

XBOX 360



MADDEN 17



NFLPA



WARNUNG Lesen Sie vor dem Spielen dieses Spiels die wichtigen Sicherheits- und Gesundheitsinformationen in den Handbüchern zur Xbox 360® Konsole und dem Xbox 360 Kinect®-Sensor sowie in den Handbüchern zu verwendetem Zubehör. www.xbox.com/support.

Wichtige Gesundheitsinformationen: Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Zu den Symptomen gehören Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehender Bewusstseinsverlust und Bewusstseinsverlust oder Schüttelkrämpfe, die zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen können. **Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern.** Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr kann durch vergrößerten Abstand zum Bildschirm, Verwenden eines kleineren Bildschirms, Spielen in einem gut beleuchteten Zimmer und Vermeiden des Spielens bei Müdigkeit verringert werden. Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.

KINDER
KÖNNEN IM
WORLD
WIDE WEB
VIEL LERNEN.



IM NETZ ACHTET IHR KIND AUF ALLES.
ACHTEN SIE AUF IHR KIND.
Jugendschutzsoftware hilft Ihnen dabei.

SICHER
ONLINE
GEHEN

KINDERSCHUTZ
IM INTERNET

www.sicher-online-gehen.de | Eine gemeinsame Initiative von Bund, Ländern und der Wirtschaft.

INHALT

AUSFÜHRLICHE STEUERUNG	4	SPIELMODI	14
GAMEPLAY-FEATURES	9	GARANTIE	34
SO WIRD GESPIELT	12	BENÖTIGST DU HILFE?	35

AUSFÜHRLICHE STEUERUNG

PREPLAY-OFFENSIVE

Snap (zur LOS eilen)	A
Spieler wechseln	B
Motion Player (Ein dafür zulässiger Spieler muss markiert werden)	B + (L/L)
Spielzug umdrehen	X + RT
Hot Route	Y
Passschutz	LB + R
Fake Snap (Snap antäuschen)	RB
Spielzugtyp anzeigen	RT
Spieler-Festlegung	L
Preplay-Menü anzeigen/ausblenden	R
Publikum beruhigen	R

PASSEN

Hoher Pass zu bestimmtem Receiver	LB + A/B/X/Y/RB
Niedriger Pass zu bestimmtem Receiver	LT + A/B/X/Y/RB
Wurf zu Receiver (1)	X
Lob zu Receiver (1)	X (antippen)
Direktpass zu Receiver (1)	X (zweimal antippen)
Bullet Pass zu Receiver (1)	X (gedrückt halten)
Wurf zu Receiver (2)	A
Lob zu Receiver (2)	A (antippen)
Direktpass zu Receiver (2)	A (zweimal antippen)
Bullet Pass zu Receiver (2)	A (gedrückt halten)

PASSEN (FORTSETZUNG)

Wurf zu Receiver (3)	B
Lob zu Receiver (3)	B (antippen)
Direktpass zu Receiver (3)	B (zweimal antippen)
Bullet Pass zu Receiver (3)	B (gedrückt halten)
Wurf zu Receiver (4)	Y
Lob zu Receiver (4)	Y (antippen)
Direktpass zu Receiver (4)	Y (zweimal antippen)
Bullet Pass zu Receiver (4)	Y (gedrückt halten)
Wurf zu Receiver (5)	RB
Lob zu Receiver (5)	RB (antippen)
Direktpass zu Receiver (5)	RB (zweimal antippen)
Bullet Pass zu Receiver (5)	RB (gedrückt halten)
Pump Fake	L , außerhalb Pocket R + Richtung
Spielzug-Aktion/Scramble überspringen	RT
Ball wegwerfen	R
QB Avoidance	R + Richtung
Total Control Passing (Total Control-Pässe)	L + Richtung beim Wurf
















BALL CARRIER

Stiff Arm-Move	A (antippen)
Stiff Arm-Move (in der Nähe eines Verteidigers)	A (gedrückt halten)
Feiern (auf dem offenen Spielfeld)	A (gedrückt halten)
Spin-Move	B / R (Halbkreis)
Hechten	X (gedrückt halten)
Slide/Aufgabe	X (antippen)
Hurdle	Y
Ball pitchen	LB
Ballhand wechseln	RB (antippen)

BALL CARRIER (FORTSETZUNG)

Ball abschirmen	(gedrückt halten)
Präzisionsmodifikator (abbremsen)	
Anlauf verzögern	(antippen)
Spin (Präzision)	+ / + (Halbkreis)
Dive (Präzision)	+
High Dive (Präzision) (hinter Blocker)	+
Hurdle (Präzision)	+
Acceleration Burst (Beschleunigungsschub)	
Geschwindigkeitsänderung	+
Ausweichen	/
Ausweichen (Präzision)	+ /
Jump Cut (Präzision) (nur hinter der LOS innerhalb der Tackle-Box)	+ /
Juke (Ausweichen) rückwärts	
Back Juke (Präzision)	+
Truck	
Truck (Präzision)	+
Lunge for yards (Yards überspringen) (bei aktivem Stumble Recovery (Stolpervermeidung)-Symbol)	
Stumble Recovery (Stolpervermeidung) (bei aktivem Stumble Recovery (Stolpervermeidung)-Symbol)	
Truck Spin-Kombo	, ,
Truck Spin-Kombo (Präzision)	+ , ,
Juke links, Spin links-Kombo	, ,
Juke links (Präzision), Spin links-Kombo	+ , ,
Juke links, Spin rechts-Kombo	, ,
Juke links (Präzision), Spin rechts-Kombo	+ , ,
Juke rechts, Spin links-Kombo	, ,
Juke rechts (Präzision), Spin links-Kombo	+ , ,

BALL CARRIER (FORTSETZUNG)

Juke rechts, Spin rechts-Kombo	 ,  , 
Juke rechts (Präzision), Spin rechts-Kombo	 +  ,  , 
Juke rückwärts, Spin links-Kombo	 ,  , 
Juke rückwärts (Präzision), Spin links-Kombo	 +  ,  , 
Juke rückwärts, Spin rechts-Kombo	 ,  , 
Juke rückwärts (Präzision), Spin rechts-Kombo	 +  ,  , 
Juke links, Juke rechts-Kombo	 , 
Juke links (Präzision), Juke rechts-Kombo	 +  , 
Juke rechts, Juke links-Kombo	 , 
Juke rechts (Präzision), Juke links-Kombo	 +  , 

BALL IN DER LUFT/FREIER BALL

Auto play/Defense Assist (Auto-Spielzug/ Defense-Assistent)	 (gedrückt halten)
Spieler wechseln	
Catch	
Ball Hawk (bei Verteidigung)	 (gedrückt halten)
Swat (nach Ball schlagen)	
Seitschritt	
Acceleration Burst (Beschleunigungsschub)	

PREPLAY-DEFENSE

Individuelle Einstellungen	A
Spieler wechseln	B (gedrückt halten) + L1
Spieler auswählen	B (gedrückt halten) + R1
Audible-Menü	X
Coverage Audible (Deckungs-Audible)	Y
Defensive Line Audible	LB
Linebacker Audible	RB
Defensive-Schlüssel	LT
Spielzugtyp anzeigen	RT (gedrückt halten)
Preplay-Menü anzeigen/ausblenden	R2
Publikum anheizen	R3

DEFENSE (BESCHÄFTIGT)

Finesse-Passrush-Move	A
Disengage (Ablassen)	L1 + direction (away from block)
Spieler wechseln	B
Kraft-Passrush-Move	X
Hände hoch/Ball wegschlagen	Y
Auto play/Defense Assist (Auto-Spielzug/Defense-Assistent)	LB

DEFENSE (VERFOLGUNG)

Konservatives Tackling	A
Breakdown-Tackling (Präzision)	LT + A
Spieler wechseln	B
Aggressives Tackling (nah)/ Dive-Tackling (entfernt)	X
Auto play/Defense Assist (Auto-Spielzug/Defense-Assistent)	LB
Ball abnehmen	RB
Seitschritt	LT
Acceleration Burst (Beschleunigungsschub)	RT
Hit Stick (Kollisions-Stick)	R3

GAMEPLAY-FEATURES

PASSSPIEL-MECHANIKEN

Hoher Pass

Ⓜ während des Wurfs gedrückt halten, um einen Pass mit hoher Flugbahn zu werfen. Dies eignet sich besonders gut für gesprungene Ballannahmen oder um einfach über die Köpfe der Verteidiger hinwegzuwerfen.

Niedriger Pass

Mit dieser neuen Spielmechanik kannst du niedrige Pässe werfen, indem du **Ⓜ** gedrückt hältst, während du den Ball wirfst. Diese Passmethode eignet sich gut für First Downs und zum Passabschluss mitten durch die Verteidigung hindurch.

Direktpass

Eine weitere neue Option ist der mittlere Direktpass. Dafür musst du einfach die Taste des Wide Receivers, an den der Pass gehen soll, doppelt antippen. Dieser Pass eignet sich am besten, wenn du den Ball über die Linebacker oder die ausgestreckten Arme eines Cornerbacks heben möchtest.

