

Vorwort:

Hallo und herzlich Willkommen zu meinem Tutorial. Da sich in den Forum von U-Labs immer mehr Inhalt zu FIFA und dem dazugehörigen Modus Ultimate Team findet möchte ich gerne darüber ein Tutorial schreiben.

Zu mir erstmal, ich habe Februar 2013 angefangen mit dem botten von FIFA 13 Coins, das lief sehr gut bis kurz vor dem Release von FIFA 14.

Hier waren Gewinne von gut 30€ pro Lizenz und Account möglich, natürlich hat man dazu monatliche Abgaben, aber dazu später mehr. Eins kann man allerdings sagen, es ist extrem gewinnbringend.

Dieses Jahr läuft es aber leider relativ schlecht, da sehr viele Autobuyer im Umlauf sind. Ich hoffe das sich das zum nächsten FIFA-Release ändern wird und wir alle einen schönen Nebenverdienst einfahren können. Die Coinpreise sind zur Autobuyer-Saison auch sehr stark gesunken, heute verkauft man 100.000 FIFA Coins für ca 6€ abhängig je von Marktsituation und Plattform. Früher bekam man für die Gleiche Menge mindestens 10€(!).

In diesem Tutorial werde ich mich hauptsächlich auf einen Anbieter von Autobuyern fokussieren. Das ist der von <https://futaautobuyer.net/>. Hier bekommt man die Software aktuell (Stand 20.04.2014) für 20€ bei einem Monat Laufzeit.

Mit dieser könnt ihr 3 Accounts gleichzeitig betreiben.

Alles was ihr braucht ist viel Geduld, etwas Geld als Startkapital, vorzugsweise eine Konsole mit der aktuellen FIFA Version(ihr braucht einen FIFA Ultimate Team Account, den könnt ihr allerdings auch kaufen) + vServer von Webtropia oder einem anderen Anbieter und eine Lizenz für Autobuyersoftware.

Man braucht sehr viel Geduld bis die Spielerlisten ordentlich laufen, aber wenn sie laufen, dann muss man nur jeden Tag mal vorbei gucken und evtl. mal den Log checken, den Rest macht der Autobuyer alleine. Wenn ihr mehrere Autobuyer betreiben wollt, bzw. ihr euren PC nicht den ganzen Tag laufen lassen wollt empfiehlt sich ein vServer. Hierbei hat sich der Anbieter Webtropia in der FIFA-Szene etabliert. Der günstigste Windows Server ist der vServer Windows S und kostet im Angebot nur 4,99€ im Monat. Auf dem könnt ihr locker 5 Autobuyer laufen lassen.

Das tolle an dieser Methode ist das ihr massig Geld mit einem vergleichsweisen geringen Arbeitsaufwand verdienen könnt.

Erklärung:

Funktionsweise:

Ein Autobuyer verbindet sich mit der Webapp von EA um dort nach billigen Spielerkarten oder Verbrauchsobjekten zu suchen um diese dann lukrativ, teurer wieder zu verkaufen. Daraus bildet sich ein Gewinn über den ganzen Tag welcher dann in FIFA Coins angegeben wird, welche man dann verkaufen kann.

