdem die Möglichkeit, während der Simulation 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.

Das Mausexplorer wird zur Bewegung innerhalb von Listen und zum Wechsel der Menüpunkte im Hauptmenü verwendet. Drückst du das Mausexplorer im Hauptmenü, öffnen sich die Flügelmenüs (ab Update 1).



4. Teil 4 – MODIFIKATIONEN

Dieses Kapitel gibt dir eine Übersicht über alle Möglichkeiten, wie du WE ARE FOOTBALL 2027 für dich selbst erweitern kannst, insbesondere erfährst du alles über die dazu notwendigen User-Verzeichnisse und Formate. Wenn du Erweiterungen weitergibst, darfst du dabei keine Rechte Dritter verletzen (z.B. durch die Weitergabe von Fotos aus dem Internet).

Anschließend folgen 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 ab 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, WAF2024 und WAF27 auf die gleichen Grafikverzeichnisse zu und verwenden die gleichen Formate. Sowohl für WAF2024 als auch für WAF27 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
Banner	WAF2024 Update 2	banner	0 - 512x128, 1 - 512x160, 2 - 1024x128, 3 - 1025x256, transparent, png.	Siehe unten bei Banner.
Daily WAF erweitern	WAF27	Übersetzung	Text	Siehe unten bei Fankommentare.
Ereignisse ersetzen	WAF2024	Übersetzung	Text	Siehe unten bei Ereignisse.

Familie	WAF2024	Family	160x160, transparent.	Wie Spieler.
Familie groß	WAF2024	Family big	320x320, transparent.	Wie Spieler.
Fankommentare hinzufügen	WAF	Übersetzung	Text	Siehe unten bei Fankommentare.
Fans	WAF	Fans	616x264, nicht transparent.	Siehe unten bei Wappen.
Generische Spieler	WAF	avatar_generi c/160	160x160, transparent.	Siehe unten.
Generische Spieler groß	WAF	avatar_generi c/512	512x512, transparent.	Siehe unten.
Generische Spieler Helden	WAF	avatar_generi c/hero	472x712, transparent.	Siehe unten.
Generische Wappen	WAF	datafiles\imag esets\badges_ generic	160x160, transparent.	Siehe unten.
Halbzeitansprachen	WAF27	audio\hymn	Audio, ogg.	Siehe unten. Noch nicht eingebaut!
Jahreshaupt- versammlung	WAF2024	Assembly	720x592, nicht transparent.	Siehe unten bei Wappen.
Ländertexte	WAF27	Übersetzung	Text	Siehe unten bei Ländertexte.
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, aber mit Sonderzeichen.
Musik	WAF 2024 UPDATE 1	Audio\Music	Audio, ogg.	Siehe unten.
Panels Videoring	WAF2024	Panels	1024x128, nicht transparent.	Siehe unten.
Pokalgrafiken klein	WAF2024, Update 2	Competitions\ Small	64x64, transparent.	Wie Name bei „Wettbewerbe“.
Pokalgrafiken mittel	WAF2024, Update 2	Competitions\ Normal	160x160, transparent.	Wie Name bei „Wettbewerbe“.
Pokalgrafiken groß	WAF2024,	Competitions\ Large	720x720, transparent.	Wie Name bei „Wettbewerbe“.

	Update 2	Big	transparent.	„Wettbewerbe“.
Präsidenten	WAF27	Wie Mitarbeiter.	160x160, transparent.	Wie Mitarbeiter.
Reinrufen	WAF2024	Shouts	Audio, wav.	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.
Städtefotos	WAF	Cities	616x464, nicht transparent.	Siehe unten bei Wappen.
Städtetexte	WAF27	Übersetzung	Text	Siehe unten bei Städtetexte.
Teambilder	WAF2024	Team pictures	1024x512, transparent.	Siehe unten. Werden im Museum verwendet.
Torhymnen	WAF2024 Update 1	Goal anthems	Audio, wav.	Können in den 3D-Match-Optionen

				aktiviert werden.
Trikots (3D-Spiel)	WAF2024 Update 1	Kits	Siehe template1-3 im WAF-Verzeichnis.	Diese werden im 3D-Spiel verwendet.
Trikots (UI)	WAF	Shirts	256x256, transparent.	Siehe unten bei Wappen. Dies sind die Shirts, die in der UI verwendet werden.
Vereinshymnen	WAF27	audio\hymn	Audio, ogg.	Siehe unten.
Wappen	WAF	Badges	160x160, transparent.	Siehe unten.
Wappen groß	GEPLANT, OHNE GEWÄHR	Badges big	512x512, transparent.	Siehe unten.
Wettbewerbe	WAF	Competitions	256x256, transparent.	m_LANDNUMMER_LIGANAME (ohne Leerzeichen etc.). f_ für Wettbewerbe der Frauen; Landnummer internationale Wettbewerbe ist 240+Kontinent (Liste siehe unten). Landnummer für kontinentale Wettbewerbe der Nationalteams ist 248+Kontinent, WM ist 255. Siehe unten unter „Pokale“.
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“.
Zentrale	WAF	Headquarters	616x264, nicht transparent.	Wie Fans. Wird als Header von „Präsidium“ angezeigt.

4.2. Neuerungen für Editoren in WAF27

Mehrere User-Datenbanken (mit optionalen Logos) gleichzeitig

WE ARE FOOTBALL 2027 erlaubt es dir, am Spielbeginn aus mehreren User-DBs die gewünschte auszuwählen.

Erstellst du selbst eine Datenbank, kannst du diese jetzt mit einem Logo versehen. Dazu musst du lediglich ein PNG der Größe 80x80 in das gleiche Verzeichnis wie deine Datenbank kopieren. Das PNG muss dazu wie die dazugehörige DB benannt sein.

Erstellst du kein eigenes Logo, wird ein Standardlogo verwendet.

Jugendspieler

Bei den Jugendspielern kann man nun ein Geburtsjahr setzen.

Bei der (Vor-)Einstellung 2000 wird das Geburtsjahr im Spiel dynamisch angepasst, während alle anderen Jahreszahlen fest übernommen werden. Kann ein Spieler mit einem festen Geburtsjahr nicht zugeordnet werden, scheidet er für die aktuelle Partie aus. Der Vorteil ist natürlich, dass man direkt ein Spielerbild zuordnen kann.

Präsidenten

WAF27 zeigt jetzt auch die Bilder der Präsidenten an. Dies funktioniert analog zu den Mitarbeitern. Im Editor wird unter "Verein" der benötigte Dateiname bzw. ein vorhandenes Bild angezeigt.

Regionale Pokale

Regionale Pokale können im Editor in wenigen Minuten erstellt werden. Nach aktuellem Stand sind bis zu 32 Pokale (landesweiter Pokal + 31 Pokale darunter) möglich, die auch über mehrere Ebenen funktionieren (Kreispokalsieg => Regionalpokal => Regionalpokalsieg => Nationaler Pokal).

Es kann auch z.B. ein regionaler Pokal erstellt werden, der nur Vereine aus der RL Nord und darunter beinhaltet. Auch ein Pokal, der z.B. die RLs Nord und Süd und die darunter befindlichen Ligen zusammenfasst, ist möglich.

Picks (für Profis)

`pickTypeGetWithLowestLeagueAndLevelAtLeast = 24,`
`pickTypeStartRelegation = 110,`

`GetWithLowestLeagueAndLevelAtLeast` holt die Mannschaften, die in die angegebene Liga oder darunter gehören und aktuell in Ligastufe X oder darunter spielen, das wird für die Pokale benötigt.

`StartRelegation` ist ein Element, das gesetzt werden kann, um anzuzeigen, ab wann die Abstiegsэлеmente in der PickList beginnen. Alle Pickеlemente nach diesem Element müssen sich dann auf den Abstieg oder die Abstiegsrelegation beziehen. Im Spiel wird das dann

einfach beim Picken der Teams ignoriert. Es wird aber zum Festlegen der Abstiegsregeln gebraucht, wenn man das Land im Spiel abschaltet oder einzelne Ligastufen entfernt.

Nationalmannschaftsstadien

Es kann nun ein spezielles Stadion für die Nationalmannschaft erstellt und ausgewählt werden. Außerdem können auch andere Stadien für Länderspiele freigegeben werden. Wird diese Funktion in einem Land nicht genutzt, geht es wie bisher nach Größe.

Ansonsten wird sich an den Stadien für WAF27 im Editor nichts ändern.

Hymnen

Vor dem Spiel besteht die Möglichkeit, z.B. einen stimmungsvollen Fangesang zu integrieren oder aber das Vereinslied, das vor dem Spiel angestimmt wird. Bei den Nationalmannschaften können natürlich auch die Nationalhymnen abgespielt werden. Einfach die .oggs ins Verzeichnis "audio\hymn" kopieren und wie üblich mit den Vereinsnamen und Nationalmannschaften verknüpfen. Da wir nicht wissen, ob das nicht auf die Dauer nervt, kann man sie in den Optionen auch abschalten.

Internationale Vereinswettbewerbe

Dort können jetzt auch die Prämien für die einzelnen Runden festgelegt werden.

Nationalmannschaftswettbewerbe außerhalb Europas

Zumindest bei WAF27 gibt es hier keine Änderungen gegenüber WAF2024. Für WAF28 ist das im Moment geplant.

Weltclubmeisterschaft

Zumindest bei WAF27 gibt es hier keine Änderungen gegenüber WAF2024. Auch für die Frauen ist hier keine Änderung geplant. Wir gehen im Moment davon aus, dass sich das für Folgeversionen ändern wird.

Spielpläne editieren

Dort ist jetzt die Datumsspalte fix und die Breiten der einzelnen Spalten können wie auf den anderen Screens modifiziert werden.

3D-Trikots

Hier sind vor dem Spiel jetzt bis 8 reguläre oder Sondertrikots auswählbar. Diese müssen in den Dateinamen einfach nur fortlaufend nummeriert werden.

Rückennummern

Es ist jetzt auch möglich, im Editor eine Rückennummernfarbe zu editieren.

Generische Wappen

Hier gibt es einige Ergänzungen bei den Grundformen.



Übersetzungen

Hier gilt wie bisher: Wenn die übersetzten Versionen nicht eingetragen sind, wird der deutsche Text verwendet. Es ist also nur notwendig abweichende Namen (z.B. bei Städten) einzutragen.

Sonstiges

Durch den DB-Schwerpunkt bei WAF27 wurden viele kleine Verbesserungen integriert, z.B. bei den Statistiken oder bei der Landesauswahl, die die praktische Arbeit erleichtern.

Halbzeitsprachen (nicht WAF27)

Für die Zukunft werden wir voraussichtlich auch die Möglichkeit für eigene Halbzeitsprachen integrieren. Nachdem du diese aufgenommen hast, kopiere sie einfach als .oggs in das Verzeichnis „audio\halftime“. Dann kannst du sie in den Optionen unter Gameplay und Halbzeitsprache aktivieren.

4.3. 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.).

4.4. Spezielle Regeln für Dateinamen**Banner – ab WAF2024 Update 2**

Es gibt Banner für einzelne Vereine und generische Banner für jedes Land. Dazu kommen vollkommen generische Banner für alle Länder, die nur auf den Vereinsdaten basieren (Logo + Farben).

Verein => Wie Badge.

Land => Nummer.

Alle Länder (World) => 0.

Für World gibt es in jeder Größenkategorie:

Oben/Unten

Rechts/Links

4-Felder

Oben/Unten mit Wappen

Rechts/Links mit Wappen

Strahlen mit Wappen

4-Felder mit Wappen

Dann folgt der Typ. Typ ist je nach Größe 0-3.

0 512x128

1 512x160

2 1024x128

3 1024x256

LAND-TYP

VEREINSNAME-TYP

Dann folgt die fortlaufende Nummerierung beginnend mit 1.

Dann folgt die Logoplatzierung:

0 = Kein Logo

1 = Logo links

2 = Logo mittig

3 = Logo rechts

Beispiel bis hierher:

Stuttgart-1-1-0

Kleines Banner für Stuttgart, Nr. 1, ohne Logo.



Dann folgen die Farben:

0 = ohne Farbe

1 = Eingefärbt („Färbbanner“) => rot = 1. Farbe, 2. Farbe, 3. Farbe

Dann folgt die Bedingung für das Banner.

Folgende Bedingungen sind verfügbar:

00 = Immer

01 = Läuft gut Aktueller Erfolg Verein +2

02 = Läuft schlecht Aktueller Erfolg Verein -2

03 = Heimspiel

04 = Auswärtsspiel

05 = Derby

06 = Europapokal Aktuell vor dem Spiel Europapokalplatz && in der aktuellen Saison nicht

07 = Meister Amtierender Meister oder (Tabellenführer 1. Liga && Spieltag>5)

08 = Meisterkurs Tabellenführer 1. Liga && Spieltag>5

09 = Nie 2. Liga 1. Liga && noch nicht abgestiegen && Platz im hinteren Drittel der Tabelle

Nehmen wir an, wir wollen ein Banner machen, bei dem das Logo in der Mitte ist und rot-weiße Strahlen nach ausgehen.

Dann müsste man das so machen, wenn es für alle Vereine gehen soll:

0(WORLD)-3-1-2-1-00

Oder so, wenn es nur für Stuttgart kommen soll:

Stuttgart-3-1-2-1-00

Pro Banner sind es also 6 Werte.

FÜR WEN - TYP - NUMMER - LOGO - FARBE – BEDINGUNGEN

Daily WAF

In der Textdatenbank befinden sich diverse Einträge, die mit ID_DATUM_ beginnen.

Schaue unten in Kapitel 4 nach, wie du Fankommentare editieren kannst. Genau auf diese Weise kannst du auch eigene Texte zu den Daily WAFs hinzufügen.

So kann dir das Spiel z.B. zum Geburtstag gratulieren oder die vollständige Rückzahlung des Hauskredits vermelden.

Beim ID-Format musst du lediglich darauf achten, dass zuerst das Jahr, dann der Monat (immer zweistellig) und dann der Tag (ebenfalls immer zweistellig) folgt. Aber in der Textdatei gibt es genügend Beispiele, das sollte kein Problem sein.

Eigenes Foto – ab WAF



Das Namensformat des eigenen Fotos entspricht den Spielern, aber mit Sonderzeichen.

Das Verzeichnis ist: Staff

Dazu kommen noch Varianten mit einem angehängten -1, -2, -3 und -4.

- 1 Normal
- 2 Jubelnd
- 3 Wütend
- 4 Traurig

Beispiel: KöhlerGe30031969-2

Die Auswahl erfolgt so:

If (je nach Beliebtheit) und (Mitarbeiterbild 1-4 vorhanden)

KöhlerGe30031969-1-4

Else (Mitarbeiterbild normal vorhanden)

KöhlerGe30031969

Else (Mitarbeiterbild ohne Geburtsdatum vorhanden)

KöhlerGe

Else

Wie bisher

Endif

Ereignisse ersetzen – ab WAF

Wenn dich im Spiel bestimmte Ereignisse nerven, kannst du diese ganz einfach überschreiben. Gehe zuerst wie bei den Fankomentaren vor, bis du die Datei im Editor siehst.

Nun suche nach dem Ereignistext. Bitte suche nach Textstellen ohne Platzhalter und nur solche, die in der männlichen und weiblichen Form gleich sind, damit diese auch gefunden werden.

Jetzt kannst du den Text beliebig ändern, wobei du die Platzhalter am besten gleich lässt (außer du weißt ganz genau, was du machst).

Dann einfach speichern und schon ist das alte Ereignis durch deine neue Variante ersetzt. An dieser Stelle nützt übrigens die Erstellung neuer Nummern leider nichts.

Fankommentare hinzufügen – ab WAF2024

Das Spiel verwendet für die Texte eine Übersetzungsdatei. Diese ist normalerweise versteckt, aber für den Editor kann man diese leicht im Verzeichnis „Translation“ im Editor-Verzeichnis des Spiels finden.

Für das Spiel musst du diese nun in das Verzeichnis „We Are Football“ (unter „Gespeicherte Spiele“) und dann unter \datafiles\gamedata kopieren. Du musst diese Unterverzeichnisse ggf. zuvor anlegen.

Es gibt dort jeweils aktuell 8 Dateien.

GameText_de-de.txt Deutsch
GameText_en-uk.txt Englisch (br.)
GameText_es-es.txt Spanisch
GameText_fr-fr.txt Französisch
GameText_it-it.txt Italienisch
GameText_pl-pl.txt Polnisch
GameText_ru-ru.txt Russisch
GameText_zh-cn.txt Chinesisch

Wenn du deutsche Fankommentare erstellen willst, reicht die deutsche Datei.

Öffne diese einfach mit dem normalen Windows-Editor und suche nach:

ID_FANKOMMENTARE_

Ab

ID_FANKOMMENTARE_1_1

Folgen nun alle Fankommentare, die es bereits gibt. Du wirst sehen, es ist eine ganze Menge.

Diese sind in Gruppen zusammengefasst (erste Zahl im Dateinamen). Für die Gruppe 1 sind das:

ID_FANKOMMENTARE_1_1 {staffid1:STAFF} macht bisher einen guten Job.

ID_FANKOMMENTARE_1_2 {staffid1:STAFF} hat mich bisher positiv überrascht.

ID_FANKOMMENTARE_1_3 Wir hatten einfach den besseren Plan als der Gegner.

{staffid1:STAFF} hat {FM#seinen|ihren} Job da gut gemacht.

ID_FANKOMMENTARE_1_4 Mit der Verpflichtung von {staffid1:STAFF} hat das Präsidium ziemlich viel richtig gemacht!

ID_FANKOMMENTARE_1_5 Mit {staffid1:STAFF} und uns hat sich gefunden, was sich gesucht hat.

{staffid1:STAFF} steht hier offensichtlich für den Manager (es wird also später durch deinen Namen ersetzt). Wenn du nun weiteres Lob im Spiel haben möchtest, dann kannst du einfach beliebige weitere Kommentare hinzufügen. Zum Beispiel so:

ID_FANKOMMENTARE_1_6 {staffid1:STAFF} ist ein Segen für unseren Verein.

Dann die Datei speichern und schon ist der Kommentar im Spiel und kann ab dem nächsten Start auftauchen. Du kannst natürlich weitermachen und die Liste ergänzen, zumindest bis 99 sollte das kein Problem sein, solange du keine Zahlen auslässt.

Dabei musst du nur beachten, dass deine Texte keine weiteren Bedingungen erfordern. So wäre z.B. dies hier gefährlich:

ID_FANKOMMENTARE_1_6 {staffid1:STAFF} gewinnt wirklich jedes Spiel!

Da die anderen Texte sehr allgemein sind, kannst du davon ausgehen, dass es gut läuft, aber du kannst nicht von einer Siegesserie ausgehen. In diesem Fall könnte der neue Text z.B. auch kommen, wenn du das vorletzte Spiel verloren hast.

Platzhalter wie {staffid1:STAFF} kopierst du für neue Texte am besten immer als Ganzes, damit sich keine Fehler einschleichen.

Bitte verwende am besten auch nur Platzhalter, die in den bisherigen Alternativen einer Gruppe schon auftauchen. Es mag sein, dass andere funktionieren (z.B. der Vereinsname), aber garantiert ist das nicht und das Testen ist nicht einfach, da du die Kommentare nicht gezielt aufrufen kannst.

Selbstverständlich kannst du auch bereits vorhandene Fankommentare modifizieren.

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.

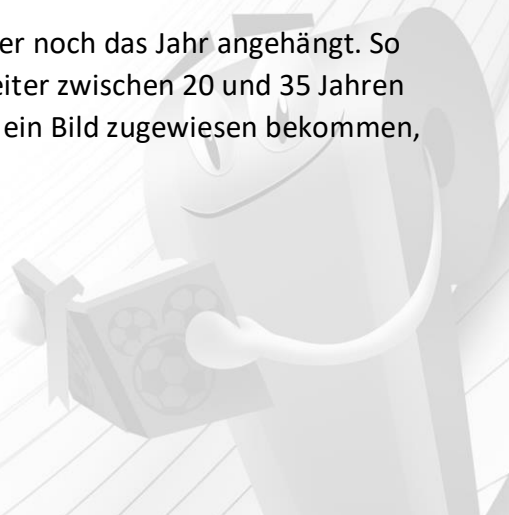
Die Benennung der Datei entspricht der Benennung der Wappen.

Beispiel: 1.FC Düsseldorf => 1FCDusseldorf

Gibt es keine Grafik, wird alles normal angezeigt.

Generische Mitarbeiter – ab WAF2024

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.



Generische Spielerbilder – ab WAF2024

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.

Generische Wappen – ab WAF

Der Speicherort für die generischen Wappen ist datafiles\imagesets\badges_generic.

Damit dieses Verzeichnis existiert, muss man allerdings im Editor einmal eine DB exportiert haben.

Die dortigen Wappen können nun nachbearbeitet werden. Allerdings sollte man aufpassen, dass diese durch einen weiteren Export nicht wieder überschrieben werden.

Hintergrund- bzw. Headergrafiken austauschen – ab WAF2024

Hier gibt es diverse Möglichkeiten. Alle Files müssen im .PNG-Format sein.

Der Pfad für die eigenen Grafiken ist datafiles/imagesets/bg/FILENAME.png.

Die Bilder werden außerdem nur angezeigt, wenn ihr in den Optionen eingestellt habt, dass eure eigenen Grafiken Priorität haben.

Um die eigenen Bilder sehen zu können, empfehlen wir die folgende Vorgehensweise:

- Im Spielstand die Option setzen, dass die eigenen Bilder Priorität haben
- Spielstand speichern
- Spiel komplett verlassen
- Spiel neu starten und Spielstand laden
- Jetzt kann man die eigenen Bilder sehen

Einige Bilder werden allerdings bereits beim Spielstart geladen und können danach nicht mehr ausgetauscht werden. Dies betrifft:

- Das Hauptmenü
- Den verschwommenen Hintergrund
- Den Bitte-Warten-Bildschirm

Wichtig: Es entscheidet immer das erste Laden eines Spielstandes. Wenn man zunächst ohne eigene Bilder spielt, muss man das Spiel also komplett verlassen, bevor man mit eigenen Bildern spielen kann. Es genügt nicht, einfach einen Spielstand mit gesetzter Option zu laden. Der Grund ist, dass die Grafiken beim ersten Laden in einem Cache landen, damit diese schneller zur Verfügung stehen. Dieser wird nur beim Verlassen des Spiels gelöscht.

Nun aber zu den einzelnen Möglichkeiten:

Wer die Bilder bei der Auswahl des privaten Anwesens verbessern will, kann diese Files austauschen:

img_villa_0.png
img_villa_1.png
img_villa_2.png
img_villa_3.png
img_villa_4.png

616x408

Dies verändert natürlich nur die Auswahlgrafiken, nicht aber die 3D-Gebäude.

Wer die Bilder bei den Teamevents austauschen möchte, erstellt diese Dateien neu:

img_header_teamevent_bootcamp.png
img_header_teamevent_drums.png
img_header_teamevent_flossbau.png
img_header_teamevent_freizeitpark.png
img_header_teamevent_katapultbau.png
img_header_teamevent_kletterpark.png
img_header_teamevent_natur.png

1920x344

Wer die Bilder beim Sponsorentag austauschen möchte:

img_header_sponsorentag_1.png	(billig)
img_header_sponsorentag_2.png	(mittel)
img_header_sponsorentag_3.png	(teuer)

1920x344

Dann gibt es noch drei Feierbilder (z.B. WM).

img_nm_celebration_01.png	(Feuerwerk mit Menschen davor, 1920x880)
img_nm_celebration_02.png	(jubelnde Menschen von hinten, 1920x825)
img_nm_celebration_03.png	(Feuerwerk mit Menschen davor, rechts klatschen sich zwei Personen ab, 2224x1136)

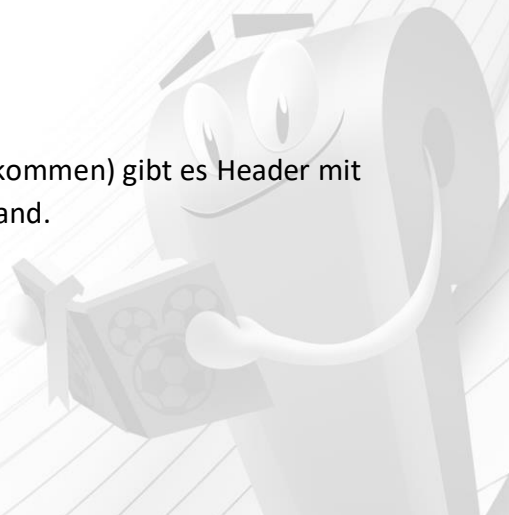
Auch die Urkunde kann ausgetauscht werden:

urkunde.png

1000x1414

Im Falle eines unverschuldeten Abstiegs (z.B. spät dazu gekommen) gibt es Header mit Dominosteinen, einmal fallen sie, einmal stoppt sie eine Hand.

img_header_unverschuldeter_abstieg.png
img_header_unverschuldeter_abstieg_verhindert.png



1920x344

Dann gibt es zwei Hintergründe, die an diversen Stellen verwendet werden. Damit kann man sicher auch experimentieren.

bg_dark.png

bg_decoration.png

1920x960

Auch die Person, die ihre Sachen packt (Kiste vor dem Kopf), kann ersetzt werden.

Hierbei ist darauf zu achten, dass der untere Bereich dunkel bleibt, damit man den Text weiterhin lesen kann. Dies betrifft die unteren 397 Pixel.

bg_entlassung.png

1920x1080.png

Dann gibt es diverse Header in den verschiedenen Abteilungen und bei diversen Events.

img_header_borse.png

img_header_finanzen.png

img_header_hr.png

img_header_hub.png

img_header_internat.png

img_header_investoren.png

\\assets\\img_header_jugendXXX.png

(Ausnahme, nicht \\bg)

img_header_jugend.png

img_header_kaffeesevice.png

img_header_krisensitzung.png

img_header_marketing.png

img_header_praesidium.png

img_header_psychologisches_profil.png

img_header_rabattaktion.png

img_header_rede.png

img_header_saisoneroeffnung.png

img_header_scouting.png

img_header_sperre.png

img_header_verhandlung.png

1920x344

Bei den Verhandlungen gibt es noch einen verschwommenen türkisen Hintergrund.

bg_verhandlung.png

960x1000



Auch die Grafik im Wochenablauf kann ausgetauscht werden. Diese muss wegen des Widescreens besonders groß sein, auch wenn man normalerweise nur den inneren Teil sieht.

bg_wochenablauf.png

2560x1080

Weiterhin gibt es eine Grafik, bei der ein Spieler auf einen Ball tritt.

bg_spieler.png

1920x1080

Das blaue Stadion, das ebenfalls immer mal wieder verwendet wird, kann ebenfalls ausgetauscht werden.

bg_saison.png

Der generische Header der Zeitung kann ebenfalls ausgetauscht werden.

bg_medien_header_generic.png

1864x220

Weiterhin gibt es eine Taktiktafel mit Pfeilen, die ersetzt werden kann:

bg_taktiken.png

1920x1080

Die Grafik beim Ruhestand für Manager mit der Hängematte zwischen zwei Palmen heißt:

bg_ruhestand_manager.png

1920x1080

Dazu kommt der Terminkalender:

bg_terminkalender.png

1920x1080

Auch die Screens für das Karriereende können ausgetauscht werden.

bg_karriereende_manager.png

bg_karriereende_manager_aera.png

bg_karriereende_spieler.png

1920x1080

Für das Match werden diese Hintergründe benötigt:

bg_match_tag.png

bg_match_nacht.png

1920x1080.png



Dazu gibt es auch jeweils ein verschwommenes Overlay:

bg_match_tag_blurred_center.png

bg_match_nacht_blurred_center.png

832x728.png

Weitere 4 Grafiken gibt es für die Nationalmannschaftswettbewerbe, diese zeigen jeweils eine Weltkarte bzw. eine europäische Karte:

bg_championship.png

bg_championship_europe.png

bg_championship_generic.png

bg_championship_world.png

1920x1080

Und schließlich gibt es noch zwei Fortschritts-Bildschirme mit Rasen im Vordergrund:

bg_progress.png

bg_progress_blurred.png

1920x1080

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.