Änderungen bei Global Coverage (Feldweite Deckung)

Leg die Deckungstechnik fest, die deine Verteidiger einsetzen sollen:

Shade Underneath (Shade unterhalb) Hierbei stellen sich die Verteidiger mit der Absicht auf, unterhalb der gegnerischen Receiver zu bleiben.

Shade Over Top (Shade oberhalb) Hierbei stellen sich die Verteidiger mit der Absicht auf, oberhalb der gegnerischen Receiver zu bleiben. Dadurch geben sie eventuell Räume unterhalb auf, die gegnerischen Receiver werden aber nicht tief vordringen.

Shade Outside (Shade außen) Die Verteidiger orientieren sich eher nach außen, um Spielzüge über die Seitenlinien zu unterbinden, geben dadurch aber Raum im Mittelfeld auf.

Shade Inside (Shade innen) Die Verteidiger orientieren sich eher nach innen, um Spielzüge über die Mitte zu unterbinden, geben dadurch aber Raum an den Außenlinien auf.

TIPP: Mit diesen Einstellungsmöglichkeiten und individuellen Einstellungen an deinem Deckungssystem kannst du Gegner, die deine feldweiten Deckungseinstellungen kennen, in die Irre führen. Individuelle Deckungseinstellungen kannst du im Skills Trainer (Fähigkeiten-Trainer) erlernen.

Protect the Sticks (Sticks schützen)

Durch diese Einstellung werden Flat-, Hook- und Buzz-Zonenverteidiger Routen vor der First Down-Markierung nutzen. Alle betroffenen Verteidiger mit Zonenzuweisungen machen den Punkt in der Zone, zu dem sie zurückfallen, zur First Down-Markierung. Drücke **Y** zwei Mal, um diese Deckungsanpassung zu aktivieren.

Bluff-Blitz

Diese Hot Route der Defense bietet abhängig von den Aufenthaltspunkten der Verteidiger verschiedene neue Möglichkeiten. Bei einer Hot Route zum Bluff-Blitz werden die Verteidiger an der Line of Scrimmage (LOS) oder in der Tackling-Zone den Halfback bewachen (falls dieser nicht manngedeckt wird) oder zur Hook Zone zurückfallen (wenn der Halfback manngedeckt wird). Gleichzeitig führen die Verteidiger, die nicht an der Line of Scrimmage (LOS) oder in einer Tackling-Zone stehen, einen Blitz aus, bevor sie sich wieder ihrer eigentlichen Aufgabe widmen.

DEFENSE-SPIELMECHANIKEN FÜR DEN GESTEUERTEN SPIELER

Konservative Tackling-Spielmechanik

Drücke **A**, während der Ball Carrier in deinem Sichtbereich ist, um ein konservatives Tackling auszuführen. Du kannst die visuellen Features des Sichtbereichs im Optionsmenü auf EIN oder AUS stellen.

Aggressive Tackling-Spielmechanik

Drücke als Verteidiger auf **X**, während der Ball Carrier in deinem Sichtbereich ist, um ein aggressives Tackling auszuführen. Beachte allerdings, dass der Sichtbereich hierbei kleiner als bei einem konservativen Tackling ist.

Assisted Strafe (Seitschritthilfe)-Spielmechanik

Mit dieser Spielmechanik kannst du deinen Verteidiger zum Ball Carrier ausrichten. Wenn du dich nah am Ball Carrier befindest und vor ihm bist, halte **D** gedrückt, um deinen Spieler automatisch zum Ball Carrier auszurichten und ein Tackling vorzubereiten. Beim Assisted Strafe kannst du dich nur nach links oder rechts bewegen, damit du vor dem Ball Carrier bleibst.

Passrush-Spielmechanik

Du musst nicht mehr **R** bewegen, um den Quarterback zu rushen. Stattdessen kannst du jetzt einfach **X** für Kraft-Rush-Moves oder **A** für Finesse-Rush-Moves drücken.

BLUE ROUTES

Wenn der Running Back eine Blue Route ausführt, wird er den Gegenspieler blocken, wenn dieser einen Blitz ausführt, oder auf eine Passroute ausbrechen, wenn nicht.

PLAY ART-BLUFF

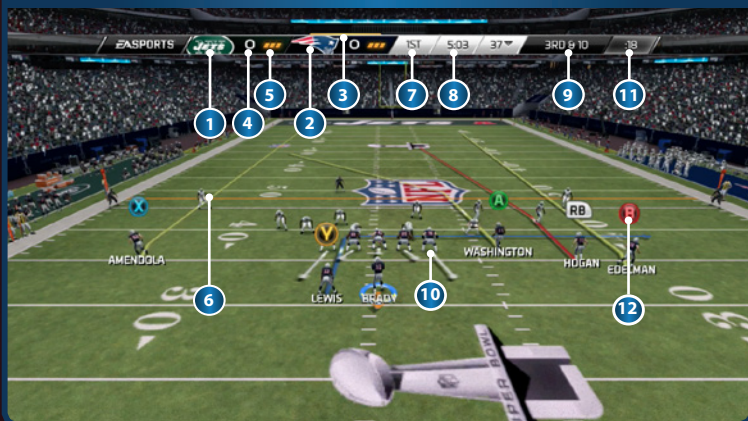
Möchtest du während der Spielzugansage im Multiplayer-Modus bluffen, halte die dem gewünschten Spielzug entsprechende Taste gedrückt. Damit wählst du heimlich den entsprechenden Spielzug. Halte die Taste weiterhin gedrückt, während du durch die anderen Spielzüge scrollst, um deinen Gegner zu bluffen. Wenn du die Taste loslässt, verlässt du den Bildschirm mit der Spielzugansage.

TEILWEISE AUSGEBLENDETE RECEIVER-SYMBOLS

Das Symbol deines Receivers kann in den ersten Augenblicken der Route teilweise ausgeblendet sein und erst dann vollständig eingeblendet werden. Dies zeigt die Aufmerksamkeit deines Receivers an. Innerhalb der ersten fünf Yards eines langen Laufs rechnet ein Receiver beispielsweise nicht damit, den Ball zu fangen. Ein vollständig eingeblendetes Symbol weist darauf hin, dass der Receiver bereit für den Pass ist. Achte aber darauf, dass er frei ist, bevor du ihm den Pass zuspiehlst.

SO WIRD GESPIELT

SPIELBILDSCHIRM



- | | |
|---------------------------|------------------------|
| 1. Gastmannschaft | 7. Viertel |
| 2. Heimmannschaft | 8. Verbleibende Zeit |
| 3. Ballbesitz | 9. Down und Entfernung |
| 4. Spielstand | 10. Starting-Line |
| 5. Verbleibende Auszeiten | 11. Spielzugdauer |
| 6. Play Art | 12. Receiver-Symbole |

HAUPTMENÜ

Start-Abschnitt

Wähle dies aus, um ein schnelles Spiel zu starten und dir die Neuerungen von *Madden NFL 17* anzusehen.

Spiel-Abschnitt

Hier kannst du auf Madden Ultimate Team (MUT), Franchise, das brandneue Draft Champions und den Skills Trainer zugreifen. Du findest dort auch Play Now, Online-Head-to-Head und den Trainingsmodus!

Share-Abschnitt (Teilen)

Mit dem Madden Share-Feature kannst du individuelle Playbooks, Gameplay-Regler und eigene Kader hochladen und herunterladen und mit der gesamten *Madden NFL*-Community teilen. Sobald du einen Inhalt mit dem Madden Share-Feature heruntergeladen hast, kannst du dir weitere Inhalte des Erstellers anschauen oder seine erstellten Inhalte bewerten.

Anpassen-Abschnitt

Unter Customize kannst du alles von deinen Rostern bis hin zu Spieleinstellungen anpassen.

- Roster bearbeiten** Tausche Spieler, nimm Free Agents unter Vertrag und bearbeite individuelle Spielerdetails, um den Roster eines Teams deiner Wahl anzupassen.
- Playbooks bearbeiten** Wähle dein Lieblingsplaybook und bearbeite es mit mehr Formationen und Spielzügen. Sei der Konkurrenz einen Schritt voraus!
- Einstellungen** Passe Spieleinstellungen wie den Playcall-Stil, den Schwierigkeitsgrad und mehr an.
- Teile & verwalte Dateien** Speichere, lade oder lösche jede Datei, die du besitzt und teile sie mit dem Rest der *Madden NFL* Community.
- Gridiron Club** Schau dir deine Loyalitäts-Belohnungen für vorherige EA SPORTS-Titel an. Du wirst auch zusätzliche Madden Ultimate Team (MUT) Münzen für vergangene Erfolge erhalten.

SPIELMODI

FRANCHISE

Was ist Franchise?

Bei Franchise werden Legenden erschaffen. Übernimm die Kontrolle über einen aktiven NFL-Spieler, -Coach oder -Eigentümer oder erstelle deinen eigenen Charakter auf deinem Weg in die Ruhmeshalle und erlebe die Höhen (und Tiefen, wenn du nicht aufpasst) deiner Karriere. Mit Franchise erlebst du Spannung und Drama, bist nicht nur dabei, sondern mitten im Geschehen – pures NFL-Feeling.