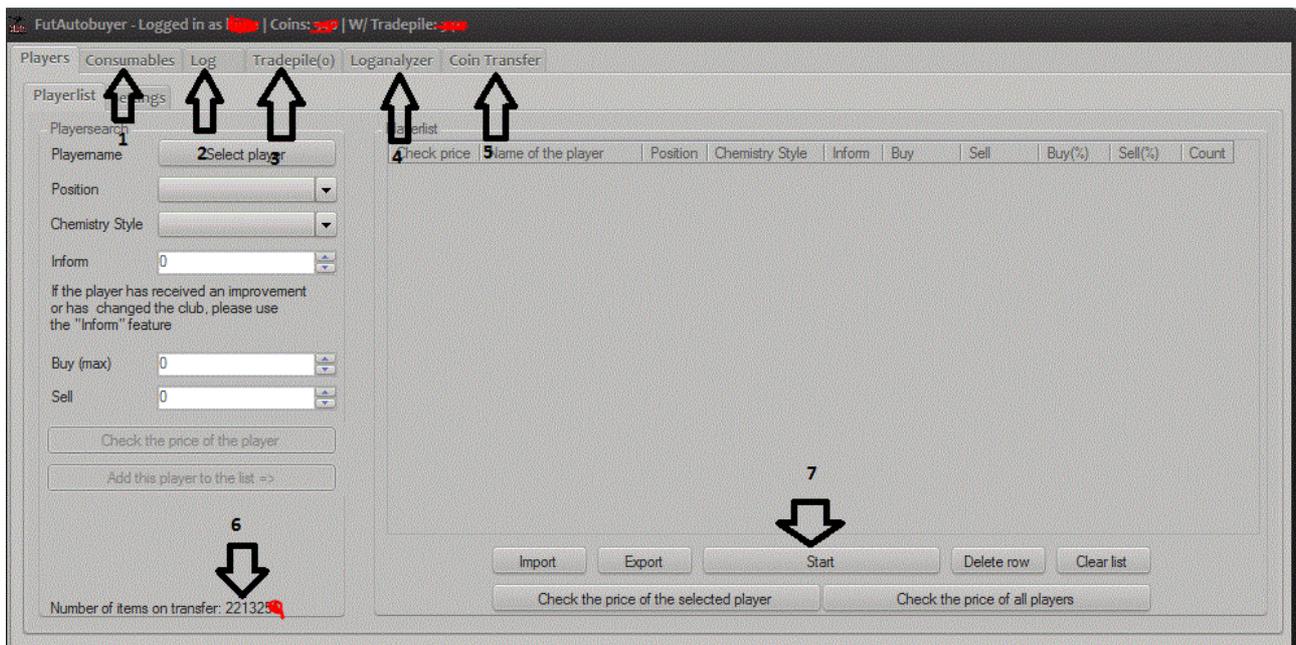
Der Login:

Beim Login müsst ihr euch direkt nach dem Start des Programmes zuerst mit euren Lizenzdaten anmelden. Danach E-Mail, Passwort, Sicherheitsfrage und Plattform von eurem FIFA Ultimate Team Account angeben und schon ist der Login fertig.

Installation:

Nachdem ihr eine Lizenz gekauft habt, könnt ihr das Programm im Downloadcenter von futautobuyer.net herunterladen. Solltet ihr das .NET Framework schon installiert haben, könnt ihr den folgenden Schritt einfach überspringen. Falls nicht, ladet und installiert euch das .NET Framework und versucht danach den Autobuyer zu starten. Falls das nicht funktioniert wendet ihr euch am besten an den Support von futautobuyer.net.

Bei einem vServer verbindet ihr euch mit dem Remote-Desktop-Programm von eurem Windows PC auf den vServer und ladet von dort das .NET Framework und den Autobuyer herunter.



Auf dem oben stehenden Screen habe ich mehrere Buttons und Tabs von dem Programm mit Pfeilen markiert. Bei der Nummer 1 findet ihr den Tab Consumables, was soviel wie „Verbrauchsobjekte“ bedeutet. Das ist eine Alternative zum Botten mit Spielern. Allerdings ist diese bei weitem nicht so effektiv wie die mit Spielern (Players-Tab, bereits eingeblendet) daher werde ich nicht weiter darauf eingehen.

Bei Nummer 2 findet ihr den Tab „Log“ welcher euch anzeigt welche Spieler ihr gekauft und verkauft habt. Außerdem wird dort eurer stündlicher und gesamter Gewinn seit dem Start der Software angezeigt.

Nummer 3 bezeichnet den Tauschstapel auf welchem die Spieler welche noch nicht verkauft wurden stehen, dort kann man auch Verkaufspreis und weitere Verweildauer auf dem Tauschstapel beobachten.

Der Loganalyzer bei Nummer 4 wird für uns nachher noch ein sehr wichtiges Thema wozu ich noch eine extra Teil zu verfassen werde.