Ländertexte – ab WAF27

Dies funktioniert im Wesentlichen wie die Fankommentare. Alle Ländertexte beginnen mit:

ID_LANDTEXT_

Der Aufbau des Namens ist wie folgt:

ID_STADTTEXT_LANDNUMMER

Beispiele:

ID_STADTTEXT_43

Deutschland

ID_STADTTEXT_50

England

ID_STADTTEXT_139

Österreich



Musik

Die Musik muss im .ogg-Format sein und befindet sich im Verzeichnis \audio\music. Dort befinden sich diverse Verzeichnisse, siehe die folgende Übersicht.

Aus der Kategorie und der Anzahl ergeben sich die Namen unserer Musikstücke.

Beispiel Wut:

Hier gibt es bei uns vier Dateien (siehe Tabelle Spalte „Anzahl“). Diese haben die folgenden Namen:

Wut1.ogg

Wut2.ogg

Wut3.ogg

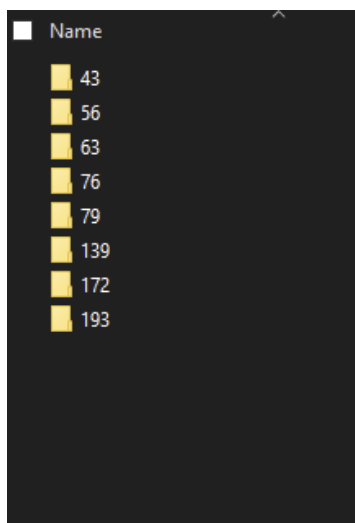
Wut4.ogg

Kategorie / Dateiname	Anzahl	Verzeichnisname
Angespannt	4	Tense
Angst	4	Fear
Christmas	Christmas	Christmas
Credits	Song2	Credits
Deprimiert	4	Sad
Eingeschuechtert	3	Intimidated
Einsamkeit	5	Unemployed
Euphorisch	5	Euphoric
Froehlich	4	Happy
Hoffnungsvoll	4	Hopeful
Kampfbereit	5	Aggressive
Landestypisch	1-SPA, 2-SPA 3-GRI, 4-GRI 5-ITA 6-IRL 7-FRA, 8-FRA 9-TSC 10-OES 11-DEU	Country
Leichtigkeit	7	Ease
Melancholisch	3	Melancholy
Normal	8	Normal
Spannung	4	Suspense
Start (Thema)	Song1	Theme
Stolz	3	Proud
Total euphorisch	3	MaxEuphoric
Verhandlung	5	Negotiation
Voellig deprimiert	3	Depressive
Wut	4	Anger
Vereinsvideo	45-All-Sides-Closing-In-FULL-SM426	ClubVideo

Normalerweise müsst ihr eure Musik einfach in eines der Verzeichnisse kopieren, damit diese an passenden Stellen im Spiel vorkommt. Der Name ist egal, sicherheitshalber sollte auf Umlaute und andere Sonderzeichen verzichtet werden. Wenn du unsere Musik überschreiben willst, dann einfach eine Datei mit dem gleichen Namen anlegen.

Eine Ausnahme stellt das Country-Verzeichnis dar. Hier kannst du Musik definieren, die gegen Mannschaften aus diesem Land gespielt wird. Dazu musst du einfach ein Verzeichnis anlegen, das einfach der Nummer des Landes entspricht. Welches Land welche Nummer hat, kannst du Kapitel 4 entnehmen. Dort befindet sich eine vollständige Landesliste.

Deutschland hat z.B. die 43, Spanien die 172.



In diese Verzeichnisse kopierst du dann deine Musik. Um unsere Musik zu ersetzen, musst du Dateien mit den folgenden Namen anlegen:

Land	Dateiname
43	Landestypisch11-DEU
56	Landestypisch7-FRA und Landestypisch8-FRAU
63	Landestypisch3-GRI und Landestypisch4-GRI
76	Landestypisch6-IRL
79	Landestypisch5-ITA
139	Landestypisch10-OES
172	Landestypisch1-SPA und Landestypisch2-SPA
193	Landestypisch9-TSC

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).

Pokale / Wettbewerbe

Hier geht es um den Austausch der Pokalgrafiken (nur 2D).

Die nationalen Pokale müssen nach Landnummer und dann innerhalb des Landes nach Wichtigkeit sortiert werden (zuerst die Meisterschaft, dann der Pokal, dann ggf. weitere Pokale).

International werden die folgenden Nummern verwendet (jeweils mit einem m (Männer) oder f (Frauen) vorangestellt, so wie auch bei den nationalen Wettbewerben):

240_0	Europa: Meisterrunde
240_1	Europa: Internationaler Pokal
240_2	Europa: Congress League
240_3	Europa: Internationaler Supercup
241_X	Afrika
242_X	Asien
243_X	Nordamerika
244_X	Südamerika
245_X	Ozeanien
248_0	Europa: EM Nationalmannschaft
248_1	Europa: EM-Quali Nationalmannschaft
249_X	Afrika
250_X	Asien
251_X	Nordamerika
252_X	Südamerika
253_X	Ozeanien
255_0	WM
255_1	WM-Quali
255_2	Klub-WM



Reinrufen – ab WAF2024

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	(Filename)
Schieß!	(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.

Das Namensformat ist wie folgt (Sonderzeichen müssen umgewandelt werden:

MullerTh01012000.png

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

Städtetexte – ab WAF27

Dies funktioniert im Wesentlichen wie die Fankommentare. Alle Städtetexte beginnen mit:

ID_STADTTEXT_

Der Aufbau des Namens ist wie folgt:

ID_STADTTEXT_LANDNUMMER_STADTNAME

Beispiele:

ID_STADTTEXT_43_KOLN Köln
ID_STADTTEXT_43_GROSASPACH Großaspach
ID_STADTTEXT_43_ST_PAULI St. Pauli

Wichtig ist natürlich, dass der Stadtname im Deutschen im Editor übereinstimmt. Es gelten folgende Namensregeln:

- und . => müssen in der ID raus

ß => werden in der ID durch S ersetzt

ä, ö, ü => werden in der ID durch A, O, U ersetzt (andere Sonderzeichen analog)

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



Torhymnen – ab WAF2024 Update 1

Diese müssen mit dem gleichen Namen wie die Vereinsnamen als .WAVs gespeichert werden.

Trikots (3D-Match)

In deinem WAF2024/27-Verzeichnis findest du die drei Dateien template_1.png, template_2.png und template_3.png. Mit diesen kannst du ein eigenes Trikot gestalten und später nach Update 1 dann über das Verzeichnis „Kits“ unter „Gespeicherte Spiele“ und „We Are Football 2024“ bzw. „We Are Football 2027“ ins Spiel integrieren. Wichtig: Der Pixel links oben in der Grafik (0,0) legt die Farbe der Rückennummern fest.

Nationalmannschaftstrikot werden mit flag_LANDNUMMER_1.png (bzw. _2, _3) benannt. Die Länderliste findest du unter „Zeitung“.

Trikots (UI)

Die Namen der Trikots entsprechen den Wappen. Es wird für das Heimtrikot ein _1 angehängt, für das Auswärtstrikot ein _2.

Nationalmannschaftstrikot werden mit flag_LANDNUMMER_1.png (bzw. _2) benannt. Die Länderliste findest du unter „Zeitung“.

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

Bei den Nationalmannschaften werden jeweils die Flaggen verwendet.

Mit der zusätzlichen Endung „-2“ kann für die 2. Mannschaft ein separates Wappen gesetzt werden.

Beispiel: 1FCDusseldorf-2

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	Aserbaidshan	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		

Kontinentliste

Europa	0
Afrika	1
Asien	2
Nordamerika	3
Südamerika	4
Ozeanien	5
Jupiter (Io)	6



4.5. 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 bei WAF27 kein Problem, mehrere Datenbanken im Editor parallel zu verwalten und dann am Spielstart auszuwählen. Bis WAF2024 war allerdings nur der letzte Export dann neben den offiziellen DBs auch im Spiel verfügbar und konnte dort ausgewählt werden.

Exportieren kannst du unten über den Button „Daten ins Spiel integrieren“ und dann durch einen Klick auf „Export“. 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 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 ab WAF2024 auch entsprechende Checks beim Export integriert.

Finanzmultiplikator

Der Finanzmultiplikator im Editor bestimmt ganz allgemein den Finanzlevel einer Liga. Die bezieht sowohl die Höhe der Spielergehälter als auch die Angebote der Sponsoren etc. mit ein. Dies ist ein zentraler Wert für das Spiel!

Als Referenzwert hatten wir hierbei die 1. Liga in Deutschland zunächst auf 1.0 gesetzt, mittlerweile hat sich dieser Wert im Laufe der Jahre auf 1.3 erhöht. Von diesem aus werden alle anderen Ligen dann abgeleitet. So ist der Multiplikator z.B. für England höher, während der in Belgien niedriger liegt. Der Multiplikator kann pro Liga eingestellt werden. Es ist also wichtig, bei den unteren Ligen entsprechend niedrigere Werte zu setzen.



Wir arbeiten für die Zukunft daran, den Multiplikator feiner einstellbar zu machen (nicht nur in 0,1er Schritten), um auch tiefere Ligen noch besser darstellen zu können. Ganz einfach ist das im Moment nicht, da es ansonsten zu Problemen mit älteren Datenbanken kommen kann.

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.

Zuschauer

Der wichtigste Wert für die Einstellung der Zuschauerzahl im Editor ist „Fans bei normalem Erstligaspiel“. Dies ist die Zahl der Zuschauer, die beim Mittelfeld-Heimduell bei normalem Wetter ins Stadion gehen würden.

Ein weiterer wichtiger Wert sind die Fans. Je unempfindlicher diese sind, desto weniger gehen die Zuschauer im Abstiegsfall zurück. Auf diese Weise kann man z.B. beim Traditionsvereinen höhere Zuschauerzahlen in den unteren Ligen möglich machen.

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.
- 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 aktualisierten 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.

Konvertierung Datenbank WAF2024 auf WAF27

Hast du eine eigene Datenbank für WAF2024 erstellt, musst du den Editor aufrufen und kannst diese für WAF27 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).

Zusätzliche Ligastufen – 5. Stufe ab NT, bis zu 10 Stufen ab WAF27

Wenn du möchtest, kannst du ab NT im Editor eine 5. Ligastufe anlegen. Für WAF27 wurde die Zahl der möglichen Ligastufen sogar auf 10 erhöht.

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 WAF27 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 Spielsuche 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>

Fähigkeiten für Feldspieler und Torhüter

Bei den Fähigkeiten der Torhüter ist es wichtig, bei den Elfmeter die 15 zu nehmen (Feldspieler 14) - und bei den Freistößen die 20 (Feldspieler 19). Ansonsten gibt das Probleme, zumindest kann man Schwächen nicht richtig beseitigen.

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>



```
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 „We Are Football“
2. Fotos aus unserem DLC-Verzeichnis „Players“
3. Silhouetten oder Cartoon, je nach Einstellung

Sonderfälle sind große Spielerbilder (320x320): => 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 „We Are Football“ (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 „We Are Football“
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, statt der normalen Bilder automatisch die „Players big“ verwendet, um eine möglichst hohe Qualität zu erreichen.



4.6. Eigene Ereignisse anlegen

Allgemeines

Ereignisse haben Bedingungen und Effekte. Es gibt Ereignisse mit und ohne Entscheidungen, wobei man bei Entscheidungen zwischen 2 und 3 Alternativen auswählen kann. Einige der mitgelieferten Beispiel-Ereignisse zeigen eine solche Entscheidung auf. Alle Ereignisse kommen unter Woche. Ohne Entscheidungen werden sie einfach am jeweiligen Tag eingeblendet, mit Entscheidungen öffnet sich ein kleiner Bildschirm.

Ereignisse haben weiterhin immer eine Überschrift und einen Text. Dazu kommen Texte für die Entscheidungen und Texte für die Reaktion auf die Entscheidung.

Wahrscheinlichkeit

Alle paar Wochen wird im Spiel ein Ereignis aus dem Ereignis-Editor ausgewählt. Dafür kann für jedes Ereignis eine relative Häufigkeit eingestellt werden.

Die Häufigkeit mit der Ereignisse aus dem Editor aufgerufen werden, steigt mit zunehmender Anzahl der Ereignisse, allerdings mit gewissen Grenzen. Für WAF27 wurde diese signifikant erhöht.

Technisches

Deine eigenen Ereignisse werden Teil deiner Spielstände. Es ist nicht möglich, Ereignisse später hinzuzufügen oder zu löschen.

Wenn du deine Ereignisse anderen Spielern zur Verfügung stellen möchtest, musst du ihnen nur diese Datei geben:

```
\datafiles\gamedata\WeAreFootball_events.bin
```

Dabei ist es wichtig, diese vorher wirklich gründlich zu testen, da es sonst zu gravierenden Problemen bis hin zu Abstürzen kommen kann. Deshalb solltest du jedes Ereignis, das du erstellt hast, mindestens einmal im Spiel gesehen haben, bevor du es veröffentlichst.

Wenn du selbst erstellte Ereignisse verwendest, nutze am besten immer die Autosave-Funktion.

Unter Saved Games\We Are Football\DatabaseWAF2024\WeAreFootball2024.sqlite liegen die Rohdaten, die im Editor angezeigt werden. Diese Datei solltest du sichern, ehe du deine Änderungen speicherst, damit du bei Problemen auf die Originaldaten zurückgehen kannst.

Kürzel

Im Text können verschiedene Kürzel verwendet werden, um z.B. Spielernamen anzuzeigen: {playerid1:PLAYER} Vor- und Nachname des 1. Spielers (optional)
{playerid2:PLAYER} Vor- und Nachname des 2. Spielers (optional, 1 muss vorhanden sein)

Damit ein Text für Männer und Frauen funktioniert, kann man eine Fallunterscheidung einbauen.

{FF#Er|Sie}

{FF#ihm|ihr}

Diese kann auch komplette Satzteile umfassen. Auch hier sind in den von uns eingetragenen Ereignissen diverse Beispiele enthalten.

Weiterhin können Sie folgende Kürzel verwenden:

{cityname:CITY} Name der Stadt

{amount1:MONEY} Einen Geldbetrag, dieser beinhaltet automatisch die Währung

{teamid1:_dem_verein} Vereinsname mit entsprechendem Pronomen, einfach ausprobieren

{teamid1:_verein_hat} Vereinsname mit entsprechendem Verb, einfach ausprobieren

{staffid1:STAFF} Name des Co-Trainers

{staffid1:STAFF#Ihr Co-Trainer|Ihre Co-Trainer} {staffid1:STAFF} > Co-Trainer-Position mit Name

{{age_playerid1:INT} Jahre, {pos_playerid1:POS}} > Spielerbeschreibung: Alter + Position

Um Ereignisse je nach Spielertyp unterschiedlich ausfallen zu lassen, müssen diese mehrfach eingetragen werden. Dann werden die entsprechenden Spielertypen als Bedingungen eingetragen und die Reaktionen können dann unterschiedlich ausfallen. Dem Ereignis sieht man das aber zunächst nicht an.



Überprüfe vor der Verwendung im Spiel deine Ereignisse nochmals ganz genau. Die Kürzel müssen exakt stimmen, ansonsten können im Spiel Fehler auftreten. Achte auch darauf, dass jede geöffnete Klammer auch geschlossen werden muss.



Der Export erfolgt getrennt vom Rest der Datenbank. Du kannst also z.B. auch bei Benutzung einer fremden Datenbank (z.B. unserem DLC) problemlos mit deinen eigenen Ereignissen spielen. Dabei kannst du auf unseren Beispielergebnissen aufbauen und diese auch gerne modifizieren.



4.7. Übersetzung des Spiels in andere Sprachen

Das Spiel kann in andere Sprachen übersetzt werden, auch wenn wir nicht garantieren können, dass immer alles zu 100% funktioniert.

Dazu muss eine Übersetzungsdatei erstellt werden, die vom Editor und vom Spiel dann an zwei Stellen zu finden sein muss:

Editor

Im Verzeichnis „Translation“ im Editor-Verzeichnis des Spiels. Das ist der Platz, an dem du die Übersetzungsdateien finden kannst. Das ist die offizielle aktuelle Übersetzungsdatei für We Are Football 2027. Sie wird zwar nur im Editor benutzt, aber du kannst sie als Vorlage für eigene Übersetzungen auch für das Spiel verwenden. Ändere sie dazu nicht direkt, sondern kopiere sie unter gleichen Namen in dein persönliches Verzeichnis, wie es im nächsten Absatz beschrieben wird.

Spiel

Im Verzeichnis „We Are Football“ (unter „Gespeicherte Spiele“) und dann unter \datafiles\gamedata. Du musst diese Verzeichnisse ggf. anlegen und die Dateien dann vom Editor dorthin kopieren.

Bis WAF2024 gibt dort jeweils aktuell 8 Dateien. Bei WAF27 sind nur noch Deutsch, Englisch und Französisch verfügbar.

Wenn du eine weitere Sprache hinzufügen willst, kannst du z.B. den spanischen oder italienischen Dateinamen verwenden. Dann wird diese Sprache auch im Spiel angezeigt und kann ausgewählt werden.

GameText_de-de.txt	Deutsch
GameText_en-uk.txt	Englisch (br.)
GameText_es-es.txt	Spanisch
GameText_fr-fr.txt	Französisch
GameText_it-it.txt	Italienisch
GameText_pl-pl.txt	Polnisch
GameText_ru-ru.txt	Russisch (nur WAF)
GameText_zh-cn.txt	Chinesisch

Russisch gab es nur bei WAF, aber für eine Übersetzung ins Russische kann die vorhandene Datei als Start genutzt werden. Allerdings muss diese mit der aktuellen Version einer der anderen Sprachen abgeglichen werden. Es gibt jede Menge neue Texte, andere haben sich geändert oder eine neue ID bekommen. Daher ist es auf jeden Fall hier eine gute Idee, sich ein Tool zu erstellen, mit dem man die alte russische Datei und eine der neuen Sprachdateien (z.B. Englisch) verbindet. Das Tool sollte zumindest alle neuen IDs an die russische Datei anhängen. Damit sollte es losgehen können.

Wenn du nun eine neue Sprache erstellen oder Russisch aktualisieren möchtest, kannst du dir eine beliebige vorhandene (!) Sprache aussuchen und die Datei ändern bzw. ersetzen.

Nimm einfach die Sprache, mit der du das Spiel auf keinen Fall spielen wirst. Zur Sicherheit solltest du dir eine Kopie der Originaldatei anlegen.

Für Russisch geht das so:

Schritt 1: Zu ersetzende Sprache umbenennen (z.B. ein A hinter den Dateinamen schreiben).

Schritt 2: Russisch den Namen der zu ersetzenden Sprache geben (also ru-ru umändern in was auch immer).

Schritt 3: Die neuen Texte per Skript in das File bekommen (hier können wir leider nicht helfen).

Nun kannst du mit den Übersetzungen Zeile für Zeile starten. Wenn du zwei der anderen Sprachen kannst, ist es oft hilfreich, diese nebeneinander für deine eigenen Übersetzungen zu verwenden. Es ist keine schlechte Idee, zuerst einmal alle Editor-Texte zu übersetzen, da diese teilweise auch im Spiel recht häufig genutzt werden.

Ganz wichtig: Das Spiel ist sehr groß. Eine Übersetzung ist ein Riesenprojekt, das mehrere Wochen dauern wird. Überlege es dir also gut, ehe du startest. Leider können wir auch keine Garantien übernehmen, ob alles 100%ig klappt. Die Verwendung von Vereinsnamen und Ländern in den Sätzen ist oft eine sehr trickreiche Angelegenheit und viele Sprachen haben Besonderheiten, die nicht 1:1 abgebildet werden können. Wenn du es wagst - viel Erfolg!

Fragen zum Übersetzen bitte einfach auf Steam posten.

Als zusätzliche Hilfe haben wir für die finale Guide-Version jetzt auch unsere internen Guidelines für die Übersetzung hier aufgenommen.



Translation Guidelines

General

Identifiers are variables included in the text within {}. Example: {teamid: _VEREIN} is a club name.

You can change the order of the identifiers within the sentences as you like.

The id numbers (e.g. teamid1) may not be changed.

IDs which end with _P are plural forms, even if the German or English text does not indicate it:

ID_SPIELER	Spieler/Player	1 player
ID_SPIELER_P	Spieler/Players	>1 player

IDs which end with _M are male forms, _F indicates the female version:

ID_SPIELER_M	Spieler/Player
ID_SPIELER_F	Spielerin/Player

Plural combinations are also possible:

ID_SPIELER_M_P	Spieler/Players
ID_SPIELER_F_P	Spielerinnen/Player

IDs which end with _TABELLE (meaning _TABLE) must be kept very short and should not extend the number of characters in German/English.

ID_STUFE_TABELLE	Stu.	Lev.	= Level
------------------	------	------	---------

They are used as headers in tables with very limited space.

IDs ending with _BODY have usually “unlimited” space for the translations.

IDs ending with _HEADER are more limited, so usually the translation should be kept short.

Country Names

For the correct use of country names you must first prepare some basic identifiers for your language.

Example for German, English, French, Spanish and Italian (_in_country or _IN_COUNTRY).

_IN_LAND_0	12.08.2019 11:28 im {0}	in {0}	en {0}	en {0}	in {0}
_IN_LAND_0G	12.08.2019 11:29 Im {0}	In {0}	En {0}	En {0}	In {0}
_IN_LAND_1	12.08.2019 11:26 in {0}	in the {0}	à {0}	en los {0}	a {0}
_IN_LAND_1G	12.08.2019 11:28 In {0}	In the {0}	À {0}	En los {0}	A {0}
_IN_LAND_2	12.08.2019 11:29 in der {0}	on {0}	au {0}	en {0}	nella {0}
_IN_LAND_2G	12.08.2019 11:30 In der {0}	On {0}	Au {0}	En {0}	Nella {0}
_IN_LAND_3	12.08.2019 11:30 in den {0}	on the {0}	aux {0}	en las {0}	nelle {0}
_IN_LAND_3G	12.08.2019 11:32 In den {0}	On the {0}	Aux {0}	En las {0}	Nelle {0}

_IN_LAND_4	12.08.2019 11:32 auf {0}	in the {0}	à la {0}	ad {0}
_IN_LAND_4G	12.08.2019 11:33 Auf {0}	In the {0}	À la {0}	Ad {0}
_IN_LAND_5	12.08.2019 11:33 auf den {0}		à l' {0}	negli {0}
_IN_LAND_5G	12.08.2019 11:34 Auf den {0}		À l' {0}	Negli {0}
_IN_LAND_6	12.08.2019 11:34 im {0}			nel {0}
_IN_LAND_6G	12.08.2019 11:35 Im {0}			Nel {0}

This makes sure the game works with plural forms and also with country names without an article. Example usage:

{playerid1:PLAYER} won the world cup {value1:INT:date_year} **with {countryid1:_the_country}**, but didn't play in a single game.

The correct selection for each country will be done in the editor. E.g. for English => France has setting 0 (= "in France").

At the moment you can use country names with the following additions:

German	English	Explanation	Result
_LAND	_COUNTRY	Country name	USA v. Nigeria
_IN_LAND	_IN_COUNTRY	In a country	in the US, in England
_DEM_LAND	(WITH) _THE_COUNTRY	With article	won with the US

Please use capital letters at the start of a sentence and small letters within a sentence.

Example for _the_country or _THE_COUNTRY: The US have setting 1. "The player played for _the_country." => "The player played for the Unites States."

_DEM_LAND_0	14.08.2019 14:04 dem {0}	{0}
_DEM_LAND_0G	14.08.2019 14:05 Dem {0}	{0}
_DEM_LAND_1	14.08.2019 14:09 {0}	the {0}
_DEM_LAND_1G	14.08.2019 14:10 {0}	The {0}
_DEM_LAND_2	14.08.2019 14:11 der {0}	{0}
_DEM_LAND_2G	14.08.2019 14:10 Der {0}	{0}
_DEM_LAND_3	14.08.2019 14:11 den {0}	the {0}
_DEM_LAND_3G	04.09.2020 11:24 Den {0}	The {0}
_DEM_LAND_4	14.08.2019 14:13 {0}	the {0}
_DEM_LAND_4G	14.08.2019 14:15 {0}	The {0}
_DEM_LAND_5	14.08.2019 14:15 den {0}	
_DEM_LAND_5G	14.08.2019 14:16 Den {0}	
_DEM_LAND_6	14.08.2019 14:16 dem {0}	
_DEM_LAND_6G	14.08.2019 14:17 Dem {0}	

If there are more than 7 ways to address a country in a language, we would need a list of these cases. We can then extend the list. At the moment German and Italian have the maximum of 7.

Examples for German: (der) Sudan, England, (die) Schweiz, (die) Vereinigte Staaten, Antigua und Barbados, (die) British Virgin Islands, (das) Kosovo.

Women's Football - Players

The user can either play the game with men or with women, never with both. This means we always know whether the players are male or female. The text separates the variable text elements like this:

{FF:Der Spieler|Die Spielerin} erzielt ein Tor.

In English this is not an issue. The can be either

{FF:The player|The player} scores a goal.

Or simply

The player scores a goal.

In other languages there might be a difference, that's why we usually used the first version in English from above to give the translators of the other languages a hint that both versions are required.

Please also keep in mind that plural forms might be "{FF#Ils|Elles}" e.g. in France. These must be added to make sure the sentence still works fine with female players.

Female Users

Gehalt {FM#Manager|Managerin} Salary {FM#Manager|Manager}

FM is used to distinguish between male and female users. The first option is used for a male manager, the second for a female manager.

Managers, Presidents, Staff etc.

Managers, presidents, staff etc. might be male or female. The system works like this:

{staffid1:STAFF#Präsident|Präsidentin} {staffid1:STAFF} betritt das Meeting.

{staffid1:STAFF#President|President} {staffid1:STAFF} enters the meeting.

The first part tests whether staffid1:STAFF is male or female and chooses the correct form. The second part adds the name of the person:

President Miller enters the meeting.

Another example with a female title:

{staffid1:STAFF#Chairman|Chairwoman} {staffid1:STAFF} enters the meeting.

Chairwoman Miller enters the meeting.



Percent Values

{valueid1:INT}%

Please place a space before the percentage sign if required.

Competitions

Champions League

MR Meisterrunde

CC Champions Cup

Euro League

IL International League

IL International League

National Team Competitions

EM Europameisterschaft

EC European Championship

WM Weltmeisterschaft

WC World Cup

Stadium Names in the Editor

Stadion in X

Stadium in X, Stade X etc.

Please simply find a generic construction and use "stadium" together with the club's city.

Newspapers

Newspaper messages always start with ID_ZEITUNG_.

Very often there a " - " in the middle of a message. This is the separator between the big headline and the sub headline and should be kept, at least in most cases.

Please make sure the translations sound like actual newspaper headlines! Boulevard style is fine.

Please Do Not Change

{competition:COMP}

This is the name of the competition, e.g. a league or cup name.

{amount:money}

This is an amount which includes the currency sign. We support three currencies: Euro, Dollar, BP.

{amount1:money:currency_nofraction}

Only whole numbers.

Etc.

Preparations for the Use of Club Names

The first step for the translations into every language is to find out how many different types of club names you have in your language. This works in the same way as the country names.

At the beginning of the translation file are then identifiers related to the club name. In the editor for each club the "type" of the club name is set for every language, e.g. male or

female, singular or plural. This makes sure we can use the file name correctly within in a sentence.

The idea is: If you use the club name identifier together with the verb in brackets (!) it will automatically take into account plural club names, gender and initial letters for every club in the game (e.g. d'Olympique, de Paris).

After you have figured out which and how many of these exist in your language the respective entries must be made. The number can vary per language. E.g. in Italy we have 7 types, in German 4 and in English only 1.

Examples for German, English, French, Spanish, Italian:

A player plays {teamid:_at_club_name}.

NOT: A player plays at {teamid1:_club_name}.

_AM_VEREIN_0	16.08.2018 16:25 am {0}	at {0}	à {0}	en {0}	all'{0}
_AM_VEREIN_0G	08.08.2019 12:08 Am {0}	At {0}	À {0}	En {0}	All'{0}
_AM_VEREIN_1	16.08.2018 16:25 an {0}	at {0}	à la {0}	en el {0}	al {0}
_AM_VEREIN_1G	08.08.2019 12:09 An {0}	At {0}	À la {0}	En el {0}	Al {0}
_AM_VEREIN_2	16.08.2018 16:25 an der {0}	at {0}	à {0}	en la {0}	ai {0}
_AM_VEREIN_2G	08.08.2019 12:09 An der {0}	At {0}	À {0}	En la {0}	Ai {0}
_AM_VEREIN_3	16.08.2018 16:25 an den {0}	at {0}	au {0}	en {0}	alla {0}
_AM_VEREIN_3G	08.08.2019 12:09 An den {0}	At {0}	Au {0}	En {0}	Alla {0}
_AM_VEREIN_4	03.09.2020 15:09		aux {0}	en los {0}	alle {0}
_AM_VEREIN_4G	03.09.2020 15:11		Aux {0}	En los {0}	Alle {0}
_AM_VEREIN_5	03.09.2020 15:10		à {0}	en las {0}	allo {0}
_AM_VEREIN_5G	03.09.2020 15:11		À {0}	En las {0}	Allo {0}
_AM_VEREIN_6	03.09.2020 15:10				agli {0}
_AM_VEREIN_6G	03.09.2020 15:11				Agli {0}

{teamid:_club_name_begin} with full force.

NOT: {teamid:_club_name} begin with full force.

_VEREIN_BEGINNT_0	16.08.2018 16:25	der {0} beginnt	{0} begin	{0} commence	{0} empieza	l'{0} inizia
_VEREIN_BEGINNT_0G	08.08.2019 12:22	Der {0} beginnt	{0} begin	{0} commence	{0} empieza	L'{0} inizia
_VEREIN_BEGINNT_1	16.08.2018 16:25	{0} beginnt	{0} begin	la {0} commence	el {0} empieza	il {0} inizia
_VEREIN_BEGINNT_1G	08.08.2019 12:23	{0} beginnt	{0} begin	La {0} commence	El {0} empieza	Il {0} inizia
_VEREIN_BEGINNT_2	16.08.2018 16:25	die {0} beginnt	{0} begin	{0} commence	la {0} empieza	i {0} iniziano
_VEREIN_BEGINNT_2G	08.08.2019	Die {0}	{0}	{0} commence	La {0}	I {0}

	12:18	beginnt	begin		empieza	iniziano
_VEREIN_BEGINNT_3	16.08.2018	die {0}	{0}	le {0}	{0}	la {0}
	16:25	beginnen	begin	commence	empiezan	inizia
_VEREIN_BEGINNT_3G	08.08.2019	Die {0}	{0}	Le {0}	{0}	La {0}
	12:23	beginnen	begin	commence	empiezan	inizia
_VEREIN_BEGINNT_4	03.09.2020			l'{0}	los {0}	le {0}
	15:14			commence	empiezan	iniziano
_VEREIN_BEGINNT_4G	03.09.2020			L'{0}	Los {0}	Le {0}
	15:42			commence	empiezan	iniziano
_VEREIN_BEGINNT_5	03.09.2020			les {0}	las {0}	lo {0}
	15:14			commencent	empiezan	inizia
_VEREIN_BEGINNT_5G	03.09.2020			Les {0}	Las {0}	Lo {0}
	15:42			commencent	empiezan	inizia
_VEREIN_BEGINNT_6	03.09.2020					gli {0}
	15:14					iniziano
_VEREIN_BEGINNT_6G	03.09.2020					Gli {0}
	15:42					iniziano

Club Identifiers

In this chapter you can find a list of all the identifiers we use in the game for the construction of the sentences.

If you need another one for your language, please let us know. We will then create it for you.

Please use capital letters at the start of a sentence and small letters within a sentence.

_AT_CLUB => At Liverpool

_at_club => at Liverpool

English

German

_CLUB

_VEREIN, only the club name

_AT_CLUB

_BEIM_VEREIN, _AM_VEREIN

_BY_CLUB

_DURCH_VEREIN

_FROM_CLUB

_VOM_VEREIN

_THE_CLUB

_DER_VEREIN, club name with article.

_OF_CLUB

_DES_VEREIN

_TO_CLUB

_ZUM_VEREIN

_CAN_CLUB

_KANN_VEREIN

_HAD_CLUB

_HATTE_VEREIN

_HAVE_CLUB

_HAT_VEREIN

_IN_CLUB

_IM_VEREIN

_IS_CLUB

_IST_VEREIN

_MAKE_CLUB

_MACHT_VEREIN

_MUST_CLUB

_MUSS_VEREIN

_WAS_CLUB

_WAR_VEREIN

_WILL_CLUB

_WIRD_VEREIN

Can Liverpool defend their title?

Had Liverpool played well?

Have Liverpool played well?

in Liverpool (e.g. a player)

Are Liverpool still in the race? Are Wolves the favourites?

Liverpool make (swapped).

Liverpool must (swapped).

Were Liverpool better?

Will Liverpool come back?

_CLUB_APPLY
Etc.

Liverpool apply to host the final. Club names are treated as plural in English.

_CLUB_APPLY
_CLUB_BECOME
_CLUB_BEGIN
_CLUB_BRING
_CLUB_BUY
_CLUB_CAN
_CLUB_CANT
_CLUB_CELEBRATE
_CLUB_CLIMB
_CLUB_COME
_CLUB_COULD
_CLUB_COUNTER_ATTACK
_CLUB_DEFEAT
_CLUB_DOESNT
_CLUB_DIDNT
_CLUB_EXTEND
_CLUB_FAIL
_CLUB_FIND
_CLUB_FINISH
_CLUB_GET
_CLUB_GIVE
_CLUB_GO
_CLUB_GOT
_CLUB_HAD
_CLUB_HASNT
_CLUB_HAS
_CLUB_HOST
_CLUB_IMPROVE
_CLUB_INCREASE
_CLUB_INVEST
_CLUB_IS
_CLUB_ISNT
_CLUB_KEEP_UP
_CLUB_LEAD
_CLUB_LEAVE
_CLUB_LET
_CLUB_LIE
_CLUB_LOAN
_CLUB_LOAN_OUT
_CLUB_LOSE
_CLUB_MAKE
_CLUB_MAY
_CLUB_MEET
_CLUB_MISS
_CLUB_MOVE_ON
_CLUB_MUST
_CLUB_NEED
_CLUB_OPEN
_CLUB_OUGHT_TO
_CLUB_PAY
_CLUB_PLAY

_VEREIN_GILT
_VEREIN_WIRD
_VEREIN_BEGINNT
_VEREIN_BRINGT
_VEREIN_KAUFT
_VEREIN_KANN
_VEREIN_KANN_NICHT
_VEREIN_FEIERT
_VEREIN_KLETTERT
_VEREIN_KOMMT
_VEREIN_KOENNTE
_VEREIN_KONTERT
_VEREIN_BESIEGT
_VEREIN_TUT_NICHT
_VEREIN_TAT_NICHT
_VEREIN_VERLAENGERT
_VEREIN_SCHEITERT
_VEREIN_FINDET
_VEREIN_BEENDET
_VEREIN_BEKOMMT
_VEREIN_GIBT
_VEREIN_GEHT
_VEREIN_BEKAM
_VEREIN_HATTE
_VEREIN_HAT_NICHT
_VEREIN_HAT
_VEREIN_EMPFAENGT
_VEREIN_VERBESSERT
_VEREIN_ERHOEHT
_VEREIN_INVESTIERT
_VEREIN_IST
_VEREIN_IST_NICHT
_VEREIN_FAEHRT_FORT
_VEREIN_FUEHRT
_VEREIN_VERLAESST
_VEREIN_LAESST
_VEREIN_LIEGT
_VEREIN_LEIHT
_VEREIN_VERLEIHT
_VEREIN_VERLIERT
_VEREIN_MACHT
_VEREIN_DARF
_VEREIN_TRIFFT
_VEREIN_VERPASST
_VEREIN_ZIEHT
_VEREIN_MUSS
_VEREIN_BRAUCHT
_VEREIN_EROEFFNET
_VEREIN_MUESSTE
_VEREIN_BEZAHLT
_VEREIN_SPIELT



_CLUB_PLAYED	_VEREIN_SPIELTE
_CLUB_RECEIVE	_VEREIN_ERHAELT
_CLUB_SCOOP	_VEREIN_HOLT
_CLUB_SCORE	_VEREIN_ERZIELT
_CLUB_SEARCH	_VEREIN_SUCHT
_CLUB_SEE	_VEREIN_SIEHT
_CLUB_SEEM	_VEREIN_SCHEINT
_CLUB_SELL	_VEREIN_VERKAUFEN
_CLUB_SHALL	_VEREIN_SOLL
_CLUB_SHOOT	_VEREIN_SCHIESST
_CLUB_SHOULD	_VEREIN_SOLLTE
_CLUB_SHOW	_VEREIN_ZEIGT
_CLUB_SIGN	_VEREIN_VERPFLICHTET
_CLUB_STAND	_VEREIN_STEHT
_CLUB_STARTED	_VEREIN_BEGANN
_CLUB_STAY	_VEREIN_BLEIBT
_CLUB_STEP	_VEREIN_TRITT
_CLUB_SUCCUMB	_VEREIN_UNTERLIEGT
_CLUB_SWITCH	_VEREIN_SCHALTET
_CLUB_TAKE	_VEREIN_NIMMT
_CLUB_THROW	_VEREIN_WIRFT
_CLUB_TOOK	_VEREIN_NAHM
_CLUB_TRY	_VEREIN_VERSUCHT
_CLUB_USE	_VEREIN_NUTZT
_CLUB_WAIT	_VEREIN_WARTET
_CLUB_WANT	_VEREIN_WILL
_CLUB_WAS	_VEREIN_WAR
_CLUB_WILL	_VEREIN_WIRD_ZUKUNFT
_CLUB_WIN	_VEREIN_GEWINNT
_CLUB_WONT	_VEREIN_WIRD_NICHT
_CLUB_WOULD	_VEREIN_WUERDE
_CLUB_WOULD_BE	_VEREIN_WAERE
_CLUB_WOULD_HAVE	_VEREIN_HAETTE
_CLUB_WOULD_LIKE	_VEREIN_MOECHTE

Results

Please use the format of your language:

German 5:4

English 5-4

Wins, Losses, Draws

ID_S W Wins (German: Siege)

ID_N L Losses (German: Niederlagen)

ID_U D Draws (German Unentschieden)

Fallback Usage of _CLUB

In cases the club name itself would change the following solution for Russia and Poland could be used:



The club {teamid1:_CLUB} play(s) well. Then the verb would depend on “club” and not on its name.

It would be helpful if we could get a list of potential changes to the club name. In this case it might be possible to add an extra data entry in the editor to make the correct usage possible.