Was ist neu in Franchise?

Für dieses Jahr haben wir das Starten eines Franchise optimiert, damit du schneller ins Spielgeschehen einsteigen kannst. Entscheide dich zuerst zwischen dem Online- oder Offline-Modus. Im Online-Modus verstreichen die Wochen schneller und du kannst online auf deine Liga zugreifen und deine Freunde dazu einladen. Im Offline-Modus kannst du nach wie vor mehrere Offline-Charaktere erstellen und deine Liga wird lokal abgespeichert.

Nachdem du dein Team ausgewählt hast, kannst du deine Spielerlebnis entweder weiter anpassen oder sofort loslegen.

Game Prep

Mit Game Prep kannst du jede Facette bei der Vorbereitung deines Teams aus zukünftige Gegner mittels verschiedener Aktivitäten festlegen. Du hast eine fixe Anzahl an Stunden zur freien Verfügung. Du kannst frei entscheiden, welche Bereiche du verbessern möchtest, und dich jede Woche auf etwas anderes konzentrieren. Dir stehen drei primäre Aktivitätstypen und Drills zur Verfügung:

Earn XP (XP sammeln)

Als Eigentümer oder Coach kannst du Aktivitäten für bestimmte Positionen oder Spieler auswählen, um XP zu erhalten, die du dann zur Verbesserung ihrer Werte verwenden kannst. Als Spieler kannst du für dich selbst XP sammeln, um deine Spielfigur zu verbessern.

Confidence Drills (Zuversichts-Drills)

Als Eigentümer oder Coach hast du die Möglichkeit, den Zuversichtswert deiner Spieler zu verbessern. Du kannst Programme aktivieren, die die Zuversicht jedes Spielers steigern, oder dich auf eine bestimmte Gruppe oder einen spezifischen Spieler konzentrieren, damit diese einen größeren Zuversichtsschub erhalten. Als Spieler musst du dich nur um deine eigene Zuversicht kümmern.

In-Game-Drills (Ingame-Drills)

Diese Aktivität ähnelt dem Skills Trainer aus *Madden NFL*. Hier hast du die Chance, deine Spieler individuell und persönlich zu trainieren. Du kannst ihre Fähigkeiten auf dem Feld unter Beweis stellen und die Feinheiten und Tastenbefehle für bestimmte Techniken erlernen. Beispielsweise kannst du als Coach oder Eigentümer deinen Quarterback an einem Trainingsprogramm teilnehmen lassen, damit er lernt, eine Cover 3-Defense zu erkennen. Schließt er den Drill erfolgreich ab, erhält er XP. Als Spieler werden die Drills an deine Position angepasst. Wenn du als Cornerback spielst, kannst du in einem Drill zum Beispiel lernen, wie du zum Ball Hawk wirst.

Zuversichtswert

Mit den Zuversichts-Drills bei Game Prep erhält jeder deiner Spieler einen Zuversichtswert, der sich je nach Team-Leistung, der Verpflichtung der besten Free Agents und dem Gewinn von Heimspielen ändert. Die Zuversicht deiner Spieler kann auch bei Heimmiederlagen leiden, oder wenn du einen tollen Spieler verkaufst. Ein zuversichtliches Team gewinnt eher als eines ohne Zuversicht. Als Spieler besteht deine Aufgabe darin, deinen eigenen Zuversichtswert zu steigern, damit du auf dem Feld die maximale Leistung bringst und sich dir bietende Gelegenheiten effizient nutzt.

Zufallsgenerierte Draftjahrgänge mit erweiterten Storylines

Die Spieler werden vollständig zufallsgeneriert. Das betrifft beispielsweise auch ihre Werte, Namen, Körpergröße und ihr Gewicht. Du kannst dir also ein Team aufbauen und dir dabei sicher sein, dass es wahrhaft einzigartig auf der Welt sein wird.

Das Beste an den Draftjahrgängen sind aber nach wie vor die erweiterten Storylines aus den Vorgängern, die für pures Football-Feeling sorgen. Jedes Jahr werden diese Draftjahrgänge die vielen Wendepunkte und Dramen enthalten, die auch der echte NFL-Nachwuchs kurz vor dem Abschluss am College erlebt. Es kann sogar passieren, dass ein von dir beobachteter College-Anfänger beschließt, die Oberstufe doch zu absolvieren, und du daraufhin einen neuen Nachwuchsstar finden musst. *Madden NFL 17* ist so unberechenbar, wie du es dir vorstellst.

Multiple Advance Points (Unterschiedliche Einstiegspunkte)

Wolltest du schon immer mal im Chefsessel sitzen und dich nur um die Offseason mit Free Agents und dem NFL-Draft beschäftigen? Vielleicht möchtest du gleich in die Playoffs, nachdem du in deiner Liga den besten Setzplatz ergattert hast? Mit den Multiple Advance Points ist all das und noch mehr jetzt möglich. Falls du aber eher der Typ bist, der gerne jede Woche des Jahres spielen möchte, ist das aber auch kein Problem. Diesen Spielmodus wird es auch weiterhin in *Madden NFL 17* geben.

Commissioner Tools (Tools für Sportkommissare)

Madden NFL 17 stellt Sportkommissaren Werkzeuge zur Verfügung, die sie nach Lust und Laune einsetzen können. Ligen haben jetzt mehr Kontrolle darüber, wie sie geleitet werden, als je zuvor.

Designate Auto-Pilot Length (Autopilotdauer einstellen)

Wenn du weißt, dass du zu einem bestimmten Zeitpunkt nicht in der Stadt sein oder für längere Zeit nicht verfügbar sein wirst, kannst du dich oder andere Benutzer jetzt für mehrere Wochen auf Autopilot setzen. Dieses Feature steht nicht nur den Sportkommissaren zur Verfügung, sondern auch den Liga-Mitgliedern.

Multiple Commissioners (Mehrere Sportkommissare)

Das Verwalten eines Online-Franchise mit mehreren Benutzern kann ziemlich zeitaufwendig werden. Das echte Leben kümmert sich aber nicht um deine digitalen Verpflichtungen. Franchise hat auch hierfür eine Lösung parat. Du kannst jetzt einen anderen Benutzer zum Vize-Sportkommissar ernennen. So kannst du dir sicher sein, dass deine Liga nicht ins Stocken gerät. Der ursprüngliche Sportkommissar kann dieses Feature aktivieren oder deaktivieren.

Short-Term Injured Reserve (Reservistenliste für Kurzzeit-Verletzte)

Wenn ein verletzter Spieler als Kurzzeit-Verletzter auf die Reservistenliste gesetzt wird, kann er nach acht Wochen wieder spielen. Diese Möglichkeit steht auch dir als Coach oder Eigentümer offen und ist besonders wichtig, wenn du einen Spieler gesund pflegen willst, ohne dass er gleich die ganze Saison aussetzen muss.

32-Player Control (Offline) (32-Spieler-Steuerung (Offline))

Im Offline-Franchise-Modus kannst du einen Charakter aus allen 32 Franchises steuern. Du kannst beispielsweise der Eigentümer der Jacksonville Jaguars, der Cheftrainer der San Diego Chargers und der Start-Quarterback der Los Angeles Rams sein.

Owner Mode (Eigentümer-Modus)

Wähle eine Hintergrundgeschichte für deinen erstellten Eigentümer. Hintergrundgeschichten verleihen deinem Charakter nicht nur eine Identität, sondern wirken sich auch auf das Spiel aus. Die drei möglichen Hintergrundgeschichten für Eigentümer:

Former Player (Ehemaliger Spieler) Du erhältst einen Vorteil bei der Popularität deines Teams und beginnst deine Karriere mit 3 Millionen USD.

Lifelong Fan (Ewiger Fan) Du erhältst einen Vorteil bei den Fans und beginnst deine Karriere mit 3 Millionen USD.

Financial Mogul (Finanzmogul) Du startest mit 7 Millionen USD, aber du hast keinerlei Ruhm, und deine Spieler sind zu Beginn nicht sehr zufrieden.

Revenue (Einnahmen)

Der Eigentümer mit den größten Einnahmen der gesamten Liga will doch jeder sein, oder? Wenn dein Team in seinen Spielen Topleistungen abrufen und du die richtigen Business-Entscheidungen triffst, steigst du in der Einnahmen-Bestenliste auf.

Advisors (Berater)

Als Eigentümer wächst einem die Arbeit schnell über den Kopf. Da ist es schön, Hilfe zu bekommen. Für jeden Bereich des Eigentümer-Modus steht dir daher ein Berater zur Seite, der dich über alles auf dem Laufenden hält.

Price Setting (Preis-Festlegung)

Eigentümer können die Preise von Tickets, Imbissständen und Merchandise festlegen. Sind deine Heimspiele nicht ausverkauft? Dann solltest du eventuell deine Ticketpreise senken und die Zuschauer wieder ins Stadion locken. Vielleicht ist dein Stadion aber auch ständig ausverkauft, und du spielst mit dem Gedanken, die Imbisspreise zu erhöhen.