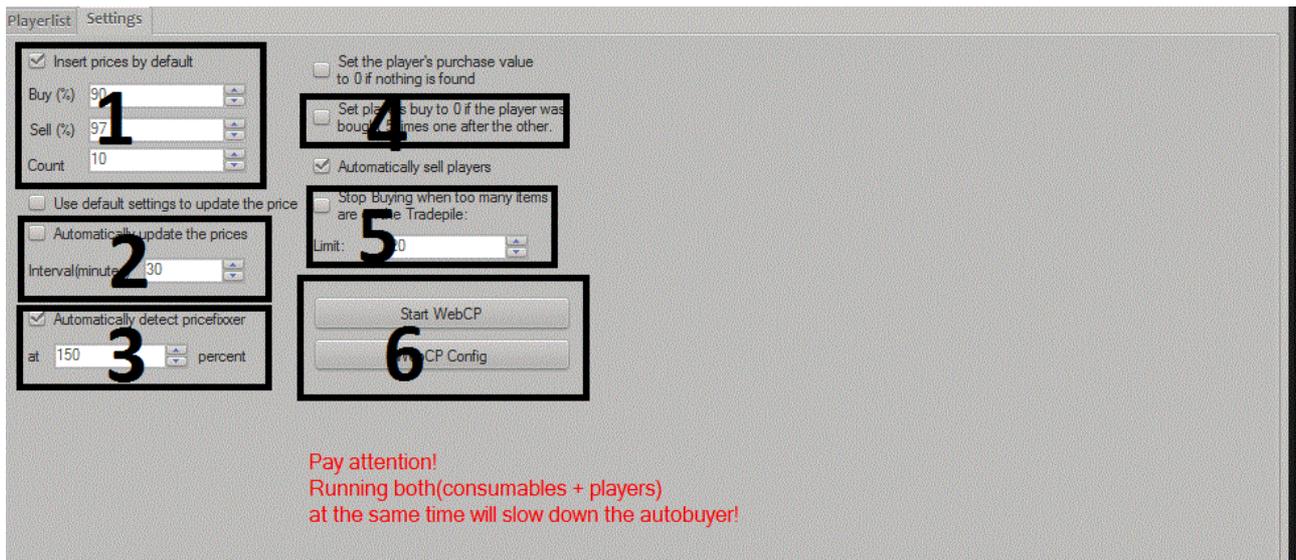
Den Cointransfer(Nr. 5) benutzt man um Coins von den Bottingaccounts auf den Hauptaccount zu verschicken, auch auf diese Funktion werde ich in diesem Tutorial nicht eingehen, da sie in meinen Augen unnötig ist.

Nummer 6 bezeichnet die Anzahl von Angebotenen Spielerkarten und Verbrauchsobjekten auf dem Markt.

Der Button „Start“ auf Nr. 7 wird wohl unserer wichtigster des Programmes und Tutorials, denn wie man dem Namen schon entnehmen kann, ist dieser dafür da den Bot zu starten/stoppen.

Die Einstellungen:

Unter dem Tab Players klicken wir den „Untertab“ Settings an. Hier erkläre ich euch an einem Screen die wichtigsten und nötigen Funktionen.



Auf dem Screen habe ich euch 6 Fenster markiert welche ich jetzt stichpunktartig erklären werde.

Box 1:

Diese Einstellung wird wohl die wichtigste werden. Diese Zahlen (Prozente) werden am Ende in die Liste integriert und wenn der Autobuyer die Preise automatisch oder manuell aktualisiert, orientiert er sich an den Prozentsätzen und berechnet damit die Preise.

Buy und Sell sollten sich von alleine verstehen, Count bezeichnet die Anzahl aus wievielen Spielern der Durchschnitt berechnet wird, worauf dann wieder die Prozentsätze angewendet werden.

Box 2:

Diese Funktion kreuzt ihr am besten an, hier stellt man einen Intervall ein, in dem der Autobuyer automatisch die Preise der Liste mit den Prozentsätzen aus Box 1 aktualisiert.

Box 3:

Diese Funktion ist dazu da um pricefixer Spieler zu entdecken. Ein Pricefixer kauft alle Spielerkarten von einem Spieler auf um diese dann für mehrere hunderttausende Coins zu verkaufen. Das erkennt der Autobuyer. Wenn die Pricefix-Einstellung bspw. auf 150% steht dann darf der Preis davor maximal um 50% (also die Hälfte) abweichen, ansonsten wird der Spieler-Buy-Preis auf 0 zurückgesetzt. Die Standardeinstellung von 150% empfiehlt sich sehr gut, so dass es nicht mehr nötig ist diese anzupassen.