Russian Plural

All IDs ending with “_R” are specific for the Russian language. They must be ignored for the other languages. Please see this as a preparation for the future, these are not used right now.

Neu für WAF27:

_CLUB_OFFER

_VEREIN_BIETET



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.

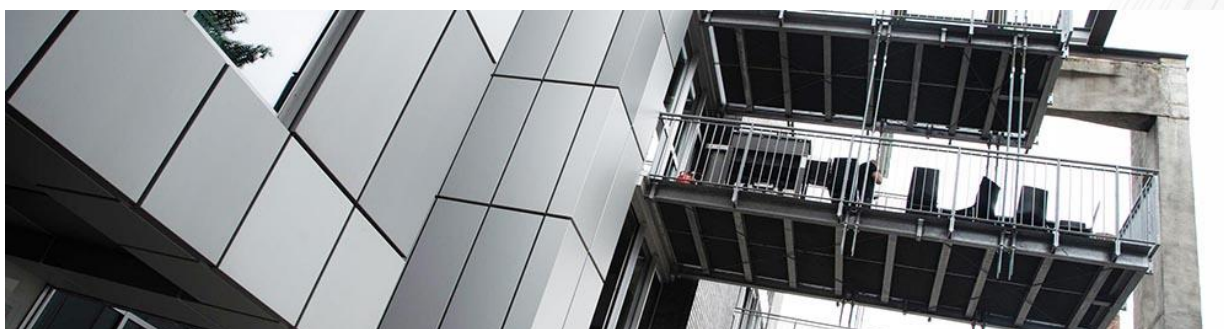


V.l.r. Gerald Köhler, Dirk Winter, Rolf Langenberg (noch jung)

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.
30.04.2023	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 Angriffsversionen 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 Angriffsversionen 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.

18.01.2024	In der GameStar erscheint der erste Bericht zu WE ARE FOOTBALL 2024. Wir sind glücklich.
27.01.2024	Release der Demo von WE ARE FOOTBALL 2024.
29.01.2024	Offizielle Ankündigung des Titels durch HandyGames. Release ist am 4.3.!
04.03.2024	WE ARE FOOTBALL 2024 wird veröffentlicht!
23.01.2025	Im Nachtest wertet die GameStar WE ARE FOOTBALL 2024 auf 80% auf.
04.05.2025	Die Film und Medien Stiftung NRW fördert unser Projekt Taktikfuchs: Eishockey.
30.06.2025	Seit heute gibt es auf Instagram unter „winningstreakgames“ regelmäßige Updates zu Taktikfuchs: Eishockey und WE ARE FOOTBALL 2024.
22.08.2025	Heute haben wir die Zusage erhalten, dass es mit WE ARE FOOTBALL weitergehen kann!
16.09.2025	Update 5 zu WE ARE FOOTBALL 2024 wird veröffentlicht. Das war es!
20.11.2025	Der WE ARE FOOTBALL-Vertrag mit THQN wurde unterschrieben! Jetzt kann es richtig losgehen.
21.11.2025	Unser altes Betatest-Team wird informiert.
15.02.2026	Mads verstärkt unser Team! Er kümmert sich insbesondere um Fanbanner und neue Bandenwerbung.
15.02.2026	Desi verstärkt unser Team weiter! Sie sorgt dafür, dass endlich neue UI-Grafiken für WAF27 entstehen!
24.03.2026	Wir kündigen WE ARE FOOTBALL 2027 offiziell an!
12.04.2026	Endlich sind wir auch auf Youtube!
31.03.2026	Die Betatester erhalten eine erste Version! Wir verstärken unser Team um zwei weitere Tester und einen Experten für die DB.
01.05.2026	Unsere Supporter unterstützen uns jetzt bei Steady mit 1.000 Euro pro Monat.
01.06.2026	Fabian verstärkt unser Team! Sein Schwerpunkt ist die Erstellung neuer Spielszenen und die Verbesserungen der vorhandenen Aktionen.
13.07.2026	Stefan ist zurück und unterstützt uns für die Endphase im Bereich QA.
13.08.2026	Wir haben jetzt 150 Unterstützer bei Steady!
13.08.2026	Das finale Releasedatum für WAF27 wird angekündigt. Es wird der 16.09.2026. Drei Wochen später als erhofft, aber noch klar im geplanten Rahmen des 3. Quartals.
19.08.2026	Unsere Supporter unterstützen uns jetzt bei Steady mit 2.000 Euro pro Monat.
16.09.2026	WE ARE FOOTBALL 2027 wird veröffentlicht!



5.2. Entwicklungsgeschichte – wie alles begann...

Einleitung

WAF sollte für uns von Anfang an 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

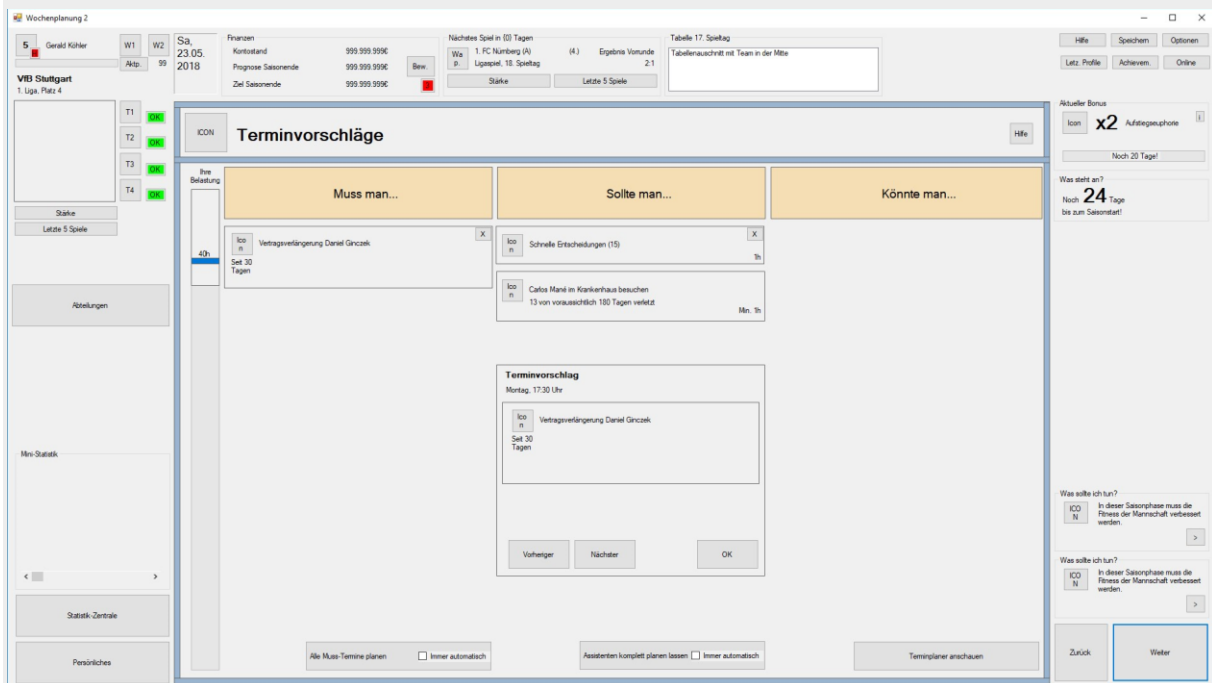
werden wir also ziemlich oft brauchen.

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 Frühstück. 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 Leverkusener-Tasse. Ansonsten räumen wir auf, war nötig.



Beispiel für ersten echten Entwurf mit dem Screeneditor

Zum ersten Mal hängen wir auch Bildschirmausdrucke 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 (Rolfs 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 Dritttletzter. 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/Löwenich 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.

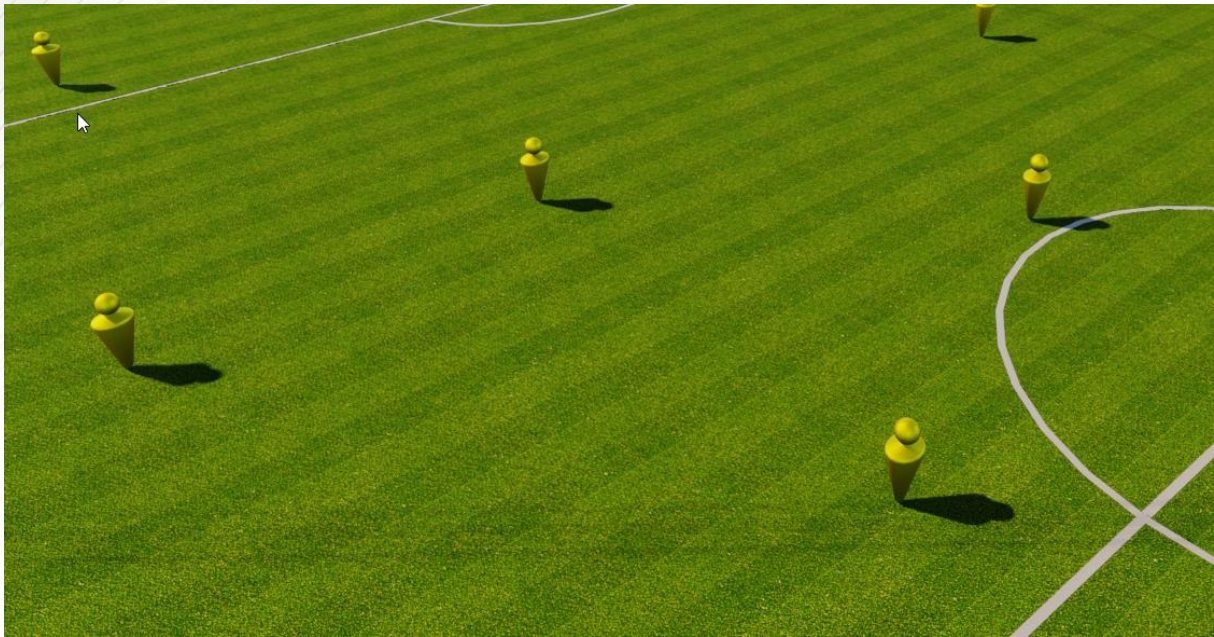
Womit es jetzt ans Eingemachte geht. Die Taktik war nicht sichtbar. Trotz umfangreicher Berechnungen konnten wir in WAF nicht herausarbeiten, wie sich bestimmte Dinge auswirken und die Szenen waren zu oft losgelöst von den taktischen Einstellungen. Daran haben wir gearbeitet. Wir haben im Startmenü sogar 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.



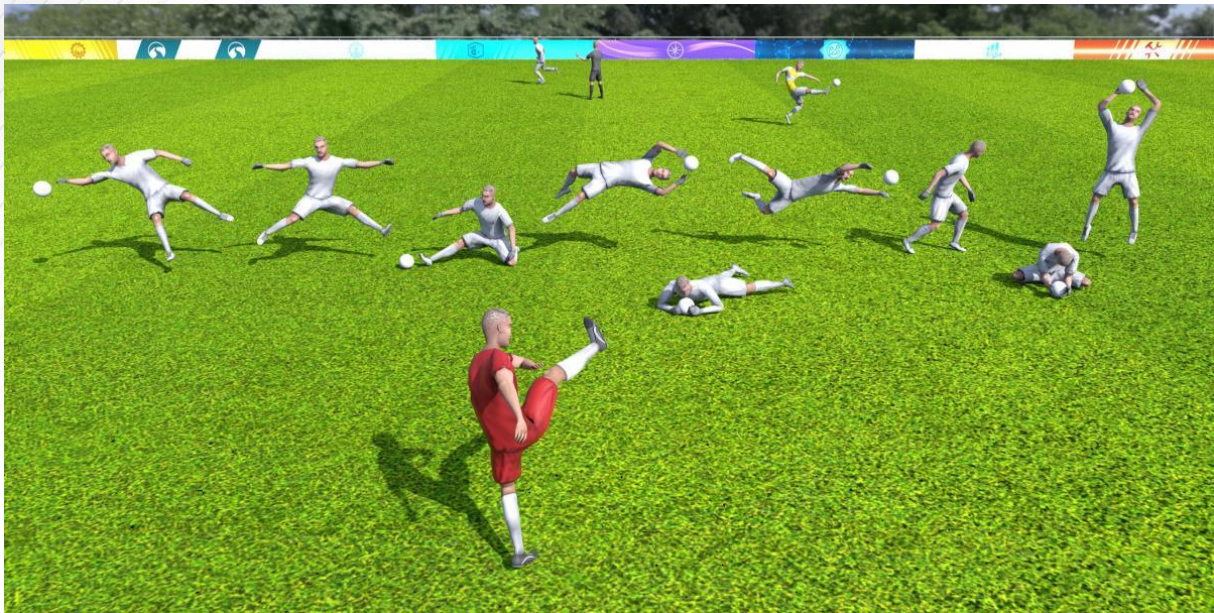
Erste Version des 3D-Spiels mit komischen Objekten

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 daher 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, dass man sich wünschen konnte. Die Professionalität, Ruhe und Konsequenz waren 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.

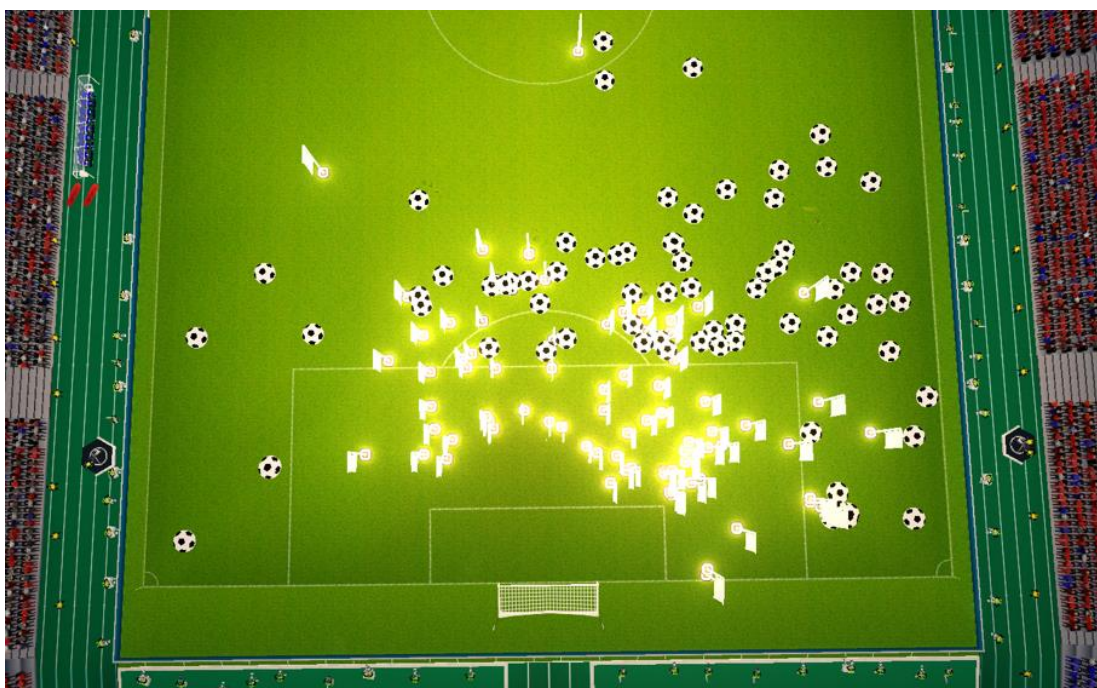


Feinste Röstaromen kurz vor Weihnachten

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. Release

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 aufwändigen 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.



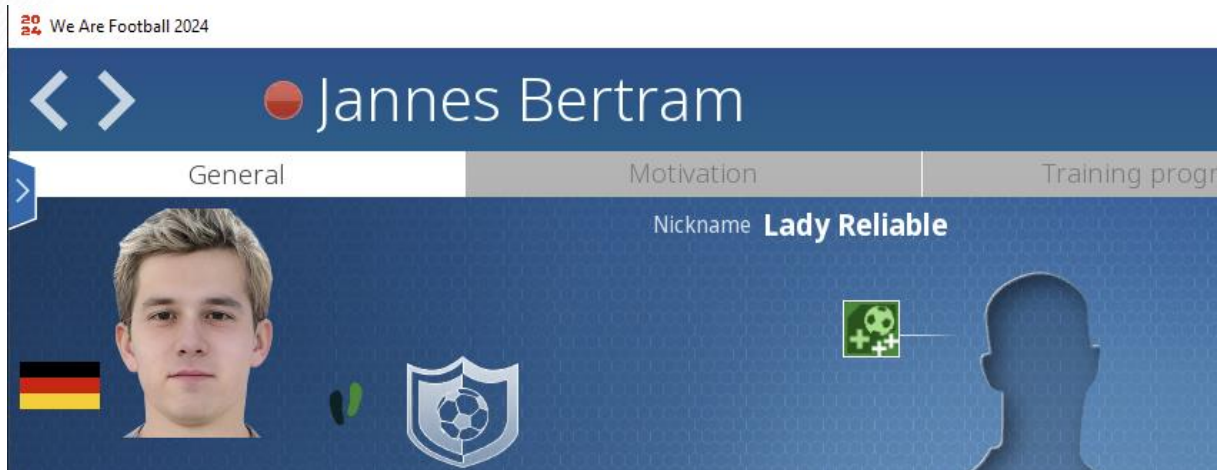
Bedanken möchten wir uns zum Abschluss auch bei unserem Publisher THQ Nordic, insbesondere bei Jan Binsmaier, der damals an uns geglaubt hat, und bei unserem langjährigen Produzenten Pan Schröder. Es hat viel Spaß gemacht!

Florian Kattner
Harald Zillekens
Henning Assfalg
Jona Fuchs
Martin Willoughby
Matthias Mayerhöffer
Michael Renner
Mike Hoffmann
Stefan Sewenig

5.4. Update 1

Nach dem ersten Vorabbericht und der Veröffentlichung der Demo wurde das Feedback der Spieler direkt verarbeitet. Die wichtigsten Probleme mit der Demo wurden zunächst für eine spezielle Release-Version für den 4.3. beseitigt. Hierbei stand natürlich Risikovermeidung im Vordergrund, neue Sachen sollten jetzt nicht mehr gemacht werden.

Parallel dazu begannen direkt die Arbeiten an Update 1.



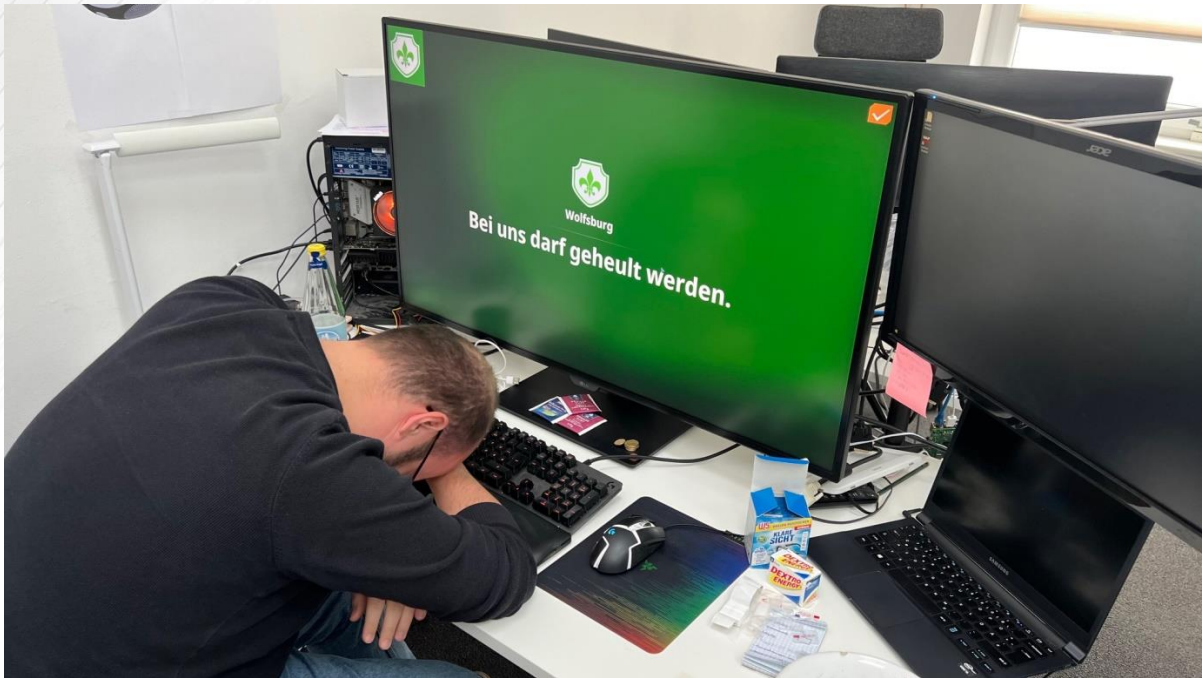
Fehlerhafter Spitzname im ersten Test für Update 1

Nach Monaten Bugfixing konnten nun endlich wieder neue Sachen gemacht werden. Gerade für das 3D-Match hatten wir noch einiges vor und legten direkt los.

Eines der ersten Themen waren eigene Trikots, die man mit einem Grafikprogramm jetzt selbst erstellen kann. Dieses Thema führte quasi dann zur Generalüberholung der Texturen im Spiel: Spieler, Rasen und am Ende vor allem die der Fans. Dazu kam auch noch einmal das Thema Ergebnisanzeige auf den Anzeigetafeln auf, das endlich umgesetzt wurde – sogar mit Spielminute und Uhrzeit.

Aber auch die verbliebenen Wünsche der Betatester und die neuen Wünsche der Community aufgrund der Demo konnten nun angegangen bzw. in die aktuelle Version integriert werden.





Programmierer, Opfer des (erfundenen) Wolfsburger Vereinsmottos

Dann näherte sich der Release. 78% in der GameStar. Ein richtig cooler Artikel, aber leider keine 80. Eine gewisse Enttäuschung war nicht zu verleugnen! Aber wir nahmen es sportlich. Der Artikel traf den Kern und die Kommentare der Leser waren fast alle positiv.

Am gleichen Tag hatte Dylan die Kreuztabelle fertig. Mehr Zahlen auf einen Schlag gibt es nirgendwo im Spiel. Aber sie kann alles von der 24er Liga bis zur 4-Runden-Herausforderung.

Schon am Samstag vor dem offiziellen Release konnte man an manchen Orten die Box im Laden kaufen. Bei manch anderem dauerte es später etwas länger...



Die #0001 ist in guten Händen! Haben noch eine Drehplatte vorgeschlagen!

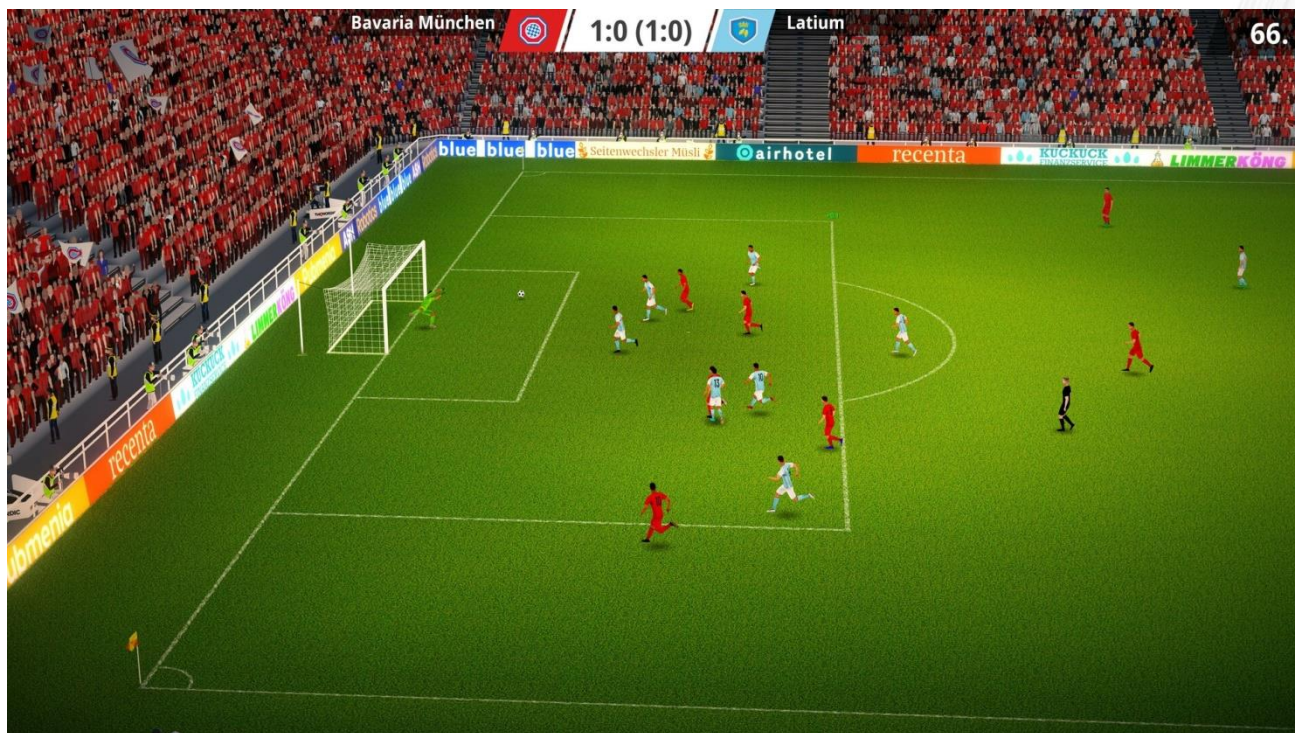
Recht schnell integriert wurde auch die neue Transferliste, die wöchentlich angezeigt werden kann und auch aus der Zentrale heraus aufrufbar ist. Besonders interessant ist die Anzeige der Zeit, wie lange der Spieler schon auf der Liste steht, diese wirkt sich vor allem auf die Forderungen des Vereins aus.



Ein besonders aufmerksamer Spieler schickt uns Koffein und Zucker zur Unterstützung der Entwicklung – danke sehr!

Am 12. März ging dann die erste Version von Update 1 an unsere Betatester und der finale Test begann. Wenn ihr dies lest, dann hat am Ende alles geklappt. Am Donnerstag vorher haben wir noch einmal einen Vergleich zwischen WAF2024 mit und ohne Update gemacht.

Hier das Ergebnis:





PS: Ja, die nervige Treppe muss da noch weg.

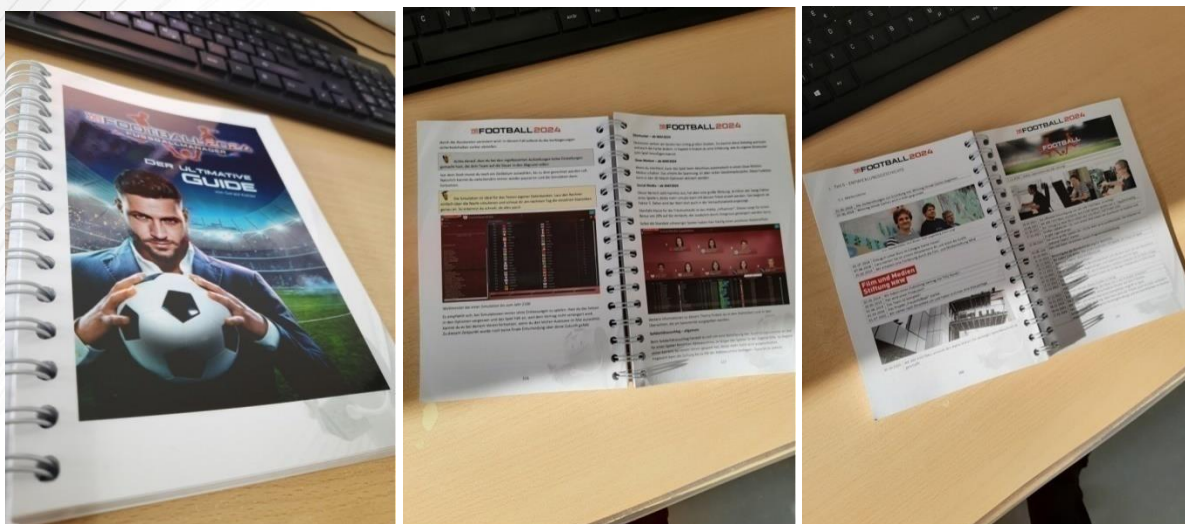
5.5. Update 2



Rekordgeschenk, das reicht locker zwei Tage

Nach Update 1 haben wir eine Reihe schöner Päckchen erhalten, dafür vielen Dank!





Prachtvoller Guide im Ringbuch mit Hochglanzcover (wie in der guten alten Zeit)

5.6. Update 3-5

Mittlerweile begannen natürlich auch die Planungen für den Nachfolger. Aber am Ende sollte es so einfach nicht sein. Obwohl wir sogar noch gefördert worden wären, gab es am Ende eine Entscheidung gegen das Projekt. Zuletzt gab es dann noch Pläne für ein abschließendes DLC, aber schließlich wurden alle bis dahin fertiggestellten Features als kostenloses Update veröffentlicht. Da war es.

Mit Update 5 wurden dann noch letzte Kleinigkeiten verbessert und lange Zeit tat sich gar nichts mehr.

5.7. WE ARE FOOTBALL 2027

Na ja, fast. Denn wir wollten ja unbedingt weitermachen – und so kam es schließlich auf der Gamescom 2025 zum Treffen mit dem Geschäftsführer von THQ Nordic – und es wurde eine Lösung gefunden. Damit war der Weg frei und die Arbeiten konnten beginnen...

Lange Zeit stand allerdings auch Taktikfuchs: Eishockey im Vordergrund, aber in den letzten Monaten vor Release konnten wir uns dann vollständig auf WAF27 konzentrieren. Hier sind unsere Monatsberichte...

Januar 2026

Mit dem Jahresbeginn nahm auch Nico seine Arbeit an der Datenbank auf. Sein Ziel war es, im ersten Schritt kleine Ligen für möglichst alle Länder der Welt zu erstellen. Dies hat natürlich zwei große Vorteile. Zum einen sind sie die Basis für weitere kontinentale Wettbewerbe jenseits von Europa, zum anderen wird dadurch die Spielergenerierung auf lange Sicht verbessert. Ende des Monats sollte es mit einer ersten Version bereits soweit sein, dass wir das ausprobieren können.

Ein kleiner Userwunsch von Mistbaer, der von Dylan zum Jahresbeginn umgesetzt wurde, ist die Möglichkeit, bei der Karriere lokal zu starten, d.h. eine präferierte untere Liga auszuwählen (je nach Land z.B. Nord oder Süd). Diese Option ist natürlich nur verfügbar, wenn es mehr als eine Liga auf der untersten Stufe gibt.

Für Rolf stand direkt zum Jahresanfang das nächste große Thema nach den Pokalen und den U21-Ligen an. Für die Ligasysteme der einzelnen Länder sollte ab jetzt am Spielbeginn die simulierte Ligatiefe auswählbar sein. Also auch wenn man z.B. in seiner DB alle Ligen bis zur Landesliga hat, kann man jetzt dennoch nur mit den drei höchsten Ligen spielen. Dies dient vor allem der Spielbeschleunigung. Das war keine einfache Sache, aber es wurde am Ende eine vernünftige Regelung gefunden, so dass dieses lang erwartete Feature nun endlich seinen Weg ins Spiel gefunden hat. Da das Problem die Relegationsspiele der jeweils untersten Liga waren, gibt es jetzt in der untersten noch simulierten Liga einfach immer fixe Absteiger. Das sollte zu verschmerzen sein, wenn man den dadurch möglichen Geschwindigkeitsgewinn im Spiel dagegen hält.

Zudem gibt es jetzt die Möglichkeit, mit einem Mausklick in allen anderen Ländern außer dem eigenen nur jeweils bis zu einer bestimmten Ligatiefe zu simulieren. Unter „Screenshots“ könnt ihr übrigens schauen, wie der Screen jetzt aussieht.

Geplant ist auch noch, dass man demnächst die Wahl zwischen mehreren User-Datenbanken am Spielbeginn hat, wenn sich diese auf dem Rechner befinden.

Nach der Fertigstellung des Datenbank-Features begannen dann auch die Vorbereitungen für eine erste Steam-Version für die Betatester. Zunächst aber noch ohne Erfolg...

Erfolgreicher waren wir mit einigen schönen Features, die sich User auf Steam oder Discord gewünscht hatten. Es begann mit dem freien Lernen neuer Positionen, die man nun gezielt auswählen kann. Anschließend kam die Mitarbeiterfortbildung ins Spiel, über die man zusätzliche Stufengewinne bei den Mitarbeitern erreichen kann. Schließlich folgte noch die Möglichkeit, den Co-Trainer eigenständig Gespräche mit unzufriedenen Spielern durchführen zu lassen. Ein guter Co-Trainer lohnt sich also noch mehr.

Parallel dazu begann auch die Arbeit an ersten Screenentwürfen. Dabei wurde vor allem an Screens gearbeitet, die auch für die offizielle Ankündigung von WAF27 Verwendung finden sollen. Ansonsten wurden grafisch u.a. Icons erstellt, die das Spiel komfortabler machen sollen (z.B. größere Talenticons oder eine Markierung, dass ein Spieler gerade auf der Bank sitzt).





Screenentwürfe "Auswahl Spielmodus"

Am 26. Januar wurden dann zum ersten Mal große Teile der neuen DB ins Spiel integriert. Ein wichtiger Schritt, soll doch das Spielen in möglichst allen Ländern der Welt bald möglich sein. Die neuen Zahlen auf dem Bildschirm sehen auf jeden Fall schon mal richtig beeindruckend aus!

Zum Monatsende ging es dann Schlag auf Schlag, in der ausführlichen Featureliste gibt es auf jeden Fall wieder eine Menge neue Einträge. Auf jeden Fall Spaß macht z.B. die Funktion, dass man jetzt auch Testspiele gegen die 2. Mannschaft durchführen kann.

Februar 2026

Direkt am Montag wurden wieder einige neue Kleinigkeiten ins Design aufgenommen. Außerdem wurde weiter an der Steady-Seite gearbeitet. Am Anfang sollten die Mäzene noch Oligarchen heißen, aber die Betas fanden das zu negativ. Jetzt hoffen wir, dass wir alle Textstellen endlich geändert haben.

Ansonsten steht jetzt alles im Zeichen der Vorbereitung von coolen Screenshots. Dazu wurden am Dienstag die neuen runden Buttons integriert. Im Wochenablauf wurde die Möhre entfernt, die alle spielenden Esel dazu bringen sollte, weiter motiviert zu bleiben. Das haben aber nur die Esel verstanden, daher gibt es jetzt eine Uhr als Symbol für einen Countdown.

Eine größere Aktion wird die Erklärung der Versprechen am Saisonstart im Guide (ein Userwunsch auf Discord), aber die Hälfte ist geschafft.

Am 4. folgte der nächste Schritt bei der DB. Nico hat jetzt vollen Zugriff und arbeitet nun an der Original-DB, während Rolf parallel dazu aus einer mitgelieferten DB zwei macht: Standard (Umfang wie bisher, dafür doppelt so schnell) und Welt (Umfang verdoppelt, dafür genauso schnell wie bisher). Es ist dann eure Entscheidung, welche ihr verwendet. Dazu könnt ihr ja weiterhin auch alle Ligastufen einzeln reduzieren.

Im weiteren Verlauf des Monats kamen dann noch eine 5. Liga in England und 5 fiktive Ligen unter den jeweiligen Regionalligen in Deutschland hinzu.

Mitte des Monats starteten dann unsere beiden Verstärkungen im Bereich Grafik. Desi übernimmt bei uns vor allem die UI, während bei Mads sich alles um das Thema 3D dreht.

Mads legte erst einmal mit jeder Menge neuen Fanplakaten (etwa zur Hälfte für Deutschland und England) und diversen neuen Banden los. Hier könnt ihr natürlich auf Discord weiter Vorschläge machen.

Desi komplettierte die Achievements, erstellte Steady-Grafiken und diverse Icons, baute die Auswahlcreens für den Spielmodus und vieles mehr.

Ein besonders wichtiges Feature wurde am 20. Februar abgeschlossen, nämlich die Einflusssaufnahme auf den Spielercharakter. Das war ja vorher ein leidiges Thema, viele Spieler haben die Änderungen durch Ereignisse oder durch Fähigkeitsänderungen bei WAF gehasst. Auf diese Weise werden wir ihnen nun jedoch ein wirksames Gegenmittel geben. Nun kann man den Charakter des Spielers nach den eigenen Vorstellungen anpassen, zumindest mit etwas Geduld. Nicht alle Spieler schaffen das gleich schnell, daher wurde auf Wunsch der Betas noch eine Anzeige für den Schwierigkeitsgrad ergänzt. Als Buttontext wurde zunächst "Gehirnwäsche starten" gewählt, aber die Betas befürworteten eine mildere Variante.

Ein wichtiger Schritt Richtung Monatsende waren schließlich noch die internationalen Wettbewerbe für die Clubmannschaften auf den anderen Kontinenten. Für alle 6 Kontinente gibt es jetzt jeweils zwei Wettbewerbe. Das wird sicher noch einiges an Arbeit machen, aber damit sind wir einen großen Schritt weiter. Eine Einschränkung wird es aber weiterhin geben: Dies wird nicht die Nationalmannschaften betreffen (siehe FAQ für mehr Informationen zu diesem Thema).

Zuletzt wurde das Tutorial, das in WAF2024 noch exklusiv in der deutschen Version war, in einer Wochenendaktion für die Übersetzung vorbereitet und direkt auf Englisch übersetzt. Einige Sachen müssen natürlich ausgetauscht und aktualisiert werden, aber das machen wir dann ganz am Ende.

März 2026

Zu Beginn des Monats wurden die internationalen Pokale von der Programmierseite abgeschlossen. Außerdem wurden die Arbeiten am Kreativmodus begonnen.

Rolf arbeitete anschließend daran, dass Spieler der 1. Mannschaft jetzt auch automatisch in der 2. aushelfen können, wenn diese nicht aufgestellt sind oder auf der Bank sitzen. Dazu wurde eingebaut, dass diese für jede Mannschaft jeweils eine eigene Rückennummer haben.

Weiter ging es mit weiteren Spielerauszeichnungen im Spielerprofil und der 4. Ligaebene in Österreich. Dann folgten u.a. eine 3. Liga in den Niederlanden und in der Schweiz.

Gleichzeitig bereiteten wir alles für den Start auf Steady und Steam vor. Da gab es viel zu lernen, bisher mussten wir ja z.B. auf Steam da nichts selbst machen. Immer wieder tauchten neue Challenges auf, aber schließlich erfolgte am 12. die Einreichung.

Weiter ging es mit den Vorbereitungen zur Stufe 2 beim Kreativmodus. Hier gibt es u.a. Regler für Karten und Verletzungen, den Heimvorteil und die Nachspielzeit. Dazu kommt die Möglichkeit, jedem Verein der Spielwelt zusätzliches Geld zu geben, um z.B. einen

Konkurrenten für eine spannendere Meisterschaft zu stärken oder einem unterklassigen Verein einen Boost zu verpassen. Bis zum Monatsende war dann auch alles eingebaut.

Ein schönes neues Feature ist auch eine Auswahlmöglichkeit für gefundene User-Datenbanken am Spielbeginn. Diese können jetzt sogar ihre eigenen Logos haben.

Im Designbereich wurde vor allem am Thema Verhandlungen gearbeitet. Stichworte: Freie Eingabe, keine Verhandlungspunkte mehr, Bedenkzeiten usw.

Am 24.3. erfolgte schließlich die offizielle Ankündigung des Spiels. Da unser Logo den Text "FUSSBALLMANAGER" enthielt, hatte sich alles etwas hinausgezögert.

In dieser Phase ging es nun für die Programmierung vor allem um kleine Verbesserungen. z.B. dass die ganz kleinen/schwachen Länder weniger Ausländer verpflichten - oder dass nun vor einem Spiel aus bis zu 8 verschiedenen 3D-Trikots gewählt werden kann. Außerdem wurden künftige Übersetzungen des Spiels vorbereitet, damit diese in Zukunft leichter von der Hand gehen.

Zuletzt standen noch erweiterte Spielberichte auf dem Programm und es können nun auch Vereinshymnen ins Spiel integriert und optional abgespielt werden.

Final abgeschlossen wurde der Monat dann mit der Freischaltung der ersten spielbaren Version für unsere Betatester!

April 2026

Der Monat begann mit der nächsten Stufe des Kreativmodus. Beliebigen Vereinen Geld geben, Verletzungswahrscheinlichkeiten getrennt nach User / KI und Training bzw. Spiel einstellen, die Wirkung des Heimvorteils verändern, die Nachspielzeit verkürzen oder verlängern und die Kartenhäufigkeit variieren.

Danach stand das Thema Stadion der 2. Mannschaft an. Sollte man da nun auf dem Vereinsgelände eines bauen, hat dies dann jetzt auch Auswirkungen. Das war noch ein offener Punkt aus WAF2024.

Weiter ging es mit einer Vielzahl von kleinen Details wie neuen Anti-VAR-Fanbannern, diversen neuen Städtebildern, den neuen Logos für die User-DBs und zusätzlichen Infos im Multiplayer-Wochenablauf.

Dann haben wir mit einer neuen Kategorie von Verbesserungen begonnen, die bereits vorhandene Spielelemente besser nutzt. Die Liste der Fortschritte hier ist lang. Sie beginnt mit Rasenmustern, Platzschäden, Rollbanden bei anderen Clubs und geht weiter mit besserer Bandenwerbung in Österreich und in der Schweiz, sowie Derbys, Fangesängen und Fanbannern in Schottland. Im Mai geht es weiter mit einer größeren Nachnamensauswahl für die englischsprachigen Länder.

Am 12.4. war es dann endlich soweit: Der Winning Streak Games YouTube-Kanal ging live!

Anschließend wurde die Datenbank auf 2026 gesetzt. Damit können ab jetzt die Spieler neu generiert werden und sobald wir Spielpläne haben, können auch diese umgesetzt werden.

Danach standen die Regeländerungen im Vordergrund. Wir haben jetzt eine vorläufige Liste fertig und hoffen, dass wir das alles auch so umsetzen können... Dazu kann nun ein spezielles Stadion für die Nationalmannschaft erstellt und ausgewählt werden. Zusätzlich können auch andere Stadien für Länderspiele freigegeben werden. Wird diese Funktion in einem Land nicht genutzt, geht es wie bisher nach Stadiongöße. Im Editor wurden die betroffenen Länder eingetragen (England, Österreich (Wien/Linz), Schweiz, Frankreich, Slowakei, usw.).