Den Möglichkeiten sind keine Grenzen gesetzt - bedenke aber stets, dass die Fans darauf reagieren werden, wie du sie behandelst. Gehe zum "Owner"-Abschnitt (Eigentümer) und rufe den "Finances"-Berater (Finanzen) auf, um die Preise zu ändern.

Team Value (Teamwert)

Der Teamwert basiert auf deinem Rang in acht verschiedenen Kategorien. Das Team mit dem höchsten Teamwert zu haben, ist das Ziel eines jeden NFL-Teameigentümers. Die acht Kategorien, die deinen Gesamt-Teamwert bestimmen, sind: Fan Happiness (Fan-Zufriedenheit), Team Success (Team-Erfolg), Popularity (Popularität), Staff (Mitarbeiter), Stadium (Stadion), Concession (Imbissstände), Merchandise und Tickets.

Wer sich den ersten Rang beim Teamwert sichern möchte, muss jeden Aspekt des Spiels meisterlich beherrschen. Du solltest auch beachten, dass der Verpflichtungsbonus beim Verpflichten von Free Agents oder bei Vertragsverlängerungen vom Budget abgezogen wird, welches den Teamwert mitbestimmt.

Team Popularity (Team-Popularität)

Die Team-Popularität ist von enormer Bedeutung, wenn du Gewinn machen möchtest. Es gibt 3 Popularitäts-Level: National, Regional und Local (Lokal). Beim Ermitteln deiner Team-Popularität spielen 4 Faktoren eine entscheidende Rolle: Team Success (Team-Erfolg), Fan Happiness (Fan-Zufriedenheit), Primetime Wins (Siege zur besten Sendezeit) und Market Size (Marktgröße).

Wenn du an Sonntagabenden und Montagabenden sowie in den Playoffs Erfolge feiern kannst, wirst du mit einer hohen nationalen Popularität belohnt. Eine hohe nationale Popularität führt zu mehr verkauften Trikots und höheren Einnahmen, mit denen du dir einen wichtigen Free Agent oder eine Stadion-Renovierung leisten kannst.

Staff (Mitarbeiter)

Top-Mitarbeiter zu haben, sorgt nicht nur für Team-Erfolge, sondern beeinflusst auch deine Fan-Zufriedenheit. Ein ganz wichtiger Mitarbeiter ist dein Head Coach. Wenn du einen neuen Head Coach brauchst, solltest du versuchen, mit der Verpflichtung eines Coaches mit hohem Coach-Level für Furore zu sorgen. Ein hohes Coach-Level bedeutet mehr Scouting-Punkte, die sich dann wieder in einem tollen Scouting bezahlt machen, das dem Rest der Liga überlegen ist. Als Nächstes benötigst du einen Scout. Ist dir als Eigentümer das Tempo eines Wide Receivers sehr wichtig, solltest du einen Scout suchen, dessen Spezialität das Wide Receiver-Tempo ist. Du kannst dieses Attribut dann günstiger scouten. Der Trainer vervollständigt dein großartiges Team. Er kann die Ermüdung abbauen und Spieler nach einer Verletzung wieder in Form bringen.

Fan Happiness (Fan-Zufriedenheit)

Wer als Eigentümer erfolgreich sein will, muss in Sachen Fan-Zufriedenheit immer auf dem Laufenden sein. Wenn's gut läuft, werden sich die Fans bemerkbar machen. Und wenn den Fans etwas nicht gefällt, umso mehr. Geh zum "Owner"-Abschnitt (Eigentümer) und rufe den "Fan Happiness"-Berater (Fan-Zufriedenheit) auf, um dir einen Überblick über die Fans zu verschaffen.

Marketing

Die Beliebtheit seines Teams und seiner Spieler zu kennen, ist unerlässlich, wenn man seine Einnahmen steigern will. Der "Marketing"-Berater informiert dich darüber, wo dein Team im Vergleich zum Rest der Liga steht und welcher Spieler die meisten Trikots verkauft. Trikot-Verkäufe basieren auf dem Personality Rating (Persönlichkeitswert), dem Alter, dem Gesamtwert und der Position eines Spielers.

Media Statements (Medienkommentare)

Während der Saison beantwortest du die Fragen der Medien und legst damit den Ton für die gesamte Fan-Basis fest. Wenn du eine Super Bowl-Teilnahme garantierst und dann die Playoffs verpasst, rufen die Fans schnell nach einem neuen Eigentümer! Sobald du dich an die Medien wenden solltest, wirst du darüber im "Actions"-Abschnitt (Aktionen) benachrichtigt.

Stadium Upgrades (Stadion-Upgrades)

Du solltest darauf achten, dass dein Stadion stets über die neueste und beste Technik verfügt, damit die Fans gerne ins Stadion kommen und hohe Preise zahlen. Du kannst diverse Teile des Stadions renovieren oder upgraden. Sollte dein Stadion in schlechtem Zustand sein, kannst du auch ein komplett neues Stadion bauen.

Relocate (Umzug)

Wenn's überhaupt nicht läuft oder du den Eindruck hast, dass es anderswo besser laufen würde, kannst du mit der gesamten Franchise in eine andere Stadt umziehen. Dabei kannst du aus verschiedenen Städten wählen. Einige sind eventuell sogar bereit, dir beim Umzug finanziell unter die Arme zu greifen.

Choose City (Stadtwahl)

Der Umzug einer Franchise besteht aus vier Schritten. Zunächst musst du die wichtige Entscheidung fällen, in welche Stadt es gehen soll. Es gibt 17 Städte, in die du umziehen kannst:

- London, England
- Los Angeles, Kalifornien
- Mexiko, Mexiko
- Toronto, Kanada
- San Antonio, Texas
- Orlando, Florida
- Salt Lake City, Utah
- Brooklyn, New York
- Memphis, Tennessee
- Sacramento, Kalifornien
- Columbus, Ohio
- Portland, Oregon
- Austin, Texas
- Dublin, Irland
- Houston, Texas
- Oklahoma City, Oklahoma

Choose Name (Namenswahl)

In der nächsten Woche musst du dich für einen Teamnamen und ein Teamlogo entscheiden. Du kannst den aktuellen Team-Namen des Franchises beibehalten oder aus einer Liste mit drei neuen, zu der neuen Stadt passenden Namen wählen. Berücksichtige unbedingt die Auswirkungen, die die einzelnen Namen auf die Fans haben.

Choose Uniform (Trikotwahl)

Wähle im Anschluss daran das Trikot des Teams. Entscheide dich für ein klassisches, modernes oder traditionelles Trikot. Auch hier solltest du unbedingt berücksichtigen, welche Auswirkungen die einzelnen Möglichkeiten auf die Begeisterung der Fans haben.

Choose Stadium (Stadionwahl)

Und schließlich musst du das Stadion wählen, das dein Zuhause sein wird. Dir stehen 10 Stadien mit unterschiedlichen Stilen und Kosten zur Verfügung. Das "Basic Canopy Stadium" (Basisdach-Stadion) lässt sich vielleicht am schnellsten abbezahlen - aber eventuell zieht es weniger Fans an als die luxuriöseren Stadionoptionen.

Kaderaufbau

Personality Rating (Persönlichkeits- Wert)

Dieser Wert bestimmt, wie gut sich ein Spieler vermarkten lässt. Je besser sich ein Spieler vermarkten lässt, desto größer ist die Chance, dass sein Trikot zu den 10 meistverkauften Trikots der NFL gehört. Für den Eigentümer bedeutet dies natürlich höhere Einnahmen.

Physical Rating (Physis-Wert)

Dieser Wert wird aus den körperlichen Werten sowie dem Typ und der Position eines Spielers berechnet. Der Physis-Wert eines Wide Receivers legt beispielsweise größeren Wert auf Tempo, Beweglichkeit, Sprungvermögen und Fangen, während der Schwerpunkt bei einem Offensive Lineman eher auf Laufen, Passen und druckvollem Blocken liegt.

Intangible Rating (Teamarbeit-Wert)

Dieser Wert wird aus den Teamarbeit-Werten eines Spielers berechnet. Auch der Typ und die Position eines Spielers werden berücksichtigt. Der Teamarbeitwert eines Quarterbacks legt beispielsweise größeren Wert auf Präzision (kurze, mittlere und lange Distanzen), während der Schwerpunkt bei einem Defensive End eher auf dem Durchbrechen von Blocks, Stärke und Finesse-Moves liegt.

Size Rating (Größe-Wert)

Dieser Wert wird aus der Größe und dem Gewicht eines Spielers berechnet. Position und Typ eines Spielers werden dabei ebenfalls berücksichtigt. Beispielsweise hat ein Power Running Back mit einer Größe von 1,83 m und einem Gewicht von 112 kg einen Größe-Wert von 99. Wäre er ein Speed Halfback, läge sein Größe-Wert deutlich niedriger.

Production Rating (Effektivitäts-Wert)

Dieser Wert wird aus den Saison-Statistiken, den Karriere-Statistiken, der Position und dem Alter eines Spielers berechnet. Es sollte unbedingt beachtet werden, dass Rookies mit einem Effektivitäts-Wert von 0 starten, aber dieser Wert verbessert sich, wenn ein Spieler Leistung auf dem Feld zeigt.