Box 4:

Diese Funktion passt darauf auf, dass wenn ein Spieler 5 mal hintereinander gekauft wurde der Preis auf 0 zurückgesetzt wird, damit man kein allzu großes Minus macht.

Box 5:

Wenn mehr Spieler als angegeben auf dem Tauschstapel sind hört der Buyer auf

zu kaufen, bis er wieder eine Zahl darunter erreicht hat.

Box 6:

Das ist eine Funktion mit der man den Autobuyer z.B. von seinem Handy steuern kann. Ich hab diese Funktion nie genutzt, daher kann ich dazu nichts weiter erzählen.

Die Liste:

Die Liste ist das wichtigste an dieser Methode zum Geld/Coins verdienen. In der Liste sind alle Spieler enthalten die wir günstig kaufen wollen und lukrativ wieder verkauft werden sollen. Die Preise werden in dieser „Liste“ durch Prozentzahlen(auf welche ich an anderer Stelle nochmal eingehe) automatisch oder manuell, je nach Einstellung, erneuert.

Hierbei geht es darum die beliebtesten Spieler zu finden. Dazu gibt es viele Webseiten, eine die sich schon seit Jahren in der FIFA-Szene etabliert hat, ist <http://www.futhead.com/>.

Auf dieser Webseite kann man eine erweiterte Suche(Players --> „Advanced Search“) durchführen um die Spielerkarten nach speziellen Kriterien zu ordnen. Hier ist eine wichtige Eigenschaft der Preis den ihr je nach Konsole sortieren könnt(es empfehlen sich Preise von 2000-40000 Fifa Coins), das Level der Karte(Goldspieler sind in 90% beliebter als Silber oder Bronze Karten) und Pace(Schnelle Spieler sind sehr gefragt auf dem Markt).

Erstellt am besten eine Liste von mindestens 20 Spielern und testet diese aus. Danach analysiert ihr den Log mit dem Loganalyser worauf ich hiernach eingehen werde.

Spieler fügt ihr folgendermaßen hinzu: Zuerst geht ihr auf Select Player und sucht den Namen den Spielers, nachdem ihr das getan habt ordnet ihr ihm die richtige Position zu. Chemistry Style würde ich einfach leer lassen, das ist eine Eigenschaft von Karten die relativ unnötig ist.

Inform lasst ihr bei 0, es sei denn ihr wollt eine Informkarte hinzufügen, dann ist Inform 1 für die erste Inform Karte. Danach berechnet ihr mit „Check the price of the player“ den Preis und fügt dann den Spieler hinzu. Damit ihr nicht immer die Liste beim Start des Autobuyers neu erstellen müsst könnt ihr diese auch Importieren bzw. exportieren.

Der Loganalyser:

Um den Log analysieren zu können müsst ihr in erstmal abspeichern. Ich würde das in der Entwicklungsphase der Liste alle 24 Stunden tun. Danach könnt ihr den Loganalyser öffnen und den Log hineinladen.

Schaut euch die Analyse an und sortiert Spieler die kaum oder wenig Profit einfach aus und ersetzt(!) diese durch Neue.

Coins verkaufen:

Um Geld zu verdienen müsst ihr natürlich die erwirtschafteten Coins auch verkaufen. Das geht am schnellsten, einfachsten und sichersten bei <http://www.mmoga.de/FIFA-Coins/FUT-Coins-Verkaufen/>. Hier klickt ihr die Plattform an für welche ihr die Coins verkaufen wollt. Danach die Zahlungsinformationen angeben und den Spieler anhand der Spielerdaten in der Webapp kaufen und den Verkauf auf MMoga bestätigen.

Schlusswort:

Ich hoffe ihr habt es geschafft, durch dieses kleine Tutorial einen kleinen Einblick in die FIFA Botting Materie erhalten habt.

Bei Fragen meldet euch bitte im Thread und nicht per PN.

Das Tutorial bitte nur mit meiner Erlaubnis in andere Foren stellen.