Für das Match wurde das Feature fertig, dass bei den Standardsituationen in der Startbox vor der Szene jeweils die ausführenden Spieler und die Fähigkeiten bei der jeweiligen Aktion angezeigt werden. Gute Neuigkeiten gab es von den Szenen generell. Bis zum Monatsende war geplant, dass wir 1.000 neue fertig und in der Version haben. Das hat am Ende zeitlich nicht ganz geklappt, aber die Szenen kamen nach und nach zusammen und es werden jetzt für den Mai sogar ein paar mehr. Dann wird u.a. auch die Verbesserung im Spiel sein, dass es mehr Stürmertore geben wird.

Vom Design her wurde noch fertiggestellt, dass der wöchentliche Trainingsbericht auch die Leihspieler beinhalten soll, ein Wunsch aus dem Forum. Das wurde dann auch zügig umgesetzt.

Ein sehr lästiges Uraltproblem wurde dann auch noch beseitigt: Beim Teamvergleich gibt es jetzt endlich eine ordentliche Voreinstellung. Außerdem wird bei den Anlagen jetzt vorab bereits die genaue Zinszahlung in Abhängigkeit von deren Häufigkeit ausgegeben. Die Charaktergenerierung berücksichtigt für den Erfolg jetzt den Teampsychologen und wie viele Spieler man gleichzeitig ändern will. Außerdem haben wir uns um vernünftige Anstoßzeiten für die Pokalspiele gekümmert. Kaum zu glauben, aber da wurde bisher immer die Zeit verwendet, die gerade beim Erstellen des Wettbewerbs aktuell war. Wenn da also 1:30 Anpfiff war, dann wurde noch sehr spät gearbeitet...

Als Nächstes haben wir uns mit der Integration alter DBs ins Spiel beschäftigt, das war etwas mehr Arbeit. Im Match wurde eine Taktik-Sektion als zusätzlicher Reiter integriert.

Im Bereich Design stand das Thema Verhandlungen an. Dazu haben wir uns mögliche Verbesserungen für die Spielerneubewertung angeschaut. Auch für Rolf ging es hier mit der Programmierung direkt los, das ist ein größerer Einschnitt, der auf jeden Fall seine Zeit braucht. Immerhin ist das auch mal ein schönes Feature für Screenshots, da ist einiges zu erwarten. Es tut uns ein bisschen leid, dass viele der Sachen, die wir gerade machen, visuell noch nicht so viel hergeben. Das wird sich aber noch ändern.

Außerdem wurde notiert, dass wir ein Grafikpaket mit unseren Fanbannern veröffentlichen werden, damit diese auch bei neuen Vereinsnamen angepasst werden können (z.B. die Banner der kleinen Orte in der Nachbarschaft). Grafisch haben wir damit begonnen, neue Logos für die wichtigsten Vereine zu gestalten, diese sehen viel cooler aus als die generischen. Außerdem verkürzen wir bei den begabten jungen Spielern die Forderungen bei der Vertragslaufzeit, so dass man die ggf. erst mal wieder nach oben verhandeln muss. Wieder ein kleiner Schritt zu einem etwas schwierigeren Spiel... Zuletzt haben wir uns noch mit den Kopfverletzungsarten im Training beschäftigt, davon gab es bei WAF2024 noch zu viele, da einige Ereignisse hier zu häufig kamen.

Mai 2026

Zum Start am Tag der Arbeit haben wir uns erst mal um die EM- und WM-Teilnahmen gekümmert. Fehlen da etwa bei Italien Daten? Äh, nein. Die Anzeige im Landesinfo arbeitet jetzt korrekt und wurde auch gleich vergrößert.

Zusätzlich wurde auch der Guide von WAF2024 aktualisiert und liegt jetzt in der finalen Version 2.21 vor. Dieser wurde dann auch veröffentlicht und beinhaltet u.a. neue Kapitel für die Übersetzer und auch zum Thema "Versprechen am Saisonbeginn".

Generell ging es am Monatsbeginn beim Thema Verhandlungen an die Feinarbeit. Im Zentrum standen erst einmal ausschließlich die Spieler.

Dadurch, dass das bisherige System entfernt wird, gibt es natürlich auch Möglichkeiten, ein paar zusätzliche Boni und ähnliche Dinge zu integrieren.

Im Hintergrund liefen Anfang Mai auch weiter die Vorbereitungen auf die Integration von bereits fertiggestellten Spielszenen, damit sind wir mittlerweile schon bei über 1.000 Varianten. Außerdem wurde an einer Liste zusätzlich einstellbarer Parameter gearbeitet, damit diese noch besser zu den Taktiken passen. Diese müssen dann für alle Spielszenen nachträglich gesetzt werden. Etwas mehr Stürmertore gab es nach dem Update übrigens auch. Aber das Thema haben wir weiterhin im Blick, das finale Tuning startet schließlich erst, wenn wirklich alle geplanten Szenen fertig und integriert sind.

Weiterhin wurde das neue Taktik-Tab fertig (siehe auch bei den Screenshots). Am Design gab es einen Vorgriff auf 28, hier wurde das Feature "Matches anschauen, wenn man selbst nicht spielt" finalisiert und steht nun quasi für die zukünftige Umsetzung bereit. Man kann dann z.B. einstellen, dass man auf jeden Fall gerne das Pokalfinale und das WM-Endspiel live sehen möchte.

Bei den Verhandlungen wurde anschließend festgelegt, welche Kriterien die Spieler an Vereine anlegen, damit sie wechseln. Das schwankt natürlich auch mit dem Alter. Außerdem haben wir uns darauf geeinigt, dass sich ab jetzt die Vereine vorher melden, wenn sie mit einem Spieler sprechen wollen. Erst nach der Einigung mit dem Spieler kommt dann die richtige Ablöseverhandlung. Na ja, nicht alle Vereine haben das nötig. Am 11.5. fand der erste Transfer mit unserem neuen System statt.

Mitte des Monats wurde der neue Ticker in der Spieldarstellung fertiggestellt. Das Design für das Auflösen einer fixen Ablöse wurde erstellt, man kann sie dann einem Spieler auch wieder abkaufen.

Bei der Programmierung der neuen Verhandlungen ging es nun um den Punkt "Bewertung der Angebote". Diese werden jetzt in den 5 Kategorien Liga, Verein, Finanzielles, Laufzeit und Wahre Liebe analysiert. Dazu kommt auch noch jeweils eine kurze Aussage des Spielers zu jedem Angebot. So kann man z.B. bei einer Vertragsverlängerung auf einen Blick sehen, dass die spanische Liga doch eher für Sevilla spricht (das Wetter ist auch besser, meint der Spieler), aber der Wechsel nach Saudi-Arabien finanziell einfach unschlagbar ist. Und selber punktet man als Verein dann vielleicht damit, dass der Spieler aus der eigenen Jugend kommt und dem Verein viel zu verdanken hat. Das führt zu zwei Herzchen bei Wahre Liebe.

Da kann man sich dann ja schon denken, was wohl passieren wird. Hätte man mal früher verlängert. Der Berater schaut entsprechend mitleidig.

Ebenfalls in der Mitte des Monats wurden dann die schon angesprochenen neuen Szenen integriert. Des Weiteren steht nun auch die Planung für die taktischen Änderungen.

Ergänzt wurde ein neues Tab unter "Team". Es fasst die Spielercharaktere, deren aktuelle Beeinflussung, die Hobbys und die "Persönlichen Beobachtungen" zusammen. Außerdem gibt es jetzt auch eine Sponsorenpyramide.

Am 19. wurde schließlich ein Feature designt, das sich besonders viele von euch gewünscht haben: Eine Übersicht über die Erwartungen der Spieler an ihre Spielzeit. Manchmal schiebt man so etwas ja lange vor sich her, weil man sich nicht sicher ist - und dann geht es wie mit einer Ketchup-Flasche und in wenigen Stunden ist alles sonnenklar. So war das an diesem Tag.

Schwierige Spieler haben nun heftigere Erwartungen, junge Spieler sind bescheidener usw. Auch bei der Ermittlung der Stammspieler hat sich einiges getan (gerade am Saisonbeginn kommt nun Schwung in die Sache). Und zuletzt gibt es jetzt auch Spieler, deren Erwartungen übertroffen wurden und die daher besonders glücklich sind. All das wird in einer großen Übersicht zusammengefasst, so dass man auf einen Blick sieht, was Sache ist. Soweit der Plan! Wir informieren euch, sobald er umgesetzt ist!

Weiter geht es seit dem 20. auch mit dem Kreativmodus, an den Verhandlungen wird ja sowieso täglich gearbeitet.

Fabian ist weiter fleißig an der Szenenarbeit. Die neue Version bietet:

Neben normalen Zweikämpfen vermehrt taktische Fouls (Ziehen oder Stoßen)

Mehr Freistöße (direkt und indirekt, da mittlerweile viele Zweikampfszenen existieren)

Überarbeitete Fernschüsse, so dass die häufiger ins Spiel zurückprallen (vom Pfosten und vom Torwart). Manchmal zum eigenen Mitspieler, manchmal zum Gegenspieler, der dann abstaubt. Das bringt noch einmal viel mehr Realismus rein!

Fokus auf Tikitaka-Szenen (schließlich wollen wir schönen Fußball sehen)

Am 27. gab es schließlich den ersten Elfmeter im Kreativmodus nach 3 Ecken. Außerdem kann man nun 50+1 beliebig deaktivieren oder für immer belassen. Damit war der vierte von fünf Schritten beim Kreativmodus geschafft.

Das letzte größere Feature des Monats war der Tab „Fans“ im Vereinsprofil. Das ist auf jeden Fall ein sehr schöner Screen geworden.

Zuletzt wurden erste kleine Arbeiten am neuen Guide durchgeführt. Hier wurden erst einmal die Anhänge aufgelöst und in den normalen Teil integriert.

Juni 2026

Zum Start ging es weiter mit den Verhandlungen. Für das Spezialthema "Zukünftige reale Ereignisse" wurde ein Freiwilliger verpflichtet, der das richtig cool machen wird. Kein Druck.

Außerdem wurde das Thema "Fans" als zusätzlicher Screen im Vereinsprofil abgeschlossen. Mitte der ersten Woche gab es dann ein großes Szenenupdate.

In der zweiten Woche wurde der neue Spielzeit-Screen umgesetzt. Auf diesem siehst du nun auf einen Blick, wie zufrieden die Spieler mit ihren Einsatzzeiten sind. So kannst du diese besser planen, um möglichst viele Spieler glücklich zu machen. Außerdem gibt es eine Tabelle, die anzeigt, welche Spieler aktuell den Status Stammspieler haben. Bei den Verhandlungen wird jetzt der Deadline Day von den Spielern berücksichtigt.

Anschließend wurde an der Umsetzung des zweiten Steady-Ziels gearbeitet. Ein zusätzliches Statistikpaket in den Statistiken und am Saisonende zeigt jetzt:

- Die aktuelle Welt-Elf
- Die jeweils besten Spieler auf ihren Positionen
- Die besten aktuell ablösefreien Spieler
- Die größten U20-Talente nach Positionen
- Die aktuell besten Spieler mit einer bestimmten ++-Fähigkeit

Für ein mögliches zukünftiges Feature wurde eine Reihe zusätzlicher Spielericons fertiggestellt, z.B. für Wandervogel oder für Mentalitätsmonster. Außerdem wurde die Sponsorenpyramide finalisiert.

Bei Steady wurde Mitte des Monats ein günstiges Freunde-Abo eingeführt. Praktisch zur gleichen Zeit ging es dann auch los mit Kreativmodus V5! Schritt 1 waren die zusätzlichen Parameter. Hier die Liste:

- Anteil der Elfmeter an den Angriffen
- Anteil der Freistöße an den Angriffen
- Anteil der Ecken an den Angriffen
- Auswirkungen fehlender Charaktertyp
- Eigene Kondition (-10 bis 10 Saison)
- Gegnerische Kondition (-10 bis 10 Saison)
- Auswirkungen Teamgeist
- Neue Jugendspieler
- Geschwindigkeit Scouting
- Talente aus den Jugendcamps
- Steuern
- Auswirkungen Alter auf Ablösen
- Leistungsabhängige Zuschauerzahlen
- Fanwachstum
- Mitgliederwachstum
- Wirkung Motivationsansprachen

Dazu wurden die neuen Jugendspielerverhandlungen umgesetzt, die verwendet werden, wenn sie in die Profimannschaften geholt werden.



Richtig schön entwickeln sich weiter die Spielszenen. Wir standen Mitte des Monats bei 1.400 neuen Szenen mit über 3.000 Varianten, dazu werden aktuell die vorhandenen Szenen optimiert (siehe Feature auf Steady).

Am 16. wurde das Game Design für den 27er soweit abgeschlossen. Alles ist ausformuliert und bereit für den Einbau, sogar das Thema "Keine Budgets", unser 3. Ziel bei Steady. Alleine die kleinen Features für Spiel und Editor haben mittlerweile einen Umfang von 100 DIN-A4-Seiten erreicht...

Am 17.6. begann die Programmierung der Real-Life-Events. Das sind zusätzliche Zeitungsmeldungen, die an ein Datum gebunden sind. Das wird hoffentlich interessant und manchmal auch ein bisschen lustig. Auf jeden Fall werdet ihr u.a. erfahren, was in eurer Lebenszeit alles an astronomischen Highlights auf euch wartet. Je länger ihr spielt, desto abgefahrener wird es.

In den Wochenablauf wurde eine Liste mit Verhandlungsupdates eingebaut.

Anschließend begannen die Arbeiten an unserem Steady Ziel 1, der Bewertung der Vorbereitung. Den Anfang machte die Bewertung der Ergebnisse des eigenen Clubs. Weiter ging es anschließend mit dem Ligaüberblick. Dieser bewertet jeden Verein in den folgenden Kategorien:

- Kader
- Kondition
- Frische
- Form
- Gesamt
- Gewinner
- Verlierer

Der Gewinner ist der Spieler mit dem größten Punktefortschritt, der Verlierer ist der Spieler mit der aktuell schlechtesten Form.

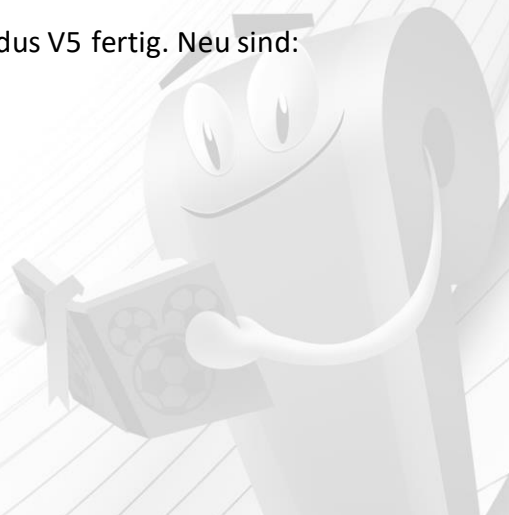
Das Beseitigen des Exploits, dass du beim Anbieten von Spielern die Ablöse noch hochhandeln konntest, stand als Nächstes auf der Liste.

Grafisch ging es nun darum, unsere Wappen in der 1. Liga in Deutschland schöner zu gestalten, damit wir diese bald auf den neuen Screenshots einsetzen können.

Schließlich haben wir eine spannende Bewerbung bekommen, eventuell bekommen wir bald jemanden für die Editor-Programmierung hinzu. Drückt die Daumen, nächsten Monat mehr!

Am 27. wurde dann der 2. Teil ("Aktionen") des Kreativmodus V5 fertig. Neu sind:

- Managerstufe setzen
- Fremdsprache lernen
- Punktabzug aktuelle Saison
- Punktabzug nächste Saison



Jetzt soll noch eine allgemeine Option eingebaut werden, damit du auch schon im Editor Punktabzüge für den realistischen und den Kreativmodus setzen kannst (Anmerkung: Dies ist mittlerweile erfolgt.).

Außerdem gibt es im Editor Verbesserungen beim Ligakalender, dort siehst du jetzt sowohl die internationalen als auch die nationalen Pokalspiele beim Editieren der Ligen.

Weiter ging es auch mit dem Guide, es sind wieder einige neue Kapitel hinzugekommen (Spielstart, Kreativmodus). So langsam wird es hier ernst, denn die Hauptarbeit wird schließlich nicht die deutsche Version machen, sondern die englische Übersetzung. Sobald wir das Titelbild haben, stellen wir eine erste Version online.

Am Ende des Monats sind wir im Endspurt bei den großen Themen Verhandlungen und Kreativmodus. Endspurt ist auch beim Thema Wappen für die 1. Liga in Deutschland angesagt. Wir hoffen, ihr habt Spaß damit, wir haben uns auf jeden Fall viele Gedanken gemacht. In Kürze wird es davon auch ein Poster geben.

Zuletzt gibt es noch gute Nachrichten von der französischen Version. Wir sind auf Kurs!

Juli 2026

Zum Monatsbeginn ging es zunächst mit den Arbeiten an den generischen Wappen weiter. Bei den Verhandlungen wurden ebenfalls Fortschritte erzielt. Wenn du hinsichtlich der Managerfähigkeiten gut verhandeln kannst, gehen jetzt auch mehrere Angebote an einem Tag.

Beim Kreativmodus kamen zum Start u.a. die Sonderpunkte für hohe Siege an die Reihe. Vereine können jetzt auch im Editor für die erste Saison einen Punktabzug erhalten.

Dann tauchte auch noch ein lange vermisster Programmierer aus dem Nichts auf und griff ins Geschehen ein! Ziel: Reduzierte Trainingseinheiten für die Amateur- und Halbprofi-Ligen.

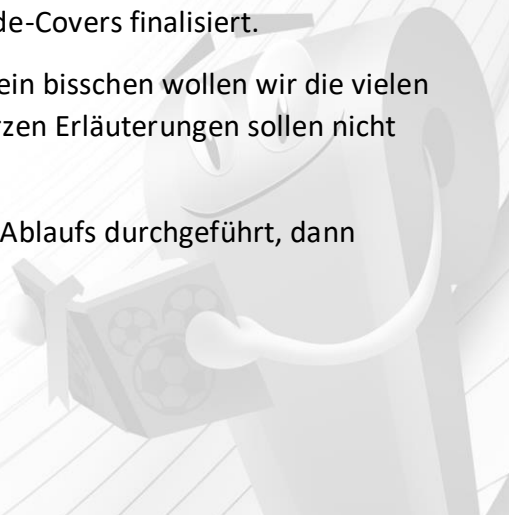
Am Freitag gab es eine weitere gute Nachricht. Im August freuen wir uns für WAF28 auf einen Praktikanten, der uns in den Bereichen Editor und Statistiken verstärken wird. Ein erster kleiner Wachstumsschritt! Zumindest bei den ersten Editorsachen spricht aber nichts dagegen, die auch noch für WAF27 nachzureichen. Damit haben wir jetzt bald zwei Schalker im Team.

Ende der Woche sind die Wappen endlich durch, es folgten noch letzte Anpassungen (Entschärfung Gelsenkirchen aus aktuellem Anlass), danach wurden die Wallpaper auf Discord veröffentlicht.

Ebenso wurden der Titelscreen und die Frontseite des Guide-Covers finalisiert.

Grafisch stand nun der Kreativmodus auf dem Programm, ein bisschen wollen wir die vielen Schalter dann doch aufpolieren und auch Tooltips mit kurzen Erläuterungen sollen nicht fehlen (da gab es auch Ende Juli grafisch noch zu tun).

Bei den Verhandlungen wurde eine Analyse des gesamten Ablaufs durchgeführt, dann begannen die Optimierungen.



Außerdem wurde ein Design für beschreibende Städtetexte erstellt und einige Beispiele wurden direkt in die Text-DB eingetragen.

In der zweiten Woche machte dann vor allem das Interface bei den Verhandlungen Fortschritte. Du kannst dir vorstellen, dass da jetzt unter der Woche eine Menge mehr los ist als bisher.

Der Kreativmodus wurde fertig und ging in den Test. Für die nächste Woche wurde noch einmal ein großes Szenenupdate geplant, diesmal wieder mit einem Schwerpunkt auf neuen Aktionen.

Am 7. begann die Programmierung an unserem drittletzten Feature, den Ehrentiteln (früher bekannt als Spielerbezeichnungen, aber die gab es ja schon). Danach stand noch der Manager Spielerintegration an (ein neuer Mitarbeiter, eine eher kleinere Sache) und dann kam als Stretch-Goal der Bereich Taktik an die Reihe.

Als Nächstes wurde programmiert, wie du über „verlorene“ Verhandlungen informiert wirst. Zeitungsmeldungen haben wir sehr viele, daher haben wir versucht, das jetzt erst mal im Interface zu verbessern. Aber auch die Zeitung wurde soweit vorbereitet. Eingebaut wurde auch eine bessere Lösung, welche Gehaltsforderungen Spieler haben, die für die 2. Mannschaft eines starken Clubs verpflichtet werden.

Für den Transfermarkt wurde eine komplette Tabelle der Nachbarländer aller Nationen erstellt. Damit können wir gerade für schwächere Spieler realistischere Transfers ermöglichen.

Mitte des Monats waren etwa 70% der französischen Übersetzung durch. Die Tabelle der Nachbarländer stellte sich als relativ arbeitsintensiv heraus, aber dafür wurde am 13. das Thema „Ehrentitel“ abgeschlossen und konnte danach getestet werden. Bei den Verhandlungen ging es noch einmal um Jugendspieler und um die Reaktionen der Berater.

Am 14. (Dienstag) begann dann die Arbeit am letzten Bereich, der Taktik. Im ersten Schritt wurden die Screens umgebaut. Warum so spät? Zuerst mussten die Szenen mit den entsprechenden Daten versehen werden, sonst hätten wir das gar nicht richtig testen können.

Mitte des Monats war das Amateur/Halbprofi-Training fertig und konnte getestet werden. Außerdem wurde an der Spielerentwicklung gearbeitet. Dort haben ja die Auf- und Abwertungen zuletzt stark an Einfluss gewonnen. Hier gab es Anpassungen, damit z.B. das Talent wieder stärker zum Tragen kommt.

Für die neuen taktischen Einstellungen wurde ein zusätzlicher Screen für die Spielvorbereitung eingebaut, dazu wurden auf auch auf diversen anderen Bildschirmen Anpassungen gemacht. In den Editor wurde noch aufgenommen, dass du auch dort jetzt die Farben der Rückennummern setzen kannst.

Am 16. war schließlich die französische Version komplett. Nun konnte auch dort nach Fehlern gesucht werden. Weitere Übersetzungen sind jetzt erst mal nicht geplant.

Zuletzt wurden in dieser Woche die Anzeige der Auf- und Abwertungen noch einmal verlangsamt, damit es mehr Spannung gibt. Weiterhin haben wir an der internationalen Prestige-Entwicklung gearbeitet, damit nicht plötzlich Ozeanien durch lokale Titelgewinne den Weltfußball dominiert. Aber keine Sorge, auch dort ist einiges möglich.

Weiter ging es mit Bugfixes und vor allem mit der Taktikumsetzung. Hier wurden die Screens fertig und ins Spiel eingebunden. Dadurch wurde auch gleich der Motivationsbildschirm deutlich übersichtlicher. Auch während der Matches stehen die neuen Sachen natürlich für Änderungen an den Einstellungen zur Verfügung.

Ab dem 21. wurde am neuen Mitarbeiter "Manager Spielerintegration" gearbeitet. Im Designbereich wurden für den 28er Verbesserungen bei den Trainingslagern vorbereitet. Es wird dann je nach zuständigem Mitarbeiter Rabatte geben, außerdem kannst du dir auch durch regelmäßige Fahrten an den gleichen Ort Rabatte und andere Boni erarbeiten. Die Fans machen Urlaub und der Verein bietet ein cooles Rahmenprogramm.

Mitte der Woche waren dann alle geplanten taktischen Erweiterungen vollständig im Spiel. Dazu gehören z.B. Positionstreue, Hinterlaufen links/rechts, Chipbälle u.v.m.

Am 24. wurde nach der Umsetzung letzter UI-Verbesserungen bei den Trainingswochen und der Saisonplanung die nächste Version der Szenen eingchecked und konnte getestet werden.

Zum Monatsende haben wir uns dann noch die Siegerehrung vorgenommen und den Bug bei der Darstellung der Spieler gefixt. Ansonsten lag der Schwerpunkt auf den Verhandlungen und generell beim Fixen weiterer wichtiger Bugs. Ein Update der Städtetexte stand auch noch an. Neben weiteren europäischen Städten haben wir auch erste afrikanische hinzugefügt.

Ab dem 28. Juli lag der Schwerpunkt der Entwicklung dann ganz auf Bugfixing. Im Museum wurde das WAF27 neutralisiert, Zeitungsmeldungen wurden korrigiert, auch die Kreuztabelle berücksichtigt jetzt Elfmeterschießen, es erfolgt nun eine korrekte Ausgabe der Clubs bei Transfers (im Vereinsprofil), Freundschaftsspiele zählen auch als Länderspiele, usw. Im Schnitt etwa 15 Fixes pro Tag schaffen wir derzeit.

Änderungen gab es auch bei Texten zur Form und Zufriedenheit im Spielerprofil, damit diese besser zu den Werten passen. Dazu wurden Spieler mit Gelb in der Aufstellung besser hervorgehoben.

Verbessert wurde die Auswahl der interessierten Vereinen im Bereich Managerkarriere / Zuschauermodus, damit die Karriere interessanter und anspruchsvoller wird. Außerdem verlieren jetzt Spieler automatisch ihren negativen Torrieher, sobald sie ausreichend Tore geschossen haben.