Durability Rating (Zähigkeits-Wert)

Für diesen Wert werden die Verletzungen, die Ausdauer und die Widerstandsfähigkeit eines Spielers berücksichtigt. Auch das Alter und die Position eines Spielers werden berücksichtigt.

Spielertypen & Strategien

Du solltest dir unbedingt genau anschauen, welche Strategie dein Team einsetzt und welcher Spielertyp für welche Position erforderlich ist.

Da jedes NFL-Team Spieler unterschiedlich bewertet, musst du wissen, woran sie interessiert sind und was sie dazu bewegt, dich noch mehr zu schätzen. Wenn du beispielsweise ein Receiving Back bist, der sich wieder einen Weg in die Startaufstellung der Arizona Cardinals bahnen möchte, wirst du unter Umständen feststellen, dass du in der Rangordnung des Teams hoffnungslos am Ende stehst. Die Cardinals nutzen eine Power Run-Offensivstrategie und setzen daher auf Power Halfbacks. Dein Gesamtwert in diesem System ist folglich niedriger, als er zum Beispiel in Philadelphia wäre, da Philadelphia auf Receiving Halfbacks setzt.

Offseason

Vertragsverlängerungen

Im Laufe der regulären Saison wirst du bemerken, dass auslaufende Free Agents um Verhandlungen über einen neuen Vertrag bitten. Entscheidest du dich gegen Verhandlungen in der Mitte der Saison, hast du zu diesem Zeitpunkt der Offseason eine letzte Chance, deine eigenen Free Agents weiterzuverpflichten. Bevor du dich für das Verlängern eines Spielers in der Offseason entscheidest, solltest du dir jedoch anschauen, wie viel Geld deinem Team zur Verfügung steht. Du musst dich entscheiden, ob du dieses Geld eher für das Weiterverpflichten eines Spielers, das Einsetzen eines "Franchise Tags" oder für das Auffrischen des Kaders mit Free Agents oder Draftspielern nutzen solltest.

Wenn du zu diesem Zeitpunkt Verhandlungen mit einem deiner Spieler aufnimmst, sollte das Vertragsangebot sowohl dir als auch dem Spieler dienlich sein. Lehnt der Spieler das Angebot ab, steht ihm der Free Agent-Markt offen. Dein erstes Angebot muss daher überzeugend sein!

Free Agent-Angebote

Sobald du die Chance hattest, deine eigenen Free Agents weiterzuverpflichten, kannst du in den Free Agent-Markt einsteigen. In dieser Free Agent-Phase können alle Teams ihre Kader im Handumdrehen auffüllen – sofern sie ausreichend Gehaltsspielraum haben und die richtigen Free Agents auf dem Markt sind.

Jeder Spieler hat einen aktuellen Marktwert. Dieser Wert zeigt dir an, was du in etwa ausgeben musst, um dir diesen Spieler zu sichern. Auch die Logos anderer NFL-Teams werden angezeigt. Diese Teams haben ebenfalls Interesse an diesem Spieler.

Vertragsangebote

Sobald du deinen Wunsch-Free Agents deine ersten Angebote unterbreitet hast, musst du die Woche weiterlaufen lassen, um Updates zu den Spielern zu erhalten. Rufe den Free Agents-Bildschirm erneut auf und sortiere nach "My Negotiations" (Meine Verhandlungen), um dir auf einen Blick alle Spieler anzuschauen, die du verpflichten möchtest.

Du siehst nun, ob sich ein Spieler für dich entschieden hat oder nicht, ob er das Angebot eines anderen Teams angenommen hat, oder ob er sich noch nicht entschieden hat. Hat sich der Spieler noch nicht entschieden, kannst du dein Angebot erhöhen, dein Angebot zurückziehen oder dein Angebot beibehalten. Die Free Agents-Phase dauert vier Wochen - behalte daher stets alles im Blick.

Draft

Nach dem Ende der Free Agents-Phase steht der NFL-Draft an!

In dieser Zentrale siehst du die Draft-Reihenfolge sowie eine Reihe von Aktionen, die du ausführen kannst. Ist ein anderes Team an der Reihe, kannst du diesem Team einen Trade anbieten und in der Draft-Reihenfolge aufsteigen, dir den gesamten Draft-Überblick anschauen oder den Draft schneller weiterlaufen lassen. So authentisch wie in *Madden NFL 17* hat es sich noch nie angefühlt, sich die Zeit zu nehmen und sich die komplette Action des Drafts anzuschauen.

Erlebe, wie berühmte Persönlichkeiten auf die neuesten Draftentscheidungen reagieren und eine Meldung nach der anderen reinkommt. Möchtest du den Draft vorspulen, kannst du zum nächsten Benutzer-Pick gehen und alle Draft-Entscheidungen der KI überspringen.

Rookies verpflichtet

Diese Aufgabe wird nun automatisch durchgeführt und spiegelt somit den neuen Umgang mit Rookie-Verträgen in der NFL wider.

Als Coach spielen

Coach-Fortschritt

Jeder Coach in *Madden NFL 17* hat ein Coach-Level. Er beginnt bei Level 1 und kann letztlich Level 30 erreichen. Wenn du einen Coach erstellst, steigt er mit Level 1 in die Liga ein. Deine Team-Ziele sind dann zwar leichter, aber du musst für Packs den Vollpreis bezahlen. Sobald du Erfolge feierst, steigst du im Level auf. Die Team-Ziele eines Level 30-Coaches sind je nach Erfolgslage außerordentlich hoch, dafür erhält er aber auch einen Rabatt auf den Preis von Packs.

XP ausgeben

Das Ausgeben von XP als Coach unterscheidet sich deutlich vom Ausgeben von XP als Spieler. Als Coach kannst du deine XP für Packs ausgeben, die das Risiko von Spielerrücktritten senken, das Weiterverpflichten von Spielern erleichtern, die von einer bestimmten Position verdienten XP erhöhen oder sogar die wöchentlich verdienten Scouting-Points erhöhen.

Spieler verbessern

Wenn du als Coach spielst, kannst nicht nur du XP und Scouting-Points verdienen. Auch deine Spieler verdienen auf der Grundlage ihrer Spielleistungen und ihrer jeweiligen persönlichen Ziele XP. Du kannst diese XP eigenhändig einsetzen oder diese Aufgabe von der KI erledigen lassen.

Wenn du die XP eigenhändig einsetzt, hast du den Vorteil, dass du deine Spieler nach deinen Systemwünschen anpassen kannst. Ist dein Ziel das intelligenteste Team der Liga, solltest du alle XP für "Awareness" (Bereitschaft) und "Play Recognition" (Spielzugerennung) einsetzen. Möchtest du hingegen lediglich die Schwächen deiner Spieler ausbessern und ihre Fähigkeiten in allen Bereichen verbessern, kannst du dies ebenfalls tun. Die Entscheidung liegt ganz bei dir.

Jedem Spieler deines Kaders XP zuzuweisen, kann natürlich eine Menge Zeit kosten. In diesem Fall kannst du dich auf die XP deiner Schlüsselspieler konzentrieren und der KI die Aufgabe zuweisen, die XP der restlichen Spieler zu verwerten. Du sparst so nicht nur Zeit, sondern stellst auch sicher, dass alle ihre verdienten XP erhalten.

Als Spieler spielen

Einen Spieler erstellen

Spieler als ein aktiver NFL-Spieler oder erstelle deinen eigenen Charakter. Du kannst auf der Depth-Chart für jedes Franchise sehen, wo du in jedem Team platziert werden würdest.

Hintergrundgeschichte

Für die Spieler-Hintergrundgeschichte gibt es drei Optionen: Early Draft Pick (Früher Draftpick), Late Round Pick (Später Draftpick) und Undrafted (Ungedrafteter Spieler). Wenn du als früher Draftpick antrittst, hast du als Rookie die bestmöglichen Werte. Dafür sind die Erwartungen allerdings auch deutlich höher als bei einem ungedrafteten Rookie.

Goals (Ziele)

Als Spieler hast du drei Arten von Zielen: Season (Saison), Weekly (Woche) und Milestone (Meilenstein). Wenn du deine Ziele erreichst, verdienst du XP, mit denen du deine Spielerattribute verbessern kannst.

XP ausgeben

Im Laufe der Saison verdienst du dir auf der Grundlage deiner Leistungen auf dem Feld XP. Sobald du genug XP hast, kannst du dir Packs zum Verbessern der Spielerwerte kaufen.

Retirement (Karriereende)

Du kannst deinen Spieler jederzeit in den Ruhestand schicken. Du hast dann die Möglichkeit, einen neuen Spieler, Trainer oder Eigentümer zu wählen und genau an dem Punkt innerhalb der Saison oder des Jahres weiterzumachen, wo du aufgehört hast.

Legacy Score (Ruhm-Punkte)

Alle Awards, vom MVP-Titel bis hin zu Super Bowl-Meisterschaften, zählen für deinen "Legacy"-Wert (Ruhm-Wert). Am Legacy-Wert kannst du ablesen, wo du im Vergleich zu den besten NFL-Spielern stehst. Wenn du in die Hall of Fame aufgenommen werden möchtest, brauchst du einen hohen Legacy-Wert!

DRAFT CHAMPIONS

Eine Draft Champions-Kampagne starten

Wähle im Hauptmenü DRAFT CHAMPIONS, um loszulegen. Du kannst dir die grundlegenden Informationen zu Draft Champions ansehen und auswählen, an welcher Art Draft du teilnehmen möchtest (z. B. Einzel-Draft oder Head-to-Head-Draft). Beim Einzel-Draft trittst du gegen die KI an und beim Head-to-Head-Draft gegen andere Spieler, um noch bessere Prämien zu erhalten.

Draft-Funktion

Der Draft besteht aus 15 Runden. Am Anfang kannst du dir einen Coach auswählen. So kannst du die allgemeine Team-Richtung für deine verbleibenden Drafts vorgeben, je nachdem, wie du gerne Football spielst – der Team-Stil und die Playbooks des Coaches werden automatisch mit ausgewählt.

Nachdem du deinen Coach ausgewählt hast, beginnst du mit dem Draften der Spieler. Auf der ersten Seite werden der Gesamtwert und der Team-Stil eines Spielers angezeigt. Drücke **RB** oder **LB**, um umzublättern und dir die Schlüsselattribute des Spielers für diese Position sowie seinen Team-Stil-Bonus anzusehen. Drücke **X**, um den ausgewählten Spieler mit anderen Spielern auf dieser Position zu vergleichen und drücke **A**, um deine Spielerauswahl zu bestätigen.

Jeder ausgewählte Spieler wird deinem Basisteam in der Aufstellung hinzugefügt und wirkt sich somit auf den Team-Stil und die Gesamtwertung aus. Du kannst dir dein vollständiges Team noch einmal im Übersichtsbildschirm ansehen.

Team-Stile

Coaches haben je vier Team-Stile für Offense und Defense, mit denen die Schlüsselattribute deiner Spieler erhöht werden. Drücke **RB** oder **LB**, um umzublättern und mehr Informationen zu den einzelnen Team-Stilen eines Coaches zu erfahren.

Das Basisteam

Bei Draft Champions beginnst du mit einem Basisteam, das die Grundlage deiner Draft-Auswahl bildet. Du hast auf jeder Position einen Spieler mit einer niedrigeren Wertung.

The Hub (Die Zentrale)

Wenn du mit dem Draft fertig bist, gelangst du zur Draft Championship-Zentrale. Hier kannst du deine Aufstellung weiter anpassen, Informationen zu Coaching und Ausrüstung aufrufen oder deinen Status über den Fortschrittsbildschirm nachverfolgen.

MADDEN ULTIMATE TEAM (MUT)

Was ist Madden Ultimate Team (MUT)?

Willkommen zum Fantasy-Football-Modus, in dem du dein eigenes Madden Ultimate Team (MUT) erstellen kannst. Du erhältst einige Spieler für deine Startaufstellung und kannst dich dann auf einen von acht Team-Stilen konzentrieren

Sammeln

Spieler und andere Gegenstände kannst du in Auktionen oder aus dem Store erwerben oder du gewinnst sie in bestimmten Spielmodi. In Spielen erhältst du Münzen (die Ingame-Währung). Du kannst auch echtes Geld für Packs und Bundles (Pakete) ausgeben.

Verbesserungen

Verbessere dein Team mit den neuen Gegenständen, die du erworben hast. Im Trade Block kannst du überflüssige oder ungewollte Gegenstände mit anderen Spielern gegen Gegenstände tauschen, die du tatsächlich brauchst.

Dominieren

Dominiere das Spielfeld in den Solo-Herausforderungen und in den 10 Spiele umfassenden Head-to-Head-Seasons mit Playoffs, mehreren Levels und sogar dem Super Bowl.

Ultimate-Momente in Solo-Herausforderungen

Ultimate-Momente sind Solo-Herausforderungen, bei denen du mitten im Spiel einsteigst. Du kannst die spannendsten Spiele dieser Saison nachspielen und die Geschichte entweder bewahren oder verändern – erlebe einige der spannendsten Momente in der NFL-Geschichte!

Loslegen mit Madden Ultimate Team (MUT)

Wähle M17 ULTIMATE TEAM im Spielen-Fenster aus und such dir eine Uniform und ein kostenloses Stil-Pack aus. Wenn du gerne lange Pässe wirfst, dann entscheide dich für das „Long Pass Style Pack“ (Stil-Pack „Langer Pass“). Wenn du die Spieluhr kontrollieren und dich Yard um Yard nach vorne kämpfen möchtest, dann entscheide dich für das „Ground and Pound Pack“ (Stil-Pack „Voll auf die Zwölf“). Diese Optionen sind aber erstmal unwichtig, denn du kannst deinen Team-Stil später jederzeit wieder ändern.

Was ist ein Stil?

Alle Spieler und der Coach haben eigene Stilboni, die zusammen den Team-Stil bilden, welcher wiederum die Schlüsselattribute deiner Spieler verstärkt. Es gibt jeweils vier Team-Stile für Offense und Defense.

Offense-Stile

- Kurzer Pass
- Langer Pass
- Ground and Pound (Voll auf die Zwölf)
- Tempojagd

Defense-Stile

- Pass Rush (Passrush)
- Run Stuff (Laufduell)
- Man Coverage (Manndeckung)
- Zone Coverage (Zonendeckung)

Jeder Stil verbessert dein Team bei einer bestimmten Spielstrategie. Beispielsweise können deine Spieler mit Pass Rush einfacher aus Blocks ausbrechen und den Ballträger verfolgen. Dein Team kann anfangs nur einen Stil haben. Sobald dein Team-Gesamtwert (OVR) mindesten 85 beträgt, steht dir ein zweiter Team-Stil offen. Mit diesem kannst du dann deine Mannschaft noch weiter personalisieren.

Wie verbessere ich mein Team?

Spiele in Solo-Herausforderungen gegen die KI, um Münzen zu erhalten, die du dann im Store für Gegenstände und Packs ausgeben kannst. Du kannst auch Gegenstände im Auktionshaus verkaufen oder einen Gegenstand im Item Binder für seinen Quicksell (Schnellverkauf)-Wert verkaufen, um an Münzen zu gelangen.

Woraus besteht ein Pack?

Ein Pack enthält verschiedene zufällig generierte Gegenstände, die du sammeln und zum Verbessern deines Teams verwenden kannst. In den meisten Packs wirst du mehrere Spieler-Gegenstände sowie ein paar Nichtspieler-Gegenstände wie Playbooks, Uniformen, Coaches, Sammelobjekte oder Stadien finden. Du erhältst Packs als Belohnung für deine Treue oder durch Sets, Saisonen oder Solo-Herausforderungen. Außerdem kannst du einzelne Packs oder Bundles im Store käuflich erwerben.

Was bedeutet Stufe?

Die Stufe gibt Auskunft über die Qualität eines Gegenstands. Die Gegenstände der höheren Stufen sind im Normalfall stärker als die auf den niedrigeren Stufen. Gegenstände sind farblich gekennzeichnet, sodass du die Stufe auf den ersten Blick erkennen kannst.

Elite-Gegenstände befinden sich nicht in jedem Pack, aber manchmal ersetzt ein Elite-Gegenstand einen Gold-Gegenstand. Bei einigen Packs und Bundles erhältst du garantierte Elite-Gegenstände. Diese Informationen findest du in den jeweiligen Beschreibungen im Store.

Was ist ein Programm?

Einige Gegenstände sind Teil eines Programms. Im Laufe des Jahres werden dir viele Programme angeboten wie Draft, Fantasy oder Playoffs. Jedes Programm enthält besondere Gegenstände, die auf ein zentrales Motiv ausgerichtet sind. Sonderveranstaltungen wie Solo-Herausforderungen oder Sets sind oft Teil eines Programms. Du kannst Gegenstände nach Programm im Item Binder, Auktionshaus oder in den Trades filtern.

Sehen wir uns die einzelnen Registerkarten des Modus an und wie du dein Team verbessern kannst.

Spielen

Im Spielen-Bereich kannst du mit deinem MUT spielen. Solo-Herausforderungen sind Einzelspielerpartien gegen KI-gesteuerte Teams. In den Head-to-Head-Seasons spielst du im Rahmen eines fortlaufenden Turniers gegen zufällig ausgewählte MUT-Spieler. Du kannst über diese Registerkarte auch ein Head-to-Head-Spiel gegen einen Freund bestreiten.

Solo-Herausforderungen

Die Solo-Herausforderungen bestehen aus vielen verschiedenen Kategorien mit vier Schwierigkeitsgraden und unterschiedlichen Viertellängen. Wenn du eine Solo-Herausforderung anwählst, erhältst du alle Infos darüber. Einige Solo-Herausforderungen kannst du nur bestreiten, wenn du bestimmte Sammelobjekte oder Team-Stile besitzt. Beginne mit den Preseason-Spielen und arbeite dich zur regulären Saison vor, um Münzen und Gegenstände zu sammeln. Im Abschnitt „Solo-Herausforderungen fortsetzen“ der MUT-Zentrale kannst du auch einfach dort weitermachen, wo du aufgehört hast.