In der Zwischenzeit hatte Fabian eine spezielle Szenenversion erstellt, mit der wir die neuen taktischen Sachen besser testen können. Nun ist er fleißig dabei, die Beschreibungen zu setzen. Er ist jetzt z.B. mit fast allen Ecken fertig. Dabei wird u.a. die Art der defensiven Absicherung gesetzt. Bei vielen Offensivspielern bei Standards sollte es somit auch mehr Konter geben.

Die Sprachauswahl wurde auf die drei finalen Sprachen Deutsch, Englisch und Französisch reduziert.

Ziel der nächsten Woche wird es nun sein, möglichst viele der kleinen und großen Restarbeiten zu erledigen und dann den finalen Plan für den Release aufzustellen, dazu gehören z.B. die Auswahl der Musik, das Erstellen der Credits, das Eintragen unserer Supporter in die Spiel-DB und die nächsten Schritte bei Steam.

August 2026

Mit viel Schwung begann der neue Monat. Zunächst fanden einige große Spielupdates statt, insbesondere beim Thema Musik und auch mit neuen Städtetexten, diesmal mit Schwerpunkt Frankreich und England. Dazu kamen auch noch Updates u.a. für Dänemark, Italien und Polen, aber das sollte es dann auch gewesen sein.

Ansonsten ging es in dieser Woche praktisch ausschließlich um Bugs. Da gab es u.a. Textfehler, Anpassungen bei der Bewertung der Spielphilosophie in den unteren Ligen und Transfermarkt-Probleme. Pro Tag wurden es um die 15 Bugs weniger, aber es wurden natürlich noch immer auch neue gefunden.

Dienstag waren die neuen Credits bis auf die Steady-User fertig. Bei den Szenen wurden die Standards abgeschlossen, gearbeitet wird noch an speziellen Kontern, wenn man viele Spieler bei Standards nach vorne zieht. In der QA kam so langsam unser Kanal "Wichtigste aktuelle Fixes" in Fahrt.

Die Musik war jetzt auch soweit vorbereitet. Lizenzierung, Download, Umbenennen und Konvertierung wurden abgeschlossen. 98 Musikstücke sind es geworden, das sind noch mal 5 mehr als nach dem letzten WAF24-Update (ein paar wenige alte Bekannte blieben aus Nostalgiegründen erhalten).

Für die Mäzene begann jetzt die Schlacht um die besten Plätze in der Datenbank. Gleich zum Start konnte sich Ronny nicht beherrschen, verzichtete auf eine PM und postete direkt in den Supporter-Kanal. Damit war ihm die Präsidentschaft in Chemnitz nicht mehr zu nehmen. Der Posten des Frankfurter Trainers war ebenfalls in unter einer Minute (auf regulärem Weg) vergeben, es folgten der Präsident von Bremen und ein Top-Schiedsrichter, der ordentlich durchgreifen will. Auch der Rentner auf der Jahreshauptversammlung wird jetzt namentlich genannt.

Der Maulwurf und die Aufgaben des Vorstands wurden zu optionalen Features gemacht und man kann diese jetzt deaktivieren. Wir haben außerdem eingebaut, dass Autosaves nicht mehr synchronisiert werden.

Grafisch ging es mit dem Kreativmodus weiter. Zusätzlich wurde noch ein Willkommensbildschirm erstellt.

Außerdem wurde am Ende der ersten August-Woche das nächste große Szenen-Update fertig, das sich rund um das Thema Standards dreht, mit einem Schwerpunkt auf den taktischen Einstellungen. Fabian (einer der wahren Helden dieses Projekts) hatte weiter alles

gegeben. Er konnte danach zwar keine Szenenbeschreibungen mehr sehen, freute sich aber darauf, bald mit neuen Konterszenen weitermachen zu dürfen...

Endlich begannen auch die Vorbereitungen auf den Test der Version durch unsere Unterstützer.

Nach langer Suche mit KI-Unterstützung hatten wir eine bessere neue Lösung für unsere Grafikkompression gefunden. Diese eliminiert lästige Artefakte z.B. bei den Buttons und wir haben für die Zukunft mehr Platz im Speicher.

Weiter ging es mit den Screenshots und dem Guide. Am Ende waren die vier Kreativmodus-Screens nun fertig im Spiel und konnten getestet werden.

Im Match wurde ein neuer Raketen-Button eingebaut, damit wird die Möglichkeit der maximalen Beschleunigung auch klar visualisiert.

Dylan löste dann das Problem der Hintergrundgrafik im Wochenablauf. Dort wird jetzt als Voreinstellung das eigene Stadion angezeigt, eine echt schöne Sache. Ansonsten wurden weiter Bugs gefixt. So bleibt jetzt z.B. die Grundordnung der 2. Mannschaft auch bei der Simulation erhalten. Die Tipps am Wochenstart kann man jetzt durchklicken, die Rückennummerneingabe geht jetzt mit gedrückter Maustaste, am Light Mode wurde gearbeitet, im Spiel werden oben jetzt die Ecken angezeigt (wichtig für 3 Ecken 1 Elfer), ein Crash beim Nationaltrainervertrag wurde gefixt usw.

Das Releasedatum von WAF27 wurde am Ende der zweiten Woche final auf den 16.09.2026 festgelegt und auch bei Steam eingetragen.

Mitte des Monats stand dann eine neue Version des Guides für die Supporter zur Verfügung. Alle gemeldeten Fehler waren beseitigt.

In der Programmierung stand weiter der Transfermarkt im Mittelpunkt. U.a. kamen die drei neuen Boni ins Spiel. Dazu gab es den neuen Punkt "Identifikation" bei der Beurteilung des Angebots durch den Spieler. Zuletzt wurde mit dem Rückkauf der Freigabeklausel begonnen. Ein schöner kleiner inhaltlicher Abschluss für den Transfermarkt, wie wir finden. Nicht zu komplex, aber nützlich.

Am 20. wurden die fehlenden Achievement-Texte auf Steam ergänzt. Insgesamt waren es bei 3 Sprachen 600 Stück. Am nächsten Tag kamen die Grafiken dran. 100 Achievements, d.h. 200mal Datei auswählen (geschafft, nicht geschafft) und speichern. Dafür gingen die Credits nach den Vorbereitungen für den Guide leicht von der Hand. Nach einer guten halben Stunde war alles fertig.

Auch das Abkaufen der Freigabeklausel ist jetzt im Spiel. Gearbeitet wurde auch an den Einstellungen des Co-Trainers und der KI bei den neuen Taktiken. Ziel: Je stärker das eigene Team bzw. der Gegner, desto variabler sind auch die Angriffe. Das funktioniert jetzt.

Außerdem haben wir herausgefunden, warum es aktuell z.B. in Deutschland im Spiel nicht schneit und das mal eben geändert. Theoretisch könnt ihr das im Editor auch schon für WAF24 selbst machen, einfach bei Deutschland die Temperaturen so setzen, dass sie 3 Grad oder weniger erreichen können...

Beim Guide begannen die Vorbereitungen für die Übersetzung der englischen Version. Das löste bei 300 Seiten jetzt nicht direkt Freude aus...

Der 21. war dann der Tag des nächsten Szenenupdates. 500 neue Szenen, Schwerpunkt Konter!

Anschließend arbeiteten wir am Flow der Spielerverhandlungen, hier hatten wir am Vortag explizit noch die Spielerzusage integriert, damit der Schritt klarer wird. Eine andere Sache war der Abbruch der Verhandlungen, wenn man mit mehreren Kandidaten für die gleiche Position verhandelt und eine Einigung mit einem der Spieler erreicht wurde.

Gut voran ging es mit unserem letzten Szenenupdate. Es sieht so aus, als würden wir die magische 10.000-Szenen-Grenze schaffen (dazu kommen tausende Varianten). Das ist gegenüber WAF24 ein Plus von 50% und dank eurer Steady-Unterstützung sind es fast doppelt so viele, wie in der Originalplanung vorgesehen waren.

In der HR-Abteilung kamen noch besondere Komfort-Funktionen für allgemeine Gehaltserhöhungen und Vertragsverlängerungen hinzu. So muss man diese jetzt nicht mehr für jeden Abteilungsleiter einzeln durchführen.

Am 25. hatten wir Besuch vom WDR und am Folgetag waren wir in der Aktuellen Stunde. Ansonsten wurden weitere Bugs beseitigt und die letzten Vorbereitungen für die externe Beta liefen. Ziel war es, dass ab dem 26. jeden Tag mindestens ein neuer Tester die Version bekommt.

Am darauffolgenden Samstag war dann Gamescom-Tag. Unerkannt bewegten wir uns durch die Menschenmassen. Wenn die wüssten. Es gab auf jeden Fall viel zu entdecken, aber sonderlich viele Manager gab es nicht. Das war gut und schlecht zugleich. Ansonsten: Tolle Stände und man konnte viel ausprobieren. Anschließend wurde am Abend der englische Guide textlich abgeschlossen.

Sonntag war es amtlich. Der Betatest der Unterstützer hat begonnen und Stuttgart kann jetzt Meister werden, indem es vom letzten auf den ersten Platz durchmarschiert.

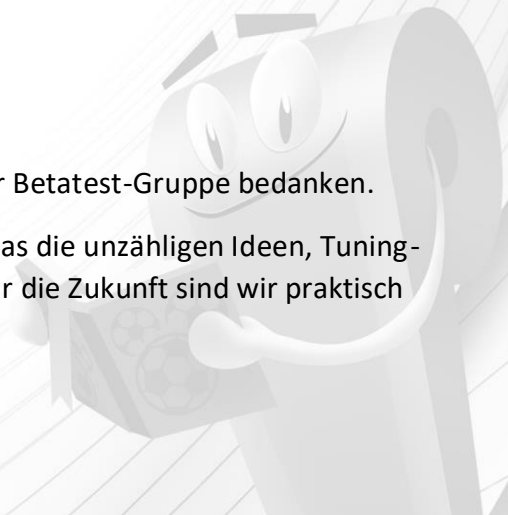
Am letzten Augusttag wurde der englische Guide endlich fertig und als Release-Kandidat 1 auf Discord veröffentlicht. Der deutsche Guide wurde ebenfalls aktualisiert und wurde als Release-Kandidat 2 für alle dort verfügbar.

Leider griff zum Monatsende der Assistent der 2. Mannschaft wieder in die Aufstellung ein, obwohl er das nicht sollte. Wir haben einen Spielstand, mit dem wir es reproduzieren können. Naht nun endlich das Ende eines extrem hartnäckigen Problems?

5.8. Betatest WE ARE FOOTBALL 2027

Auch dieses Mal möchten wir uns sehr herzlich bei unserer Betatest-Gruppe bedanken.

Unser kleines Entwicklungsteam war komplett am Limit, was die unzähligen Ideen, Tuning-Vorschläge, Bugmeldungen dieser Gruppe usw. betrifft. Für die Zukunft sind wir praktisch



auf Jahre versorgt. Immer wieder bekamen wir auch tolle Ideen, die weit über das Spiel hinaus gingen. Es war uns eine Ehre.

Florian Kattner
Harald Zillekens
Henning Assfalg
Jona Fuchs
Matthias Mayerhöffer
Michael Renner
Mike Hoffmann
Stefan Sewenig
Sven Otto
Sven Pirmann

Alle möglicherweise noch im Spiel verbliebenen Fehler sind natürlich ganz alleine unsere Schuld.

5.9. Wie geht es nach WAF27 weiter?

Alle Infos dazu findest du auf www.steady.de/we-are-football.

Über deine Unterstützung bei der Entwicklung würden wir uns sehr freuen! Auch wäre es klasse, wenn du nach der offiziellen Ankündigung WAF28 schon einmal bei Steam auf deine Wishlist setzen würdest.

Auf Discord gibt es zudem eine sehr aktive Community, zu der wir dich herzlich einladen:

<https://discord.gg/SseNsjar4>

Auf unserem Instagram-Account „winningstreakgames“ findest außerdem gelegentlich kurze Videos mit Updates.



5.10. 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: „Mooomoment.“

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

„Ich habe alle Spitznamen schon gesehen. Sogar den Elch.“

Dylan

Discord-Dialog:

User 1: „Gibt es eigentlich schon einen Preis für WAF2024?“

User 2: „Ich glaube, der Preis "Spiel des Jahres" wird erst gegen Jahresende verliehen.“

User 1: „Dann schreib ich es anders. Was wird das Spiel kosten?“

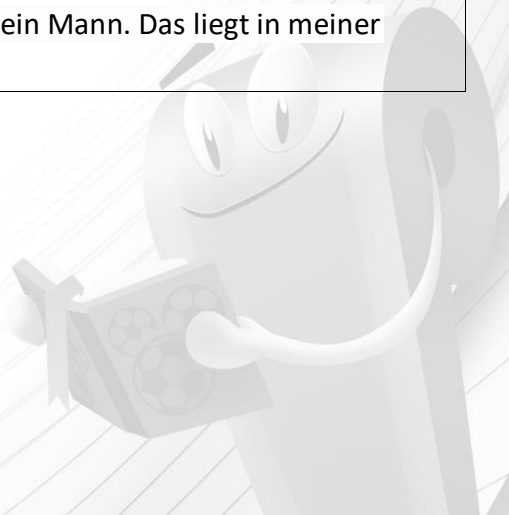
User 3: „Freizeit.“

Discord-Spruch zum Releasetag am 4.3.:

„Wir streiken am 29. und 1., mein erster Gedanke war, warum nicht 4.-5., das hätte mir mehr gefallen.“

Spruch aus dem Forum:

„Was mich stört, ist, dass mir die Mitarbeiter sämtliche Termine hinterhertragen, ich will auch mal was einfach vergessen dürfen, schließlich bin ich ein Mann. Das liegt in meiner Natur. Kann man das irgendwo ausstellen?“



Discord:

„Ich habe schon mehrfach versehentlich die Scheidung eingereicht, weil keine Sicherheitsabfrage kam.“

Steam-Forum:

„Als Glücksbringer habe ich eingestellt: "Unterhose bis zur Niederlage nicht wechseln". Jetzt habe ich schon das zweite Mal eine super Serie hingelegt, gerade einen Rekord mit 9 Siegen in Folge (scheint also zu funktionieren). Gleichzeitig finde ich keine Freundin. Glaubt ihr, da besteht ein Zusammenhang?“

Gerald: „Was bereiten wir zu, wenn wir Sardellen, Hackfleisch, Eier und Kapern benötigen?“

Caro: „Pizza!“ **

Dirk: „Ich hab die KI gefragt, was ich Caro zum Geburtstag schenken soll.“

Rolf: „Und?“

Dirk: „Ein Buch: 365 Wege, deine Kollegen **nicht** umzubringen“

Discord:

User 1: "Boah, macht das Spiel Bock! Habe es seit einer Woche, schon 36 Stunden gespielt und ne halbe Ehekrise am Start. 😊"

User 2: "Daher unbedingt Bild deiner Frau ins Persönliche/Private und zeigen du denkst nur an sie. 😊"

User 1: "Richtig guter Tipp!!! 😊👍"

Wunsch auf Discord für das Schild beim eigenen Haus:

„Bitte längeren Text möglich machen. "Der Hund ist harmlos, meine Frau aber nicht" passt nicht rein.“

Caro liest das Spiegel-Quiz vor:

„Nächste Frage: Wer ist diese Schauspielerin? Und daneben ist ein Bild von Julia Roberts.“

Gerald: „Morgen haben wir einen Fernsehtermin. Wir müssen bis dahin unser Büro in eine Nerdhöhle verwandeln!“

Rolf: „Das ist es allein schon, weil ich hier sitze.“

Desi: „Kommt hier niemand zum Fenster putzen?“

Gerald steht auf der Gamescom rum und wartet, wird angesprochen: „Haben Sie Interesse, bei uns vielleicht eine Ausbildung als 3D-Grafiker zu machen?“

* Der Name ist natürlich in Siegen Programm.

** Königsberger Klopse



6. Teil 6 - FAQ

Warum kommt man von der Gegenüberstellung der Teams nicht mehr zurück?

Das hat mit dem zeitlichen Ablauf des Spieltags zu tun. Du hast vorher dem Team gesagt, wer spielt und die Taktik besprochen. Das ist ein separater Termin zur Spielvorbereitung. Zu diesem Zeitpunkt kennst du auch die gegnerische Aufstellung noch nicht.

Mit der Gegenüberstellung ist das abgeschlossen, und es geht in die Kabine. Jetzt siehst du die gegnerische Aufstellung, aber es sind nur noch letzte Anweisungen möglich.

Warum hat das Training keinen Extra-Menüpunkt?

Wir gehen davon aus, dass das Training jede Woche wichtig ist. Damit du es nicht vergisst, haben wir es fest in den Wochenablauf integriert. Es ist immer die letzte Entscheidung, bevor es losgeht. Ansonsten hätten wir immer noch eine Meldung bringen müssen, die den Spieler erinnert, wenn er noch nichts gemacht hat.

Außerdem ist es die Philosophie des Spiels, dass du es auch fast ohne Hauptmenü spielen kannst, also rein über die Assistenten. Die wichtigste Ausnahme ist natürlich der Transfermarkt, d.h. vor allem die Neuverpflichtungen.

„N“ und „T“ gehen nicht mehr im Spiel. Warum?

Das ist eine lange Geschichte. Es hat damit begonnen, dass wir für das Steam Deck zwei Tasten mit „T“ und „N“ belegt hatten und diese zusätzlich zum 3D-Match auch im Hauptmenü nutzen wollten (für den schnellen Aufruf von Taktik und Aufstellung). Dort kollidierten sie leider mit „T“ und „N“ zum Springen innerhalb von Listen. Das wurde kritisch angemerkt. Also musste eine neue Lösung her - und aus „T“ und „N“ wurden F3 und F4.

Ich nehme einen Kredit auf. Warum habe ich dann nicht mehr Geld zur Verfügung?

Der Kredit senkt lediglich deine Zinsbelastung, weil du sonst die Überziehungszinsen vom ganz normalen Konto bezahlen musst. Das Geld, das du ausgeben kannst, wird durch dein Budget festgelegt und ist auf diese Weise nicht änderbar. Dazu musst du mit deinem Präsidium sprechen.

Ich möchte zu einem kleinen Club wechseln, bekomme aber keine Angebote. Was kann ich tun?

Du musst diese Option zuerst unter "Persönliches" aktivieren. Das gilt auch dann, wenn du gerade arbeitslos bist. Außerdem solltest du in diesem Fall auch auf dem normalen Bildschirm deine Anforderungen überprüfen, ob diese einen solchen Wechsel zulassen. Dazu gehört auch rechts unten das "Maximale nationale Ansehen", das du dann auf den niedrigsten Wert setzen solltest.



Ich habe einen Verein gegründet und würde gerne mein Fanwachstum beschleunigen bzw. meine Verluste ausgleichen. Was kann ich tun?

Spieler und Spielerinnen mit hohen Social-Media-Followerzahlen spielen hier eine wichtige Rolle, da sie temporäre Fans mitbringen. Wenn du solche Spieler verpflichtest oder selbst ausbilst, kann sich das lohnen und zieht auch entsprechende Trikotverkäufe nach sich.

Beachte aber, dass bei einem Verkauf der umgekehrte Effekt eintritt. Problematisch kann das bei selbst ausgebildeten Spielern und Spielerinnen werden, da auch diese Fans zu ihren künftigen Vereinen mitnehmen. Hier musst du so schnell wie möglich einen Ausgleich schaffen.

Die Synchronisation der Spielstände dauert sehr lange, was kann ich tun?

Du kannst die Synchronisation der Spielstände bei Steam in den Eigenschaften des Spiels aktivieren und deaktivieren.

Sobald sie deaktiviert ist, werden diese nicht mehr in die Steam Cloud hochgeladen.

Aktivierst du Funktion später wieder, solltest du ggf. überflüssige Spielstände und Autosaves vorher löschen.

Ab WAF27 werden die Autosaves nicht mehr synchronisiert, ein entsprechender Hinweis befindet sich auf dem Speichern-Bildschirm.

Nach dem Beenden von WE ARE FOOTBALL 2027 ist der Bildschirm deutlich dunkler. Schalte ich das HDR aus und wieder ein, ist der gewünschte Helligkeitsstand wieder da. Woran liegt das?

Es handelt sich um einen OpenGL-Fehler. Das Spiel selbst ändert hier nichts an den Einstellungen.

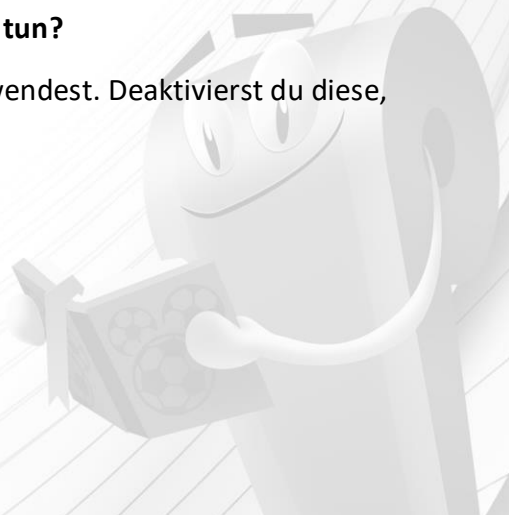
Dieser Fehler kann z.B. wie folgt behoben werden (für andere Grafikkarten mag das abweichen):

- NVIDIA-Control-Panel starten
- Rechts „3D-Einstellungen verwalten“ auswählen
- In der Liste der verschiedenen Möglichkeiten unter Scrollen
- „Vulkan/OpenGL-Darstellungsmethode“ auswählen
- „Geschichtet auf DXGI Swapchain bevorzugen“ auswählen

Sobald das bestätigt ist, sollte alles funktionieren.

Mein Mauszeiger verschwindet im Vollbild. Was kann ich tun?

Dies liegt vermutlich daran, dass du Mauszeigerpfade verwendest. Deaktivierst du diese, sollte es gehen.



7. Anhang A: Kommentar (Experimentelles Feature)

Es besteht jetzt die Möglichkeit, einen eigenen Kommentar für das Spiel einzusprechen.

Dazu gibt es eine Vorlage in deutscher Sprache im Hauptverzeichnis des Spiels. Die Datei `commentator.zip` muss dazu direkt in das We Are Football-Verzeichnis mit den sonstigen Daten kopiert und dann entpackt werden.

Danach muss der Kommentar in `We are Football\datafiles\audio\commentator` liegen. Die angelegte Verzeichnisstruktur muss dabei beibehalten werden.

Im Anhang dieses Guides findest du eine Übersicht über alle möglichen Texte und wie du diese ins Spiel integrierst. Es wird nur eine Version unterstützt, der Kommentar ändert sich also nicht, wenn du die Sprache im Spiel wechselst.



Ich habe testweise mal einen Kommentar eingesprochen (nur in deutscher Sprache, aber die Sprache ist egal, weil ihr den ja sowieso nur als Beispiel nutzt und eure eigenen Sachen einsprecht).

Wichtig ist, dass die einzelnen Aufnahmen nicht zu lang werden, da sie sonst bei Überlappungen automatisch auf stumm geschaltet werden.

Für das Einsprechen empfehle ich, dass ihr euch alle Texte einmal anschaut und ggf. festlegt, mit wie viel Power ihr die jeweils sprechen wollt. Außerdem schreibt ihr am besten eure neuen Varianten gleich mit dazu. Dann lest ihr sie am besten am Stück einfach runter. Wenn ihr merkt, dass etwas nicht optimal war, einfach direkt noch mal sprechen, so kommt ihr am wenigsten durcheinander.

Ihr könnt z.B. für eure Aufnahmen Audacity benutzen. Eingesprochen ist es schnell (halbe Stunde), aber das Aufteilen in die einzelnen Dateien nimmt dann schon einige Stunden in Anspruch.

Du kannst zu einer Kategorie auch zusätzliche Texte hinzufügen (einfach die Nummerierung fortsetzen). Diese werden dann mit der gleichen Wahrscheinlichkeit ausgewählt wie die vorhandenen.

Wenn du nur Sachen hinzufügst, kommentieren wir das Spiel quasi gemeinsam! 😊





Für einen ersten Test empfehle ich dir, dass du einfach eine vorhandene Kategorie erweiterst. Wenn du z.B. fünf zusätzliche Pass-Samples aufnimmst, kannst du mit diesen testen, ob alles funktioniert und ob z.B. die Lautstärke passt.

Vorgegeben sind:

PASS_1.ogg

PASS_2.ogg

PASS_3.ogg

PASS_4.ogg

Du fügst dann z.B. PASS_5.ogg-PASS_9.ogg hinzu und startest das Spiel erneut.

Besteht der englische Filename aus mehreren Worten, müssen diese ebenfalls durch „_“ getrennt werden. Beispiele wären:

CLEARANCE_CORNER_1.ogg

CLEARANCE_CORNER_BAD_1.ogg

Bei den Toren ist zu beachten, dass du zusätzliche Varianten anfügen kannst, diese aber dann grundsätzlich immer passen müssen. Es sollten also nur „neutrale“ Jubler ergänzt werden, die auch bei bedeutungslosen Toren nicht seltsam klingen.



Dieses Feature ist eigentlich zu komplex, um es mal eben so einzubauen, aber wir wollten euch trotzdem einfach die Möglichkeit bieten, euch einmal selbst als Kommentator zu versuchen. Leider können wir jedoch nicht garantieren, dass alle eingesprochenen Kommentare wie sie im Anhang aufgelistet werden, auch wirklich verwendet werden. Auch gibt es sicher noch den einen oder anderen Fehler, wann sie abgespielt werden. Seht die Sache bitte einfach als Experiment, auf jeden Fall viel Spaß damit!

Der folgenden Tabelle kannst du die Dateinamen entnehmen, die für das Erkennen deiner Texte wichtig sind. Zusätzlich zum englischen Text in der ersten Spalte muss noch _1, _2, _3 etc. angehängt werden. Außerdem müssen alle Wörter/Zahlen unter ID mit „_“ verbunden werden.

Alle Files müssen als .ogg gespeichert werden.

Beispiel:

PASS_CHANGE_OF_ATTACKING_AREA_1

PASS	Pass, Passt, Spielt ab, Pass (Variante)
PASS SHORT	Kurzpasse, Kurzer Pass, Kurz gespielt
PASS LONG	Langer Ball, Lang gespielt, Weiter Ball
	Weiter Pass...
	Schlägt den Ball weit...
	Öffnet das Spiel...