Head To Head Seasons (Head-to-Head-Saisons)

Bei Head to Head Seasons spielst du in einem Turnier, bestehend aus mehreren 10-Spiel-Saisons, gegen zufällig ausgewählte MUT-Spieler. Gewinne genug Spiele in einer Saison, um eventuell die Playoffs zu erreichen und das nächste Level zu erreichen.

Insgesamt gibt es acht Levels, jedes mit seinen eigenen Playoffs und seinem eigenen Super Bowl. Nebenbei verdienst du dir noch Münzen und Gegenstände dazu.

Du kannst ein Saisonturnier heute starten und spielen, wann immer du willst. Es gibt keine zeitliche Begrenzung. Egal ob du selten oder sehr häufig spielst, du erhältst immer einen Gegner mit ähnlichem Gesamtwert, der dir ebenbürtig ist.

Marketplace (Marktplatz)

In der Registerkarte „Marktplatz“ findest du Sonderangebote und erhältst Zugang zum Store, Auktionshaus und Trade Block.

Store

Kaufe Gegenstände für Münzen, die du in Solo-Herausforderungen und Auktionen erhalten hast. Alternativ kannst du hier auch deine gekauften Punkte ausgeben. Es gibt verschiedene Packs zu unterschiedlichen Preisen. Jedes Pack enthält mehrere zufällige Gegenstände sowie einen Elite-Spieler von hoher Qualität, wenn du Glück hast.

Du kannst dir auch Pack-Bundles kaufen. Diese enthalten mehrere Packs und sind günstiger im Vergleich zu einzeln gekauften Packs. Einige der großen Bundles enthalten einen garantierten Elite-Spieler als zusätzlichen Bonus. Sieh regelmäßig im Store vorbei, um Werbeaktionen und Sonderangebote abzugreifen.

Was sind Punkte?

Du kannst Punkte für echtes Geld erwerben und sie dann für Bundles oder andere besondere Gegenstände ausgeben.

Auction House (Auktionshaus)

Über den Marktplatz kannst du auf Auktionen und Trades zugreifen, wo du Gegenstände von Spielern kaufen oder sie an diese verkaufen kannst. So kannst du oft die Gegenstände finden, die dir noch fehlen, oder Gegenstände, die du nicht brauchst, zu Münzen machen. Du kannst die Auktionen nach Typ, Stufe, Position, Team, Chemie und Gesamtwert filtern. Die Restzeit der Auktion wird bei einem Gegenstand angezeigt, also plane deine Strategie entsprechend. Wenn jemand ein Angebot abgibt und die Auktion noch weniger als 20 Sekunden lang läuft, wird die Restzeit wieder auf 20 Sekunden zurückgesetzt.

Öffne den Item Viewer (Inventar) und wähle „AUKTION“ aus, um einen deiner Gegenstände im Auktionshaus anzubieten. Du kannst die Dauer der Auktion sowie ihren Startpreis und Sofortkaufpreis festlegen. Bei einigen Gegenständen musst du unter Umständen eine Auktionsgebühr bezahlen.

Du kannst dir deine aktiven Auktionen und abgegebenen Gebote auch über die Auktionen und Trade-Zentrale ansehen.

Trade Block

Im Trade Block kannst du Gegenstände mit anderen Spielern tauschen. Hier kannst du Profit aus Gegenständen schlagen, die für deine Aufstellung nicht interessant sind. Für einen anderen Spieler sind diese vielleicht sehr wertvoll und im Gegenzug erhältst auch du einen Gegenstand, der dir etwas bringt. Du kannst den Trade Block genauso durchsuchen wie das Auktionshaus. Wähle TRADE (TAUSCHEN) im Item Viewer aus, um einen Gegenstand zum Tausch anzubieten. Du kannst den von dir gesuchten Gegenstand mit Dauer, Typ, Stufe, Position, Team, Stil oder Spielerwert angeben. Sobald dir ein Angebot gemacht wird, kannst du entscheiden, ob du es annehmen und den Trade durchführen möchtest, oder ob du das Angebot ablehnen willst.

Du kannst deine aktiven Trade-Angebote und abgegebenen Gebote über die Auktionen und Trade-Zentrale verwalten.

Team

In der Registerkarte „Team“ kannst du alle Aspekte deines Teams verwalten. Du kannst dir deine Aufstellung ansehen, Coaching und Ausrüstung anpassen und deine Verträge und Stile über Team Management (Team-Management) verwalten.

Lineup (Aufstellung)

Wähle „ADJUST LINEUPE“ (AUFSTELLUNG ANPASSEN) aus, um dir deine Aufstellung anzusehen. Wähle einen Spieler aus und bewege dich nach oben oder unten durch die Depth Chart-Positionen; wähle einen Spieler aus, um die möglichen Ersatzspieler anzuzeigen. Über TEAM OPTIONS (Team-Optionen) kannst du deinen Team-Stil ändern oder über BEST LINEUP (Beste Aufstellung) dein Team automatisch basierend auf Gesamtwert oder Stil von der KI zusammenstellen lassen. Wenn du nach links oder rechts wechselst, kannst du andere Werte deines Teams wie Offense, Defense und Specialist (Experten) ansehen.

Verträge

Deine Spieler und Coaches benötigen Verträge, damit sie spielen können. Für jedes gespielte Spiel wird dem Spieler oder Coach ein Vertrag abgezogen. Im Item Viewer auf der Seite der Schlüsselattribute kannst du sehen, wie viele Verträge einem Spieler oder Coach noch zur Verfügung stehen. Du kannst einzelne Verträge entweder direkt dort verlängern oder die Verträge deines Head Coaches (Cheftrainer) und aller Spieler in deiner Aufstellung über den Team Management-Bildschirm in der Registerkarte „Team“ verlängern.

Objekte

In der Registerkarte „Gegenstände“ kannst du alle deine Gegenstände ansehen und verwalten. Du kannst dir die einzelnen Filter und Sortier-Optionen im Item Binder näher ansehen. Sieh dir deine ungeöffneten Packs an und betrachte auch alle deine verfügbaren Sets.

Item Binder (Gegenstandsfenster)

Nutze die Filter, um die gesuchten Gegenstände zu finden, und sortiere die angezeigten Gegenstände mit der Drop-Down-Liste in der oberen rechten Ecke. Wähle einen Gegenstand aus, den du mit dem Item Viewer ansehen möchtest. Daraufhin stehen dir viele Aktionen wie Compare (Vergleichen), Promote to Starter (In die Startaufstellung befördern), Extend Contracts (Verträge verlängern), Add to Set (Zu Set hinzufügen), Auction (Auktion), Trade (Tausch) oder Quicksell (Schnellverkauf) zur Verfügung. Du kannst durch die Detailseiten wie Key Attributes (Schlüsselattribute), Style Bonus (Stilbonus) und Beschreibung jedes Gegenstands scrollen.

Sets

Du kannst über die Registerkarte „Gegenstände“ auf die Sets (vormals Kollektionen) zugreifen. Diese bieten dir tolle Möglichkeiten, Münzen und Gegenstandsbelohnungen für die Gegenstände in deiner Kollektion zu erlangen. Sieh dir die verschiedenen Sets und ihre Voraussetzungen und Belohnungen an. Über die Option „Add to Set“ (Zu Set hinzufügen) im Item Viewer oder das Set selbst kannst du sehen, welche Gegenstände du besitzt und hinzufügen kannst. Du kannst auch das Auktionshaus nach den letzten Set-Teilen durchsuchen. Sobald du den letzten benötigten Gegenstand hinzugefügt hast, erhältst du automatisch deine Belohnung.

Erfolg in MUT

Münzen sind die Ingame-Währung von MUT, die du für gewonnene Spiele und vervollständigte Sets erhältst. Mit deinen Münzen kannst du dir dann Packs im Store kaufen oder auf Auktionen bieten. Du kannst außerdem auch Punkte mit echtem Geld erwerben und diese dann gegen spezielle Items wie Pakete eintauschen.

Schließe Solo-Herausforderungen ab, vervollständige Sets oder verkaufe Gegenstände im Auktionshaus, um an mehr Münzen zu gelangen. Viele der Gegenstände, die du aktuell nicht verwendest, kannst du auch mittels Schnellverkauf zubarer Münze machen.

Nachdem du jetzt ein Gefühl für diesen Modus entwickelt hast, wird es Zeit, dass du mehr über die Gegenstände lernst, die du sammeln kannst, um dein Team zu erstellen. Diese werden in mehrere grundlegende Kategorien unterteilt.

Spieler

Die Spieler bilden die Aufstellung deines Ultimate Team. Du kannst mehr als 1.400 Spieler aus allen 32 NFL Teams und sogar einige Legenden aus der Vergangenheit sammeln. Spieler verfügen über einen Gesamtwert (OVR), eine bevorzugte Position, Verträge, einen Stilbonus und viele weitere Attribute, die sich direkt auf ihre Leistungen auf dem Spielfeld auswirken.

Wenn du dir einen Gegenstand näher ansiehst, kannst du durch die verschiedenen Seiten wie Schlüsselattribute, den Stilbonus des Gegenstands und weitere wichtige Informationen scrollen.

Team Items (Team-Gegenstände)

In den meisten Packs findest du auch Head Coaches, Uniformen, Stadien und Playbooks. Mit diesen kannst du dein Team auf verschiedene Weise personalisieren, jedoch wirken sich nur Head Coaches und Playbooks direkt auf das Spiel aus. Wenn du deine Heimspieluniform änderst, wird auch dein Lieblingsteam im Ultimate Team-Modus entsprechend angepasst.

Sammelobjekte

Sammelobjekte sind besondere Gegenstände, die du in Packs finden kannst. Sie repräsentieren Schlüsselspielzüge, wichtige Siege und viele weitere verschiedene Gegenstände und Events, die mit Football zu tun haben. Diese Gegenstände kannst du zwar nicht deiner Aufstellung hinzufügen, aber du kannst sie dir im Item Binder jederzeit ansehen. Mit Sammelobjekten lassen sich häufig Sets vervollständigen, um Münzen und Belohnungen zu erhalten. Manchmal findest du auch Sammelobjekte, die sich per Quicksell für 500 oder mehr Münzen verkaufen lassen.

Head Coach (Cheftrainer)

Du brauchst zuerst einen Head Coach, bevor dein Team aufs Feld darf. Zusätzlich zu seinem Gesamtwert besteht die Hauptaufgabe des Head Coachs darin, seinen Stilbonus dem deines Teams hinzuzufügen. Selbstverständlich steht er auch während des Spiels an der Seitenlinie. Vergewissere dich, dass der Team-Stil deines Head Coachs einem von dir gewählten Stil entspricht, falls du eine Änderung vornehmen möchtest.

ONLINE-HEAD-TO-HEAD

Wenn du Nervenkitzel suchst, kannst du im Online-Head-to-Head-Modus gegen andere Spieler antreten. Über „Schnelles Spiel“ bist du sofort mitten in der Action und dank des Matchmaking-Systems (Spielerpaarsystem) trittst du immer gegen andere Spieler an, die dir ebenbürtig sind.

Schnelles Spiel

Bei „Schnelles Spiel“ spielst du gegen einen zufällig gewählten anderen Spieler in einer gewerteten Partie. Durch Siege in gewerteten Partien erhältst du Ranking Points (Ranglistenpunkte), mit denen dein Platz auf der Bestenliste ermittelt wird.

Wenn du ein weniger stressiges Spiel bestreiten möchtest, alle deine *Madden NFL 17*-Freunde aber offline sind, drücke auf **X** im Online Head to Head-Fenster, um auf „nicht gewertete“ Partien umzustellen.

Play a Friend (Gegen einen Freund spielen)

Du kannst deinen Freunden eine Einladung in *Madden NFL 17* schicken und sie zu einem Spiel herausfordern, wenn sie online sind. In diesem Modus kannst du deine Spieleinstellungen anpassen.

Bestenlisten

Möchtest du dir anschauen, wo deine Bilanz im Vergleich zum Rest der Madden-Online-Community steht? Wirf in den Bestenlisten einen Blick darauf, wer das Online-Spielfeld dominiert. Dir stehen vier verschiedene Bestenlisten zur Verfügung:

Top 100

(Besten 100)

Hier siehst du die besten 100 gewerteten Online Head to Head-Spieler.

My Leaderboard

(Meine Bestenliste)

Sobald du dich in der Bestenliste platzieren konntest (das schaffen nur die 100.000 besten Spieler), siehst du auf dieser Bestenliste deinen Platz und die 50 Plätze vor und hinter dir.

Friends (Freunde)

Hier kannst du dich mit deinen Freunden messen. Die Bewertung erfolgt hierbei über die Anzahl der Ranglistenpunkte, die jeder von euch erreicht hat.

Stats Leaders

(Statistikanführer)

Hier kannst du dich mit anderen Madden-Spielern in vielen verschiedenen Offense- und Defense-Statistiken messen.

Lobbys

Wenn du nach einem Ort suchst, an dem du dich mit deinen Freunden vor einer Partie treffen und mit ihnen chatten kannst, oder wenn du einen Raum erstellen möchtest, an dem andere Madden-Spieler zusammenkommen können, wirf einen Blick in die Lobbys.

Compare Stats (Statistiken vergleichen)

Auf diesem Bildschirm kannst du verschiedene Statistiken zwischen dir und einem anderen Spieler vergleichen, ihre Spielweise auskundschaften und dir die Ergebnisse deiner letzten 20 Spiele ansehen.

Depth Chart (Kadertiefen-Übersicht)

Wenn du mit deiner Startaufstellung nicht zufrieden bist und dein Team verändern möchtest, wirf zuerst einen Blick ins Depth Chart, bevor du ein Spiel startest. Die Änderungen auf diesem Bildschirm werden automatisch in deine „offizielle“ Kaderdatei gespeichert, sodass du nicht vor jedem Online-Spiel pausieren und dein Depth Chart aktualisieren musst. Vergiss nicht, das Depth Chart nach jeder Kaderaktualisierung anzupassen.

Anpassen

Im Untermenü „Customize“ (Anpassen) findest du Optionen, um deinen Kader zu aktualisieren, deine Online-Einstellungen zu ändern und deine Kurznachrichten für die Lobbys zu bearbeiten.

GATORADE™ SKILLS TRAINER (GATORADE FÄHIGKEITEN-TRAINER)

Der Gatorade Skills Trainer soll dich zu einem besseren Madden-Spieler machen. Hier lernst du entscheidende Spielmechaniken und Konzepte aus dem echten Football, damit du weißt, was am Spieltag auf dich zukommt. Wenn du dich hier gut schlägst und mindestens die Bronze-Medaille in den Kategorien erlangst, schaltest du MUT-Belohnungspacks frei.

Wenn du alle Kategorien gemeistert hast, versuch dich am Gauntlet! Hier testest du deine Fähigkeiten in jedem Bereich des Gatorade Skills Trainers und musst sogar einige Boss-Level bestreiten, die dir alles abverlangen werden.

JETZT SPIELEN

Mit dem Play Now-Feature startest du ein 1-gegen-1-Freundschaftsspiel gegen einen Freund oder die CPU. Dies ist die traditionelle Art, *Madden NFL 17* zu spielen. Du kannst Einstellungen wie die Viertellänge, die Schwierigkeit und den Spielzugsansage-Stil ändern.

PRACTICE (TRAINING)

Mit dem Practice-Feature kannst du auf dem Feld an deiner Beherrschung der drei Elemente des Football-Sports arbeiten: Offense, Defense und Special Teams. Hier kannst du an neuen Spielzügen und Techniken arbeiten, ehe du sie am Spieltag im entscheidenden Moment einsetzt.

GARANTIE

BITTE BEACHTEN: Die Garantie ist nicht gültig für Produkte, die digital heruntergeladen werden.

Bei Mängel des Datenträgers, die auf Material- oder Herstellungsfehlern beruhen, wird Electronic Arts den Datenträger kostenlos austauschen. Bring dafür bitte den vollständigen Datenträger in der Originalverpackung mit dem Kaufbeleg und einer detaillierte Beschreibung des Mangels zu dem Händler, bei dem Du das Produkt ursprünglich gekauft hast. Mängel des Datenträgers, die offensichtlich durch eine unsachgemäße Behandlung durch Dich oder Dritte entstanden sind, sind von dieser Garantie ausgeschlossen. Diese Garantie gilt für 24 Monate ab Kaufdatum. Deine gesetzlichen Gewährleistungsrechte als Verbraucher bleiben hiervon unberührt.

BENÖTIGST DU HILFE?

MADDEN NFL 17-KONTAKTINFORMATIONEN

- Online: easports.com/de/madden-nfl
- Twitter: twitter.com/EAMaddenNFL
- Facebook: facebook.com/EASportsMaddenNFL

Das EA-Kundendienst-Team möchte dir helfen, dein Spiel optimal zu genießen - jederzeit und überall. Unsere Spielexperten stehen dir online, in den Community-Foren, im Chat und telefonisch zur Verfügung, um dir zu helfen.

ONLINE-SUPPORT

Unter help.ea.com/de kannst du sofort auf sämtliche FAQs und Hilfe-Artikel zugreifen. Schau dir hier die neuesten Problembeschreibungen und Problembehebungen mit täglichen Updates an.

TELEFONISCHER SUPPORT

Hilfe erhältst du auch täglich (6 Tage die Woche) von 09:00 Uhr bis 21:00 Uhr MEZ telefonisch unter **0221 37050193**.

Für Kunden aus Österreich: **0720 883349**

Für Kunden aus der Schweiz: **0225 181005**

Für Anrufe fallen die üblichen Kosten deines Telefonanbieters an.