PASS CHANGE OF ATTACKING AREA	Spielverlagerung...
	Verlagert das Spiel...
	Schön verlagert, Gute Verlagerung
PASS BEAUTIFUL	Schöner Pass, Schön gespielt, Feiner Pass, Guter Pass, Sehr guter Pass, Schöner Pass (Variante)
PASS FORWARD	Steilpass, Pass in die Spitze, Passt steil, Steckt den Ball durch...
	Steckt durch, Vertikalpass, Schöner Vertikalpass, Steil gespielt
PASS FORWARD RUN	Pass in den Lauf
	Genau in den Lauf
	In den Lauf gespielt
	Spielt in den Lauf
	Spielt genau in den Lauf
PASS OPEN	Behält die Übersicht und passt...
	Macht das Spiel schnell...
	Sieht sofort die Lücke...
PASS RIGHT	Pass nach rechts, Spielt nach rechts
	Spielt einen Pass nach rechts...
PASS RIGHT WING	Passt auf den rechten Flügel, Spielt auf die rechte Seite
	Spielt auf den rechten Flügel...
	Spielt den Ball weit nach rechts außen...
PASS RIGHT WING WIDE	Weiter Ball auf den rechten Flügel, Weit nach rechts, Schlägt den Ball weit nach rechts
PASS RIGHT CORNER	Spielt den Ball zur rechten Eckfahne...
	Pass Richtung rechte Eckfahne...
PASS RIGHT OF PENALTY BOX	Spielt den Ball rechts an den Strafraum...
	Pass rechts an den Strafraum...
PASS LEFT	Pass nach links, Spielt nach links
	Spielt einen Pass nach links...
PASS LEFT WING	Passt auf den linken Flügel, Spielt auf die linke Seite
	Spielt auf den linken Flügel...
	Spielt den Ball weit nach links außen...
PASS LEFT WING WIDE	Weiter Ball auf den linken Flügel, Weit nach links, Schlägt den Ball weit nach links
PASS LEFT CORNER	Spielt den Ball zur linken Eckfahne...
	Pass Richtung linke Eckfahne...
PASS LEFT OF PENALTY BOX	Spielt den Ball links an den Strafraum...
	Pass links an den Strafraum...
PASS CENTRE	Pass in die Mitte, Pass ins Zentrum
	Spielt in die Mitte...
PASS BACK	Rückpass, Spielt zurück, Legt zurück, Muss zurückspielen
PASS BACK LONG	Findet keine Lücke und spielt zurück
PASS BACK ASSIST	Legt zurück...
	Legt auf...
	Zurückgelegt...
	Legt vor...

PASS ONE TWO END	Doppelpass, Bekommt den Ball zurück, Doppelpass (Variante), Doppelpass (Variante), Schöner Doppelpass, Starker Doppelpass, Guter Doppelpass
PASS ONE TWO MIDDLE	Passt direkt zurück...
PASS SIDE	Querpass, Spielt quer, Quer gespielt, Legt quer
PASS FORWARDED	Weitergeleitet...
	Leitet weiter...
	Spielt direkt...
	Verliert keine Zeit...
PASS EXTENDED	Verlängert...
PASS FORWARDED HEADER	Leitet per Kopf weiter...
	Per Kopf weitergeleitet...
	Weiter per Kopf...
PASS HEADER ASSIST	Kopfballvorlage..., Kopfballvorlage (Variante), Mit dem Kopf vorgelegt, Legt vor
PASS HEADER EXTENDED	Verlängert per Kopf...
	Kopfballverlängerung...
PASS HIGH CROSS	Flanke, flankt, Kann flanken, Könnte flanken, Jetzt kommt die Flanke
PASS HIGH CROSS BEAUTIFUL	Schöne Flanke, Starke Flanke, Gute Flanke, Klasse Flanke
PASS HIGH CROSS BAD	Schlechte Flanke, Ungenau Flanke
PASS LOW CROSS	Hereingabe...
	Spielt nach innen...
	Scharfe Hereingabe...
	Passt scharf nach innen...
PASS COUNTER-ATTACK	Leitet einen Konter ein...
	Startet einen Konter...
	Sieht die Konterchance...
PASS FRONT OF BOX	In den Rückraum gespielt, Spielt in den Rückraum
PASS SIDE TO FRONT OF BOX	Legt vor den Strafraum ab...
	Spielt den Ball vor den Strafraum...
	Pass vor den Strafraum...
PASS TO FRONT OF GOAL	Passt vor das Tor..., Spielt vor das Tor..., Spielt gefährlich vor das Tor..., Passt gefährlich vors Tor...
PASS BACKHEEL	Mit der Hacke, Hacke, Hackentrick, Mit der Hacke weitergeleitet, Leitet mit der Hacke weiter...
PASS WING CHANGE	Flügelwechsel..., Wechselt den Flügel..., Wechselt die Seite...
PASS KICK OFF	Anstoß, Stößt an, Los geht es
PASS KICK OFF GOAL	Anstoß, Stößt an, Weiter geht es
PASS MISDIRECTED	Fehlpass, Ballverlust, Da ist der Ballverlust, Da verlieren sie den Ball
General	
TRICK NICE	Ein feiner Trick, Klasse gemacht, Etwas für die Galerie, Jetzt wird gezaubert, Da zaubert er
WELL DONE	Gut gemacht, Schön gemacht, Gut gespielt

DANGEROUS	Jetzt kann es gefährlich werden, Jetzt wird es gefährlich
NOT DANGEROUS	Aber keine Gefahr, Da besteht keine Gefahr, Das bleibt ungefährlich
FAST PLAY	Jetzt geht es schnell, Jetzt muss es schnell gehen, Ab geht die Post
SLOW PLAY	Langsamer Spielaufbau, Sie lassen sich Zeit, Ganz ruhig gespielt
PRAISE FOR COMBINATION	Sehr schön gespielt, Toll gespielt, Das sieht gut aus, Gut kombiniert
STILL DANGEROUS	Der Ball ist noch heiß, Die Gefahr ist noch nicht vorüber
IDEA	Schöne Idee...
UNPRECISE	Ungenau gespielt, Zu ungenau
TECHNICALLY STRONG	Technisch stark, Technisch stark gemacht, Technisch anspruchsvoll
TECHNICALLY WEAK	Technisch schwach, Technischer Fehler
MUST BE A GOAL	Das hätte ein Tor sein müssen, Das muss ein Tor sein, Welch eine Riesenchance
Shots	
SHOT	Schuss, Schießt, Zieht ab, Schließt ab, Schuss (Variante), Müsste schießen, Die Chance!, Könnte schießen
SHOT BAD	Schwacher Schuss, Schlechter Schuss, Ein schlechter Schuss, Das war nichts, Schwach geschossen, Das konnte meine Oma besser, Schwach geschossen (Variante), Kein guter Schuss
SHOT HARD	Zieht wuchtig ab, Fackelt nicht lange..., Hält einfach drauf
SHOT AIMED	Zielt genau
SHOT DISTANCE	Distanzschuss..., Weitschuss..., Da kann er abziehen...
SHOT LONG TEXT	Fasst sich aus der Distanz ein Herz...
	Hält einfach mal drauf...
	Schuss aus dem Rückraum...
	Nimmt aus der Distanz Maß...
SHOT FROM 10, 15, 20, 25, 30	Schuss aus {value1:INT} Metern...
	Zieht aus {value1:INT} Metern ab...
	Hält aus {value1:INT} Metern drauf...
SCISSOR KICK	Fallrückzieher, Fallrückzieher!
SIDEWAYS SCISSOR KICK	Seitfallzieher
SCORPION KICK	Scorpion-Kick!
VOLLEY	Volley!, Direkt aus der Luft, Nimmt ihn volley; Volleyschuss, Nimmt den Ball volley, Volleyabnahme, Direktabnahme
HALF-VOLLEY	Dropkick!, Lässt den Ball auftippen
LOB	Lupfer, Lupft den Ball an
SECOND ATTEMPT	Nachschuss...
	Kommt frei zum Nachschuss...
	Setzt erfolgreich nach...
Headers	

HEADER	Kopfball, Köpft, Kopfballchance
	Kopfball (Variante)
	Kopfballchance (schneller)
	Köpft (Variante)
	Köpft (Variante)
	Könnte köpfen!
HEADER BAD	Schwacher Kopfball
	Schlechter Kopfball
	Kein guter Kopfball
	Probleme beim Kopfball
HEADER FROM 6, 8, 10, 12	Kopfball aus 6, 8, 10, 12 Metern...
	Köpft aus 6, 8, 10, 12 Metern...
HEADER FLYING	Flugkopfball
HEADER TRY	Kopfballversuch...
	Versucht zu köpfen...
	Kommt überraschend zum Kopfball...
HEADER WITH APPROACH	Läuft ein und versucht zu köpfen...
	Läuft ein und köpft...
Running	
RUNS	Läuft, Läuft mit dem Ball
	Führt den Ball...
RUNS LONG	Führt den Ball am Fuß...
	Treibt den Ball vor sich her...
	Nutzt den freien Raum vor {FF#ihm ih}r}...
	Stößt in die Lücke vor {FF#ihm ih}r}...
RUNS SPACE BLOCKED	Sieht erst mal kein Durchkommen...
	Da ist kein Durchkommen...
	Hat zwei {FF#Gegner Gegnerinnen} vor sich...
	Wird in die Zange genommen...
SPRINT	Sprintet...
	Zieht einen Sprint an...
	Startet durch...
	Nimmt Tempo auf...
SPRINT EXTREME	Schaltet den Turbo ein...
	Ist schneller als {FF#sein ih}r} Schatten...
	Ist unfassbar schnell...
	Geht ab wie eine Rakete...
SPRINT TRY	Versucht zu sprinten...
	Versucht einen Sprint anzuziehen...
	Versucht durchzustarten...
	Versucht den Turbo einzuschalten...
SPRINT WITH BALL	Sprintet mit Ball...

	Zieht mit Ball einen Sprint an...
	Läuft mit hohem Tempo...
	Treibt den Ball entschlossen nach vorn...
	Hat Platz
	Kann gehen
Duels	
DUEL	Zweikampf...
DUEL WIN	Gewinnt den Zweikampf...
	Bleibt Zweikampf-Sieger...
	Setzt sich durch...
	Bleibt Sieger...
	Behält die Oberhand...
	Ist nicht aufzuhalten...
DUEL LOST	Verliert den Zweikampf...
	Kann sich nicht durchsetzen.
	Bleibt hängen.
	Aber wird gestoppt.
	Verliert den Ball.
DUEL HEADER	Kopfballduell...
DUEL SPRINT	Laufduell, Ein wichtiges Laufduell
Dribbling	
DRIBBLING	Dribbling...
	Dribbelt...
	Geht ins Dribbling...
	Mit einer Finte...
DRIBBLING ONE ON ONE	Täuscht erst links und dann rechts an...
	Täuscht erst rechts und dann links an...
DRIBBLING TRY	Versucht zu dribbeln...
	Versucht ins Dribbling zu gehen...
	Dribblingversuch...
DRIBBLING STEPOVER	Übersteiger
DRIBBLING STEPOVER LONG	Mit einem Übersteiger...
	Traut sich einen Übersteiger...
DRIBBLING BAD	Versucht eine plumpe Finte...
One-on-one Goalkeeper	
ONE ON ONE WITH GOALKEEPER	Alleine vor dem Torhüter
	Ist frei vor dem Torhüter
	Hat nur noch den Torwart vor sich...
	Der Torwart kommt heraus...

	Läuft auf den Torwart zu...
Defending	
BALL WIN	Geht dazwischen...
	Erobert den Ball!
	Gewinnt den Ball...
	Erkämpft sich den Ball...
	Schnappt sich den Ball...
BLOCK	Blockt ab.
	Blockt den Schuss ab.
	Bekommt noch ein Bein dazwischen.
	Stellt den Körper in den Schuss.
	Geht mit langem Bein dazwischen.
	Steht genau in der Schussbahn.
	Hält den Fuß hin
	Stark geblockt
	Gut geblockt
BLOCK CROSS	Blockt die Flanke!
	Aber die Flanke wird geblockt!
CLEARANCE	Gut geklärt, Kann klären, Da können sie klären, Aber die Gefahr wird beseitigt
	Stark verteidigt!
	Stark geklärt!
	Klärt souverän!
	Bereinigt die Situation.
	Beseitigt die Gefahr!
	Klärt zum eigenen Mann!
	Klärt zum Mitspieler!
	Klärt zu einem Mitspieler!
	Klärt!
CLEARANCE CORNER GK	Eckball.
	Ecke.
	Zur Ecke abgewehrt.
CLEARANCE CORNER	Zur Ecke geklärt, Das gibt Eckball, Ecke, Ins Toraus geklärt
	Eckball.
	Es gibt Ecke.
	Klärt zur Ecke!
	Klärt ins Toraus!
CLEARANCE CORNER BAD	Klärt auf Kosten einer Ecke!
	Verursacht eine Ecke!
	Schwach geklärt!
CLEARANCE SIDE	Klärt ins Seitenaus!
	Klärt ins Aus.
	Geht auf Nummer sicher.

CLEARANCE TRY	Versucht zu klären...
	Klärungsversuch...
	Versucht zu klären... (dringlicher)
CLEARANCE SHORT	Klärt viel zu kurz...
	Kann nicht richtig klären...
	Klärt nur unzureichend...
	Klärt nicht richtig...
	Klärt überhastet...
	Zu kurz!
	Zu kurz geklärt!
CLEARANCE LAST SECOND	Klärt in höchster Not...
	Klärt im letzten Moment...
MISSES THE BALL	Verpasst knapp!
	Erreicht das Leder nicht!
	Wäre fast herangekommen!
	Verpasst um Haaresbreite!
KICK-OFF	Abstoß!
Tacklings, Fouls and Cards	
FOUL	Foul, Klares Foul, Musste man pfeifen
FOUL BAD	Ein übles Foul, Böses Foul
	Das sah übel aus
FOUL VIOLENT BEHAVIOUR	Klare Tätlichkeit; Tätlichkeit, das muss Rot geben
TACKLING FAIR	Monstergrätsche!
	Starke Grätsche
TACKLING FAIR LAST SECOND	Das war Rettung in letzter Sekunde.
	Eine starke Rettungstat.
	Tolle Rettungstat.
	Stark gerettet.
TACKLING FOUL	Grätscht entschlossen dazwischen...
	Mit einer harten Grätsche...
	Fährt dazwischen...
	Steigt hart ein...
	Grätscht kompromisslos...
	Blutgrätsche...
HANDBALL	Handspiel...
HANDBALL LONG	Geht mit der Hand zum Ball...
HANDBALL ARM	Kontrolliert den Ball mit dem Oberarm...
YELLOW CARD	Gelb, Gelbe Karte, Kann man geben, Die Karte geht in Ordnung
YELLOW CARD OBVIOUS	Klare gelbe Karte, Er hat darum gebettelt, Gelb, da gibt es keine zwei Meinungen
YELLOW RED CARD	Gelb-Rot, das geht in Ordnung, Gelb-Rot, das ist konsequent, Tja, er hatte schon Gelb, Gelb/Rote-Karte!
RED CARD	Rot, das geht in Ordnung, Rot, klare Sache, Rot, das ist bitter

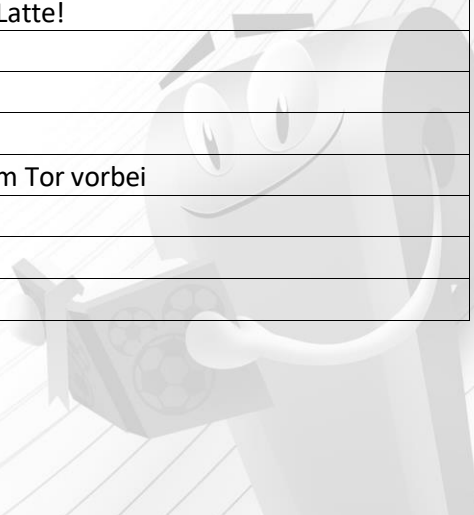
RED CARD TOO HARD	Rot, das ist hart
	Rot, das ist übertrieben
	Rot, aber war maximal Gelb
	Für mich war das keine rote Karte
Goals	
GOAL	Tor!, Toor! Tor.
	Tor! Müller macht es.
	Tor durch Mayer!
	Tor. Schmidt war es!
GOAL IMPORTANT	Tor! Das war wichtig!
GOAL VERY IMPORTANT	Tor! Das ist das Tor! Tor! Wahnsinn!!!
GOAL BEAUTIFUL	Ein schönes Tor!, Ein wunderbares Tor!, Ein Klasse-Tor!, Ein Traumtor!
GOAL PENALTY	Tor. Sicher verwandelt.
	Tor. So wird das gemacht.
	Tor. Sehr gut geschossen.
GOAL PENALTY END	Tor. Das war die Entscheidung!
GOAL PENALTY LUCKY	Tor, wenn auch mit etwas Glück.
	Tor, aber das hätte auch schief gehen können.
GOAL HEADER	Tor! Da trifft er per Kopf.
GOAL FLYING HEADER	Tor! Ein herrlicher Flugkopfball!
GOAL DISTANCE SHOT	Tor! Da hält er einfach mal drauf und wird belohnt!
	Tor! Ein Schuss wie ein Strich!
	Tor! Welch ein krasser Schuss.
	Tor! Wahnsinn, das war ein Kracher.
GOAL EQUALIZER	Tor! Das ist er, der Ausgleich.
GOAL EQUALIZER LATE	Tor! Da ist doch noch der Ausgleich!
	Tor! Das ist er, der späte Ausgleich.
	Tor! Damit hat hier kaum noch einer gerechnet.
	Tor! Sie haben nicht aufgegeben, das muss man ihnen lassen.
GOAL EQUALIZER LATE EXTRA	Tor! Das sieht nach Verlängerung aus!
	Tor! Im Moment dürfen wir uns daher auf eine Verlängerung freuen.
GOAL EARLY 1-0	Tor! Da ist das frühe 1:0.
	Tor! Das ist die frühe Führung.
	Tor! So wünscht man sich das als Trainer.
GOAL LATE 1-0	Tor! Da hatten sich alle schon mit dem Unentschieden abgefunden.
	Tor! Da ist doch noch das Tor.
	Tor! Besser spät als nie!
GOAL LATE 1-0 DESERVED	Tor. Na endlich.
	Tor. Das haben sie sich nun auch redlich verdient.
GOAL ONE GOAL LEAD DESERVED	Tor. Das hatte sich abgezeichnet.
	Tor. Das geht auch so in Ordnung.

GOAL WIN INJURY TIME	Tor! In der Nachspielzeit fällt hier noch die Entscheidung.
GOAL PRE-DECISION	Tor! Das ist die Vorentscheidung.
	Tor! Das war es dann.
GOAL OF HONOUR	Tor. Immerhin noch der Ehrentreffer.
GOAL COSMETICS	Tor. Nicht mehr als Ergebniskosmetik.
	Tor. Wenigstens noch etwas Ergebniskosmetik.
GOAL DOMINANT	Tor. Die Dominanz zählt sich aus!
	Tor! Das Tor geht auch vollkommen in Ordnung.
GOAL LUCKY	Tor! Quasi aus dem Nichts.
	Tor! Das hatte sich nicht abgezeichnet.
GOAL LUCKY LEAD	Tor! Trotz ihrer Überlegenheit liegen sie jetzt hinten.
	Tor. Unverdient ist es nicht, aber schon glücklich.
	Tor. Ihre Taktik ist aufgegangen, aber dem Spielverlauf entspricht das nicht.
GOAL CONNECTION	Tor! Immerhin schon mal der Anschlusstreffer.
	Tor! Da ist der Anschlusstreffer.
	Tor! Damit sind sie wieder dran.
	Tor! Jetzt wird es hier noch einmal spannend.
GOAL TABLE LEADERS	Tor! Mit diesem Treffer übernehmen sie die Tabellenführung!
GOAL NEXT ROUND	Tor! Damit wären sie in der nächsten Runde!
GOAL NEXT ROUND SAFE	Tor! Das ist die nächste Runde!
GOAL DEFLECTED	Tor. Unglücklich abgefälscht.
GOAL DEFLECTED GOALKEEPER	Tor. Der Torhüter war noch dran.
	Tor. Fast hätte der Torhüter ihn gehabt.
OWN GOAL	Eigentor!
	Eigentor! Das sah sehr unglücklich aus.
Saves	
SAVE	Den hat er sicher.
	Kein Problem für den Torwart.
	Damit hat der Torwart kein Problem.
	Keine Mühe für den Torwart.
	Souverän pariert!
	Gehalten!
SAVE CAUGHT	Sicher gefangen!
	Hält sicher!
	Packt sicher zu!
	Souverän gehalten!
	Hält den unplatzierten Ball fest.
SAVE ONE ON ONE	Fängt den Ball ab.
	Geht dazwischen.
	Nimmt den Ball auf.
	Schnappt sich das Leder.
SAVE GREAT	Glanzparade, Glänzend gehalten, Spektakuläre Parade

	Sensationelle Flugparade!
	Verhindert mit einer Glanztat den Einschlag.
SAVE CAUGHT FLYING	Flugparade!
	Fliegt und packt sicher zu!
	Fliegt und hat das Leder!
	Fliegt und greift zu wie ein Adler!
SAVE BLOCKED	Gut abgewehrt...
	Stark abgewehrt...
	Abgewehrt...
	Wehrt ab...
	Klasse abgewehrt...
	Kann gerade noch abwehren...
SAVE CROSS HIGH	Souverän abgefangen, Gut aufgepasst vom Torhüter, Ganz sicher gefangen
	Fängt den Ball ab.
	Pflückt das Leder aus der Luft.
	Steigt hoch und packt sicher zu.
	Sicher gefangen!
	Fängt den Ball ab!
	Packt sicher zu!
	Souverän gefangen!
	Pflückt den Ball locker herunter.
	Steigt hoch und packt bombensicher zu.
SAVE CROSS LOW	Fängt den Ball ab!
	Packt sicher zu!
	Ohne Probleme sicher gehalten.
SAVE CROSS FUMBLE	Unsicherheit...
	Kann den Ball nicht festhalten...
	Lässt den Ball wieder fallen...
	Lässt den Ball wieder aus den Händen rutschen...
	Klatscht den Ball nur ab...
SAVE PENALTY	Scheitert am Torwart!
	Aber der Torwart bleibt Sieger!
SAVE PENALTY END	Gehalten! Das ist der Sieg!
SAVE FOOT	Fußabwehr...
	Mit dem Fuß...
	Wehrt mit dem Fuß ab...
	Kann mit dem Fuß abwehren...
SAVE LOW	Ist unten...
	Taucht ab...
	Ist blitzschnell unten...
SAVE TO FRONT	Kann nur nach vorne abwehren...
	Schwache Abwehr...
	Klatscht nach vorne ab...
	Lässt den Ball nach vorne prallen...

SAVE SECOND ATTEMPT	Hat den Ball im Nachfassen sicher!
	Greift im Nachfassen sicher zu!
	Hält den Ball mit einiger Mühe fest!
SAVE PUNCH GOOD	Faustabwehr...
	Konsequente Faustabwehr...
SAVE PUNCH SHORT	Schwache Faustabwehr...
	Halbherzige Faustabwehr...
	Unglückliche Faustabwehr...
SAVE PUNCH LONG	Weggefaustet...
	Mit der Faust geklärt...
BALL COLLECT	Nimmt den Ball auf!
	Schnappt sich den Ball!
	Sichert sich den Ball!
	Begräbt den Ball sicher unter sich!
THROW-OUT	Abwurf, Wirft ab
KICK OFF HAND	Abschlag, Schlägt ab
KICK OFF BOTTOM	Abstoß, Stößt ab
Set Pieces	
CORNER KICK	Führt aus...
	Führt die Ecke aus...
	Schnell ausgeführt...
	Ausgeführt...
CORNER LATE IN GAME	Noch einmal eine Ecke
	Vielleicht die letzte Chance
CORNER NO 5	Die fünfte Ecke
	Ecke Nummer 5
	Wir zählen die 5. Ecke
CORNER NO 7	Wir zählen die 7. Ecke
	Ecke Nummer 7
	Die siebte Ecke
CORNER NO 10	Ihre zehnte Ecke in diesem Spiel...
FREE KICK DIRECT	Direkter Freistoß!
FREE KICK INDIRECT	Indirekter Freistoß!
FREE KICK APPROACH	Freistoß...
	Freistoß!
	Führt aus...
	Läuft an...
PENALTY OFFENCE	Strafstoß!
PENALTY APPROACH	Er läuft an.
	Relativ langer Anlauf...
	Läuft an...

	Nimmt Anlauf...
	Legt sich den Ball zurecht...
	Schaut dem Torwart in die Augen...
	Konzentriert sich und läuft kurz an...
PENALTY APPROACH IMPORTANT	Das ist die Chance...
	Jetzt gilt es.
	Jetzt braucht er gute Nerven.
	Jetzt sind gute Nerven gefragt
	Jetzt heißt es Nerven bewahren
	Die Verantwortung wiegt schwer.
PENALTY NERVOUS	Wirkt nervös und läuft an...
	Läuft zögerlich an...
	Zögert beim Anlauf...
PENALTY NO PRESSURE	Vielleicht klappt wenigstens das
THROW-IN	Einwurf
	Wirft ein.
	Wirft schnell ein.
THROW-IN WIDE	Weiter Einwurf...
	Wirft weit ein...
Set Pieces Result	
FREE KICK WALL	In die Mauer!
	Der Ball bleibt in der Mauer hängen.
Post and Bar	
POST	Pfosten!
	An den Pfosten!
POST OUTSIDE	Außenpfosten!
	An den Außenpfosten!
POST INSIDE	Innenpfosten!
	An den Innenpfosten!
BAR	Latte!
	An die Latte!
BAR UPPER PART	An die Oberkante der Latte!
BAR LOWER PART	An die Unterkante der Latte!
Missed Shots	
MISSED SHOT	Aber der Schuss geht am Tor vorbei
	Am Tor vorbei
MISSED PENALTY	Verschossen!
	Am Tor vorbei



MISSED HEADER	Ab der Kopfball geht am Tor vorbei
	Am Tor vorbei
MISSED CLOSE	Knapp vorbei.
	Da fehlten nur Zentimeter!
	Das war knapp.
MISSED WIDE	Klar vorbei.
	Deutlich vorbei.
	Keine Gefahr.
MISSED CLOSE OVER	Knapp über das Tor.
	Über das Tor!
MISSED WIDE OVER	In die Wolken!
	Weit über das Tor!
MISSED GOAL DESERVED	Vorbei. Das hätte ein Tor verdient gehabt.
	Das war knapp. Da hat nicht viel gefehlt.
MISSED DIFFICULT TO MISS	Das muss ein Tor sein, Normalerweise ist das ein Tor, Das wird ihn ärgern, Den muss man machen
CLOSE-RANGE GOAL	Abstauber, Staubt ab, Kommt zuerst an den Ball, Staubt ungestört ab, Hält einfach den Fuß hin
Referee	
VIDEO REFEREE	Video-Assistent
VIDEO REFEREE DECISION CANCELED	Die Entscheidung wird zurückgenommen!
VIDEO REFEREE PENALTY FOUL CANCELED	Kein Foul. Der Elfmeter wird zurückgenommen!
VIDEO REFEREE PENALTY HAND CANCELED	Kein Handspiel! Der Elfmeter wird zurückgenommen.
VIDEO REFEREE CONFIRMATION	Die Entscheidung bleibt bestehen!
VIDEO REFEREE CONFIRMATION FOUL	Foul. Der Elfmeter bleibt bestehen.
VIDEO REFEREE CONFIRMATION HAND	Handspiel. Der Elfmeter bleibt bestehen.
VIDEO REFEREE GOAL	Tor war korrekt.
	Der Schiedsrichter deutet zur Mitte.
VIDEO REFEREE NO GOAL OFFSIDE	Tor wird wegen Abseits nicht gegeben.
VIDEO REFEREE NO GOAL FOUL	Tor wird wegen Fouls nicht gegeben.
VIDEO REFEREE NO GOAL HANDBALL	Tor wird wegen Handspiels nicht gegeben.
VIDEO REFEREE CHECK GOAL	Tor wird überprüft
VIDEO REFEREE CHECK SCENE	Szene wird überprüft
ZEITSPIEL	Spielt auf Zeit...
	Schindet Zeit...
	Schindet Sekunden...
	Verzögert geschickt das Spiel...
	Nimmt weitere Sekunden von der Uhr...
	Lässt sich alle Zeit der Welt...

OFFSIDE NO	Kein Abseits...
	Zentimeter nicht im Abseits...
	Gleiche Höhe...
OFFSIDE NO OBVIOUS	Klar nicht im Abseits...
	Offensichtlich kein Abseits.
OFFSIDE YES	Abseits.
	Die Fahne ist oben, abseits.
OFFSIDE YES OBVIOUS	Klares Abseits.
	Abseits, klare Sache.



8. Anhang B: UI-Farbkonfiguration

Wenn du mit den Farben im Interface experimentieren willst, findest du dazu eine Datei namens `user_colors.ini` im Ordner `datafiles/gamedata`. Möchtest du etwas ändern, musst du zunächst das Kommentarzeichen (`#`) vorne löschen und dann die gewünschten neuen Werte eintragen. Der folgende Anhang erklärt die Bedeutung der einzelnen möglichen Einträge. Jede Farbänderung muss dabei in einer eigenen Zeile stehen.

8.1. Allgemeiner Hinweis zum Format

Farben werden als Hex-Werte im Format `AARRGGBB` angegeben (Alpha, Rot, Grün, Blau).

Beispiel: `ff1ea99a` → `ff` = 100 % deckend, `1e` = Rot, `a9` = Grün, `9a` = Blau → ergibt ein kräftiges Türkis.

Beispiel Transparenz: `801ea99a` → `80` = ca. 50 % deckend, gleicher Türkis-Ton, aber halbtransparent.

Für Verlaufsfarben (`ColourRect`) gilt das Schema:

`tl:<Farbe oben-links> tr:<Farbe oben-rechts> bl:<Farbe unten-links> br:<Farbe unten-rechts>`

Beispiel: `tl:ff003f38 tr:ff003f38 bl:ff006d61 br:ff006d61` → oben dunkles Petrol, unten helleres Petrol, also ein vertikaler Verlauf von dunkel nach hell.

Wo zwei Werte durch Komma getrennt sind (`dark,light`), gilt: **erster Wert = Dark Mode, zweiter Wert = Light Mode**.

Beispiel: `club_color1_1 = ff1ea99a,ff1ea99a` → im Dark Mode und im Light Mode identisch türkis. Bei `club_color3_1 = 80005858,cca3fee3` dagegen sind Dark- und Light-Wert unterschiedlich (dunkles, transparentes Petrol vs. helles, fast deckendes Mintgrün).

Die Zahl am Ende eines Schlüssels (`_1` bis `_16`) entspricht der jeweiligen **Vereinsfarbe / Farbpalette Nr. 1–16**, die ein Verein/Nutzer auswählen kann. Alle `club_colorX_Y`-Reihen mit gleichem `X` gehören thematisch zusammen (z. B. alle `club_color1_*` steuern denselben UI-Bereich, nur für unterschiedliche Vereinsfarbpaletten).

8.2. Vereinsfarben-Paletten (`club_colorX_Y`)

Jede Gruppe (1–26) steuert einen bestimmten UI-Bereich; die 16 Unternummern sind die auswählbaren Vereinsfarben-Presets.

Gruppe	Bereich	Beschreibung	Beispiel
1	Standard-Button (Vereinsfarbe 1)	Grundfarbe normaler Buttons	<code>club_color1_4 = ff1075c7,ff1075c7</code> → kräftiges Blau, in beiden Modi gleich

Gruppe	Bereich	Beschreibung	Beispiel
2	Haupt-Button (Vereinsfarbe 2)	Akzentfarbe für Haupt- /Primär-Buttons	club_color2_1 = fff77d2d,fff77d2d → Orange
3	Hintergrund-Overlay	Halbtransparente Überlagerung über Hintergründen	club_color3_4 = 80004669,cc66ccff → dunkel/transparent im Dark Mode, hellblau/deckender im Light Mode
4	Hintergrund- Dekoration	Farbverlauf für dekorative Hintergrundflächen	club_color4_5 = tl:800084ff tr:b90084ff bl:b90084ff br:800084ff,... → blauer Verlauf mit wechselnder Transparenz an den Ecken
5	Hintergrund Inhalts- Unterbereich	Leicht transparenter Hintergrund innerhalb von Content-Boxen	club_color5_6 = tl:403758b9 ...,tl:80d4e1f0 ... → dezentes Blau (Dark) vs. sehr helles Blau (Light)
6	Hintergrund Inhaltsbereich (hell)	Haupt-Hintergrundfarbe von Inhaltsflächen im Light Mode	club_color6_1 = tl:000000 ...,tl:FFF5F1EE ... → Dark Mode unsichtbar, Light Mode cremeweiß
7	Weicher Kopfbereich- Hintergrund	Hintergrund von Überschriften- /Headerleisten	club_color7_6 = tl:80003366 ...,tl:FF045097 ... → dunkles Marineblau vs. sattes Blau
8	Linien-Einfärbung	Farbe für Trennlinien/Linien- Overlays	club_color8_1 = ffffff,ff404040 → Weiß im Dark Mode, Dunkelgrau im Light Mode
9	Menü- Navigationsbuttons (inaktiv)	Farbe nicht ausgewählter Menü-Reiter	club_color9_1 = ff15b5a4,ff3aa095 → Türkis, im Light Mode etwas gedeckter
10	Menü- Navigationsbuttons (aktiv)	Farbe des aktuell ausgewählten Menü- Reiters	club_color10_1 = ffffff,ff003333 → Weiß (Dark) vs. dunkles Petrol (Light)
11	Hintergrund Wochenablauf	Hintergrund der Wochenplan- /Kalenderansicht	club_color11_1 = 55000000,40ffffff → transparentes Schwarz vs. transparentes Weiß
12	Popup-Hintergrund	Hintergrundfarbe von Popup-Fenstern	club_color12_1 = tl:ff003f38 ... → dunkles Petrol, oben/unten leicht unterschiedlich
13	Abstrakter	Hauptfarbe des	club_color13_1 =

Gruppe	Bereich	Beschreibung	Beispiel
	Hintergrund (primär)	animierten/abstrakten Hintergrunds	ff003b36,ff003b36 → dunkles Petrol
14	Abstrakter Hintergrund (sekundär)	Zweitfarbe des abstrakten Hintergrunds (z. B. für Verläufe)	club_color14_1 = ff029a86,ff029a86 → helleres Petrol/Türkis
15	Kartenfarbe (Maps)	Farbe für Kartenansichten (z. B. Scouting-Weltkarte)	club_color15_1 = ffccffff,ffccffff → sehr helles Türkis
16	Termine-Hintergrund	Hintergrundfarbe von Termin-/Kalendereinträgen	club_color16_1 = tl:40000000 ...,tl:ffedf4ff ... → leicht transparentes Schwarz vs. helles Eisblau
17	Beförderungstour-Kontinente	Farben für Kontinent-Markierungen in der Promotion-Tour	club_color17_1 = FF27BEAA,FF27BEAA → Türkis
18	Spielfeld/Court-Untergrund	Farbe des Spielfeldbodens (Stadion/Court-Ansicht)	club_color18_3 = ff336633,ff33cc33 → gedecktes Grün (Dark) vs. kräftiges Grün (Light)
19	Spielfeld/Court-Hintergrund	Hintergrund hinter dem Spielfeld	club_color19_1 = tl:0003766a ...,tl:FF017c7b ... → unsichtbar (Dark) vs. deckendes Petrol (Light)
20	Stadion-Laufbahnfarbe	Farbe der Laufbahn im Stadion	club_color20_1 = ffffffff,ff1ea99a → Weiß (Dark) vs. Türkis (Light)
21	Menü-Hintergrund	Hintergrundfarbe des Hauptmenüs	club_color21_1 = ff008888,ff007a7a → Petrol, im Light Mode etwas dunkler
22	Saison-Präsentation-Hintergrund	Hintergrund der UI vor dem abstrakten Hintergrund (Saisonstart-Screen)	club_color22_1 = ff1ea99a,tl:ffedf4ff ... → Türkis (Dark) vs. helles Eisblau (Light)
23	Netzwerk-Ansicht	Farben für die Beziehungs-/Netzwerkdarstellung	club_color23_1 = ffa6fde5,ffa6fde5 → sehr helles Mintgrün
24	Button-Klickfläche	Farbe des Klick-Feedbacks auf Buttons	club_color24_1 = ffffffff,80404040 → Weiß (Dark) vs. transparentes Dunkelgrau (Light)
25	Menü-Hintergrund (weiß)	Heller Menühintergrund (für Light Mode/Panels)	club_color25_1 = tl:000000 ...,tl:FFF5F1EE ... → unsichtbar (Dark) vs. Cremeweiß (Light)

Gruppe	Bereich	Beschreibung	Beispiel
26	Wochenübersicht-Hintergrund	Hintergrund der Wochenübersicht-Kacheln	club_color26_1 = 7F1ea99a,7F1ea99a → halbtransparentes Türkis

8.3. Allgemeine UI-Farben

Schlüssel	Beschreibung	Beispiel
darkmode_text_color_1–16	Textfarbe je Vereinsfarb-Preset im Dark Mode	darkmode_text_color_1 = ffffffff → Weiß
lightmode_text_color_1–16	Textfarbe je Vereinsfarb-Preset im Light Mode (auch für Listbox-Text im Light Mode)	lightmode_text_color_1 = FF4f2c20 → dunkles Braun
ListEvenRowBgColorDark / ListOddRowBgColorDark	Hintergrund gerader/ungerader Listenzeilen im Dark Mode	ListEvenRowBgColorDark = tl:60000000 tr:30000000 bl:60000000 br:30000000 → transparentes Schwarz, links stärker als rechts
ListEvenRowBgColorLight / ListOddRowBgColorLight	Hintergrund gerader/ungerader Listenzeilen im Light Mode	ListEvenRowBgColorLight = tl:20704341 tr:10704341 bl:20704341 br:10704341 → sehr helles, transparentes Braun
ListMouseOverColorDark / ListMouseOverColorLight	Hervorhebung beim Überfahren einer Listenzeile mit der Maus	ListMouseOverColorDark = 33FFFFFF → leicht transparentes Weiß
ListInactiveRowBgColorLight	Hintergrund inaktiver Zeilen im Light Mode	ListInactiveRowBgColorLight = 33FFFFFF
PrimaryTextInactiveLight	Textfarbe für inaktive/deaktivierte Elemente im Light Mode	PrimaryTextInactiveLight = 80704341 → transparentes Braun
EmptyListStringColorDark / EmptyListStringColorLight	Farbe des Platzhaltertexts bei leeren Listen	EmptyListStringColorDark = 80FFFFFF → transparentes Weiß

Listbox / Text

Schlüssel	Beschreibung	Beispiel
PrimaryTextStandard	Standard-Textfarbe (Listenkopf und Listeneinträge)	DCFFFFFF → fast deckendes Weiß
PrimaryTextInactive	Textfarbe inaktiver	5487bcbe → transparentes

Schlüssel	Beschreibung	Beispiel
	Listeneinträge	helles Blaugrau
PrimaryTextHighlight	Textfarbe bei Auswahl (dunkel)	FF2C3935 → dunkles Petrolgrün
PrimaryTextHighlightLight	Textfarbe bei Auswahl (hell)	FFFFFF → Weiß
PrimaryHeaderTextHighlight	Textfarbe des ausgewählten Spaltenkopfs	B4FFFFFF → leicht transparentes Weiß
ListMouseOverColor	Balkenfarbe beim Überfahren mit der Maus	33ffffff → sehr transparentes Weiß
ListSelectionColor / ListSelectionColorLight	Balkenfarbe des ausgewählten Eintrags (dunkel/hell)	B4FFFFFF / B44d3a3a → helles Weiß vs. gedecktes Rotbraun
ListEvenRowBgColor / ListOddRowBgColor	Zeilenhintergrund gerade/ungerade	tl:20000000 ... / tl:10000000 ... → beide transparentes Schwarz, ungerade Zeilen dezenter
ListOwnClubColorLight	Hintergrund für den eigenen Verein in Listen (Light Mode)	80003333 → transparentes dunkles Petrol
ListInactiveRowBgColor	Multiplikator-Farbe für inaktive Zeilen	AF052328 → dunkles, fast deckendes Petrol
StatsListPrimaryText / StatsListPrimaryBackground	Text-/Hintergrundfarbe hervorgehobener Statistikwerte	FFF1F1E8 (fast Weiß) / 2FF1F1E8 (stark transparent)
StatsListSecondaryCol / StatsListSecondaryColLight	Sekundäre Statistik-Hintergrundfarbe	80000000 (transparentes Schwarz) / FF000000 (deckendes Schwarz)

TreeControl (Baumansicht)

Schlüssel	Beschreibung	Beispiel
TreeTextColor	Textfarbe	ff254749 → dunkles Petrol
TreeTextHighlightColor	Textfarbe bei Auswahl	ff254749
TreeHighlightBarColor	Hintergrundbalken bei Auswahl	cdffffff → fast deckendes Weiß
TreeTextMissingColor	Farbe bei fehlendem Übersetzungstext (Fehleranzeige)	ffff0000 → Rot

Sonstige Texte & Links

Schlüssel	Beschreibung	Beispiel
TextHighlightColor	Hintergrund für hervorgehobenen Text (z. B. in Hilfetexten)	FF916609 → Goldbraun

Schlüssel	Beschreibung	Beispiel
HyperlinkTextColor	Farbe von Hyperlinks	ff3333ff → Blau
GlossaryTextColor	Farbe von Glossar-Verlinkungen	ff00ff00 → Grün
TextColorBorrowedPlayer	Textfarbe für ausgeliehene Spieler	0xFF0099ff → Hellblau

Popups & Editor

Schlüssel	Beschreibung	Beispiel
PopupDarkenBackgroundColor	Abdunkelung des Hintergrunds hinter zentrierten Popups	tl:A5000000 tr:A5000000 bl:A5000000 br:A5000000 → gleichmäßig transparentes Schwarz
StadiumEditorColumnHighlight	Hervorhebungsfarbe im Stadion-Editor	tl:50FFFFFF ... → transparentes Weiß

Fortschrittsbalken (Progress Bars)

Schlüssel	Beschreibung	Beispiel
ProgressBarColors1–5	5-stufige Farbskala für Fortschrittsbalken (rot → grün, z. B. Spielerwerte)	1 = ffcc3333 (Rot) ... 5 = ff00cc00 (Grün)
ProgressBarDefaultColor	Standardfarbe zweigeteilter Balken	ff45c6d5 → Türkis
ProgressBarPosColor / ProgressBarNegColor	Farbe für positive/negative Werte	ffffff (Weiß) / ffc93737 (Rot)
ProgressBarXPColor	Farbe des Erfahrungspunkte-Balkens	ff45c6d5 → Türkis

Buttons & Dropdown

Schlüssel	Beschreibung	Beispiel
PrimaryButtonBlue	Standard-Blauton für Buttons	ff247075 → gedecktes Petrolblau
DropListTextColor	Textfarbe in Dropdown-Listen	ff80a3a3 → gedecktes Graublau
DropListTextHighlightColor	Textfarbe bei Maus-Hover im Dropdown	FFFFFF → Weiß
DropListTextDisabledColor	Textfarbe deaktivierter Dropdown-Einträge	ff90b7b7 → helles Graublau

Spieler-Charaktertypen & Skills

Schlüssel	Beschreibung	Beispiel
ColHexagon	Umrandungsfarbe des Sechsecks für Spielerwerte	50ffffff → transparentes Weiß
ColCharacterType1–5	Farbe je Charaktertyp (Typ 5 = unbekannt)	1 = AFAA0808 (Rot), 2 = AFF9AE00 (Gelb), 3 = AF0800FF (Blau), 4 = AF1A9C1A (Grün), 5 = AF888888 (Grau)
ColNodeAcquired	Erlerner Skill-Knoten	ffaaff64 → helles Grün

Schlüssel	Beschreibung	Beispiel
ColNodeAvailable	Verfügbarer Skill-Knoten	ffffff → Weiß
ColNodeBlockedByPrecond	Blockiert durch fehlende Voraussetzung	ffff1400 → Rot
ColNodeBlockedByNegNode	Blockiert durch gegensätzlichen Knoten	ffdd7c1d → Orange
ColNodeBlockedByDistance	Blockiert durch Distanz im Skillbaum	ff425c63 → Graublau
ColNodeCurrentLearn	Aktuell in Erlernung	ffffff00 → Gelb
ColNodeUnavailable	Nicht verfügbarer Knoten	76444444 → transparentes Grau
ColNodeInvalid	Ungültiger Knoten	ff111111 → fast Schwarz
ColNodeUnlearn	Knoten wird verlernt	ffff6400 → Orange
ColNodeLost	Verlorener Knoten	ffaa0000 → Dunkelrot

Scouting & Beobachtungsliste

Schlüssel	Beschreibung	Beispiel
ScoutedPlayerActiveListCol / ...InactiveListCol	Listenhintergrund für aktiv/inaktiv gescoutete Spieler	tl:8000ff00 ... (kräftiges Grün) / tl:AFFfd200 ... (Gelb)
WatchlistPlayerActiveListCol	Listenhintergrund für Spieler auf der Beobachtungsliste	tl:80009E9E ... → Petrol
ScoutedPlayerActiveListTextCol / ...InactiveListTextCol / WatchlistPlayerActiveListTextCol	zugehörige Textfarben	0xFFE2F0F0 → sehr helles Blaugrau

Spielergebnisse

Schlüssel	Beschreibung	Beispiel
ResultWonListCol / ResultLostListCol	Listenhintergrund bei Sieg/Niederlage	tl:8000ff00 ... (Grün) / tl:80ff0000 ... (Rot)
ResultWonListTextCol / ResultLostListTextCol	zugehörige Textfarben	0xFFE2F0F0

Aufstellung (Line-up)

Schlüssel	Beschreibung	Beispiel
LineUpListBenchCol	Hintergrund für Bankspieler	B4227177 → transparentes Petrol
LineUpListFieldCol	Hintergrund für Feldspieler	8800AA00 → transparentes Grün
LineUpListInjuredCol	Hintergrund für verletzte Spieler	AF8d2a2a → gedecktes Rot
LineUpListPrimaryCol / LineUpListSecondaryCol	Haupt-/Nebenposition-Hintergrund	AC00AA00 (Grün) / 980098AA (Petrol)

Schlüssel	Beschreibung	Beispiel
LineUpListSubstCol	Hintergrund für Einwechselspieler	B4FFD200 → Gelb
LineUpListRecommendCol	Hintergrund für empfohlene Spieler	B4009E9E → Petrol
LineUpList*TextCol	jeweils zugehörige Textfarben	FFE2F0F0 → sehr helles Blaugrau (bei SubstTextCol reines Weiß FFFFFFFF)

Diagramme (Charts)

Schlüssel	Beschreibung	Beispiel
DefaultAxisColor	Achsenfarbe	tl:ff5b8a91 tr:ffffff bl:ffffff br:ff5b8a91 → Petrol an den Rändern, Weiß in der Mitte
DefaultPositiveColor / DefaultNegativeColor	Balken-/Linienfarbe für positive/negative Werte	Grün (FF60a10c) / Orange (FFd58930)
DefaultLargestValueColor / DefaultSmallestValueColor	Farbe für größten/kleinsten Wert im Balkendiagramm	Kräftiges Grün (ff2b8834) / Rot (ffbe3636)
DefaultNormalValueColor	Farbe für alle übrigen Balken	ffbe3636 → Rot
DefaultLineGraphFillColor / DefaultLineGraphColor	Füll- bzw. Linienfarbe bei gefüllten Liniendiagrammen	transparentes Türkis (20aee5e6) / kräftigeres Türkis (80aee5e6)
ChartTablePosCol*	Hintergrundfarben je Tabellenplatz-Kategorie in Diagrammen (Aufstieg, Champions League, Europa League, Conference League, Relegation usw.)	ChartTablePosColCL = tl:8060a10c ... → Grün für Championsleague-Plätze
TablePosCol*	Gleiche Kategorien, aber für Tabellenplätze in normalen Listboxen	TablePosColRelegation = tl:80a5d0d ... → Rot für Abstiegsplätze

Die * steht jeweils für eine der folgenden Kategorien (identisch benannt bei ChartTablePosCol* und TablePosCol*):

Kategorie-Suffix	Bedeutung
Nothing	Kein besonderer Tabellenplatz (neutral/ohne Farbe)
Promotion	Direkter Aufstiegsplatz
PromotionRound	Aufstiegs-Relegation / Aufstiegsrunde
CL	Champions-League-Platz
EL	Europa-League-Platz
CongressL	Conference-League-Platz
RelegationRound	Abstiegs-Relegation / Abstiegsrunde



Kategorie-Suffix	Bedeutung
Relegation	Direkter Abstiegsplatz

Tooltip

Schlüssel	Beschreibung	Beispiel
TooltipTextColor	Textfarbe von Tooltips	ffaee5e6 → helles Türkis

Trainingsarten

Schlüssel	Beschreibung	Beispiel
ColTrainingFreeTime	Freizeit	ff416829 → Grün
ColTrainingIntensive	Intensivtraining	FF006699 → Blau
ColTrainingRegeneration	Regeneration	ff006600 → Dunkelgrün
ColTrainingTapering	Videoanalyse (Tapering)	ffcc6600 → Orange
ColTrainingMatch	Spieltag	ff660000 → Dunkelrot
ColTrainingCamp	Trainingslager	FF009E9E → Petrol

Wochenplaner (Scheduler)

Schlüssel	Beschreibung	Beispiel
ColSchedDragged	Hintergrund eines Elements beim Ziehen (Drag)	tl:be093134 ... → dunkles, fast deckendes Petrol
ColSchedDragHighlightBg	Hintergrund beim Überfahren mit gezogenem Element	tl:becaedef ... → helles, fast deckendes Türkis

Sonstige Statusfarben

Schlüssel	Beschreibung	Beispiel
ColOverworked	Texthervorhebung bei überarbeitetem Manager	FFFF4800 → kräftiges Orange
ColNegotiationGreen/Yellow/Orange/Red	Ampelfarben für Verhandlungsstatus	FF76b000 / FFf6ab19 / FFe1681f / FFcc3838
ColLBRedValue / ColLBWhiteValue / ColLBBlue / ColLBGreen	Farbcodierte Werte in Listboxen (z. B. positive/negative Zahlen)	Rot (ffe04445), Grün (FF76b000), Blau (FF0099ff), Grün (FF00AA00)

Kreisdiagramme (Pie Charts)

Schlüssel	Beschreibung	Beispiel
PieChart1–5	Standard-Farbpalette für Kreisdiagramme	Rot, Blau, Grün, Gelb, Graublau
PieChartWin / PieChartDraw / PieChartLoss	Farben für Sieg/Unentschieden/Niederlage in Ergebnisdigrammen	Grün (ff24db63) / Gelb (ffd9b026) / Rot (ffe9161a)

Finanzwerte

Schlüssel	Beschreibung	Beispiel
MonetaryValueColor1	Normale Anzeige eines	ffF3F2E8 →

Schlüssel	Beschreibung	Beispiel
	Geldbetrags	Cremeweiß
MonetaryValueColor2	Warnfarbe bei <10 % verbleibendem Budget	ffd01600 → Rot
MonetaryValueColor3	Warnfarbe bei <20 % verbleibendem Budget	ffffa000 → helles Rosa
MonetaryValueColor4 / MonetaryValueColor5	Weitere Finanzwert-Textfarben	fff3f2e8 → Cremeweiß

[Effects]

Schlüssel	Beschreibung	Beispiel
ShakeAmplitude1–3	Stärke von Bildschirm-Erschütterungseffekten (z. B. bei Torjubel), stufenweise	40.0 / 80.0 / 160.0

8.4. Hinweise für Nutzer, die Farben anpassen

- Immer das Format des Originalwerts beibehalten (einfacher Hex-Wert oder `tl:/tr:/bl:/br:-`-Verlauf, nicht mischen).
- Bei Einträgen mit Komma zuerst den Dark-Mode-Wert, dann den Light-Mode-Wert anpassen.
- Die ersten zwei Hex-Stellen sind der Alpha-Kanal (Transparenz): 00 = unsichtbar, ff = voll deckend.
- Änderungen an `club_colorX_Y` wirken sich nur auf die jeweilige Vereinsfarb-Palette (Y = 1–16) aus, nicht global.



9. Anhang C: 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
1.53	26.01.2024	Kleinere Fixes und Klarstellungen
1.54	02.02.2024	Diverse Fixes, Erweiterungen bei den Sprüchen und der Geschichte, Erklärung zu den UI-Trikots hinzugefügt, Erklärung Übernahme Trainingswochen ergänzt
1.55	08.02.2024	Anpassung Steam Deck-Steuerung; Tastaturbelegung N/T; Ergänzung Netzwerk
1.56	09.02.2024	Kleinere Fehlerbeseitigungen
1.57	12.02.2024	Neuen Bereich FAQ hinzugefügt, diverse Fehler beseitigt
1.58	21.02.2024	FAQ erweitert: Kredite; Hinweis auf Steuerung im Menü ergänzt
1.60	06.02.2024	Wie man eigene Ereignisse schreibt hinzugefügt, Sprüche erweitert
1.61	17.03.2024	Erklärungen zum Finanzmultiplikator, zur Zuschauerberechnung und zur Scoutanzahl hinzugefügt; ebenso Tipp zu den Drehbänden
1.70	22.03.2024	Abschnitt zu Update 1 hinzugefügt, Erklärungen zu Update 1-Features ergänzt, Bugs gefixt
1.71	04.04.2024	Verschiedene Fehler korrigiert, Erklärung zu Trainingsgruppen hinzugefügt
1.72	08.04.2024	Verschiedene Fixes, Pfeifen-Icons ausgetauscht, Tagebuch erweitert (Nach Update 1)
1.73	27.05.2024	Neue Abschnitte ergänzt: Rekorde löschen,

		Spielerbezeichnungen, Simulation und Spielbericht etc.; neues Kapitel Update 2
1.74	06.06.2024	Neues Kapitel „Übersetzungen in andere Sprachen“
1.75	12.06.2024	Neuer Spruch und Fix/Erweiterung bei den Bannern
1.76	24.09.2024	Diverse Fixes, Ein-Club-Spieler ergänzt
1.77	25.09.2024	Auf- und Abwertungen angepasst, Bildschirmlupe ergänzt
2.00	01.11.2024	Update 3 ergänzt, letzte Fixes aufgenommen
2.01	27.02.2025	Tabelle der Mitarbeitergehälter aufgenommen (Lexikon)
2.02	05.03.2025	Erläuterungen zum Ersetzen von Hintergründen unter Modifikationen hinzugefügt
2.03	20.03.2025	Verschiedene Fixes bei den Verzeichnissen für Banner und generische Spielerbilder, Überarbeitung Hintergründe, Update 4-Kapitel angehängt
2.04	01.04.2025	Update 4-Kapitel überarbeitet, Hinweis zu eigenen Ereignissen ergänzt
2.05	04.07.2025	Fix Kamerabrennweiten, Hinweis Mitarbeiter mitnehmen, Pokale austauschen erweitert
2.06	15.09.2025	Erklärung Ruf als Verhandler verbessert, Erläuterungen zur Spielgeschwindigkeit erweitert, Inhalt Update 5 aktualisiert
2.07	18.09.2025	Was jetzt? ergänzt, nötige Anzahl Umkleiden präzisiert
2.08	23.09.2025	Hinweise zu Wechseln zu kleinen Clubs und Aufdecken der versteckten Werte der 2. Mannschaft
2.09	28.09.2025	FAQ erweitert, Faneffekte durch Social Media
2.10	02.10.2025	FAQ erweitert
2.11	13.01.2026	Erläuterungen zum Hinzufügen von Fankomentaren und dem Ersetzen von Ereignissen hinzugefügt
2.12	04.02.2026	Erklärung „Liebe zeigen“ zu Kapitel 3 hinzugefügt. Update zur Zukunft der Serie ergänzt.
2.13	06.02.2026	FAQ: HDR hinzugefügt, Lexikon: VSync hinzugefügt.
2.14	03.03.2026	Liste der Manageraufgaben ergänzt.
2.20	03.05.2026	Erklärung „Versprechen vor der Saison“ hinzugefügt. Translation Guidelines ergänzt. Diverse kleine Korrekturen und Ergänzungen. Hinweis auf WAF27 aufgenommen.
2.21	06.05.2026	ALT+O in die Tastaturbelegung aufgenommen und Copy-Funktion genauer beschrieben.
2.22	31.05.2026	Start für WAF27! Erste Kapitel aus den Updates verschoben
2.23	04.06.2026	Weitere Kapitel aus den Updates verschoben
2.24	26.06.2026	Weitere Kapitel verschoben und aufgelöst
2.25	26.06.2026	Erste neue Kapitel zu WAF27 angelegt
2.26	27.06.2026	Weitere Kapitel wurden ergänzt
2.27	28.06.2026	Neue Kapitel wurden ergänzt, u.a. Ehrentitel und Spielzeit
2.30	04.08.2026	Diverse neue Kapitel
2.40	11.08.2026	Generelles Update mit Monatsberichten und diversen neuen Kapiteln
2.50	14.08.2026	Überarbeitete Version, u.a. Kapitel zu den Spielerverhandlungen
2.60	18.08.2026	Unterstützer-Feedback ausgewertet, neuer Anhang B

2.61	19.08.2026	Unterstützer aktualisiert, Echte Liebe hinzugefügt
2.62	19.08.2026	Freigabeklausel abkaufen ergänzt
3.00	20.08.2026	Screenshots ausgetauscht und ergänzt, Verbesserung Anhang B, diverse kleine Erweiterungen, Seiten neu angeordnet, erster Release-Kandidat für WAF27
3.01	31.08.2026	Einarbeitung von jeder Menge Feedback, diverse Bugfixes
3.02	04.09.2026	Punkte für Achievements ergänzt, August 26 hinzugefügt, Fixes
3.03	07.09.2026	Updates zu Spielerverhandlungen und zum Spielen ohne Budgets

