



MADDEN  **16**

INHALT

NEU IN <i>MADDEN NFL 16</i>	3	SPIELMODI.....	17
AUSFÜHRLICHE STEUERUNG.....	5	BENÖTIGST DU HILFE?.....	39
GAMEPLAY-FEATURES	9	WEITERE HILFE	39
SO WIRD GESPIELT.....	12		

NEU IN MADDEN NFL 16

Madden NFL 16 bringt die authentischste Football-Simulation zu dir nach Hause. Dieses Jahr dreht sich alles noch mehr ums Fangen und die zugrundeliegenden Spielmechaniken.

Auch Spielmodi wie Franchise und Madden Ultimate Team (MUT) wurden überarbeitet und verbessert. Dank dieser Verbesserungen und dem brandneuen Spielmodus Draft Champions ist Madden NFL 16 besser als je zuvor.

SEI DER SPIELMACHER

In *Madden NFL 16* bist du der Spielmacher – brandneue Steuerungsoptionen machen dich zum König der Lüfte. Zu den neuen Quarterback(QB)-Optionen zählen körperabhängige Würfe sowie Touch-Pässe, die für nie zuvor erlebte Spieltiefe und Kontrolle in brenzligen Situationen sorgen.

DRAFT CHAMPIONS

In Draft Champions kannst du dir ein Team aus den NFL-Stars von heute und den Legenden vergangener Tage zusammenstellen; der Draft selbst geht über 15 Runden. Du entscheidest dich zuerst für einen Coach, der das Playbook und den Team-Stil bestimmt, und wählst dann in jeder Runde einen von drei Spielern aus. Dann kannst du dein Team in Solo- oder Head-to-Head-Spielen gegen andere Teams antreten lassen. Die Belohnungen werden besser, je mehr Spiele du gewinnst.

FRANCHISE

Egal, ob du alleine oder online mit deinen Freunden spielst, dank dynamischer Ziele während jedes Spiels ist der Aufbau deiner eigenen NFL-Dynastie das ultimative Erlebnis. Entwickle deine Spieler mit Game Prep weiter und steigere die Zuversicht deines Teams durch Leistung sowie Front Office-Transaktionen. Finde die Balance zwischen Spielerzuversicht, um ihre Fähigkeiten zu verbessern, und das Erlangen von Spieler-XP.

MADDEN ULTIMATE TEAM (MUT)

Stell dir dein eigenes Madden Ultimate Team (MUT) aus deinen Lieblings-NFL-Spielern aus Gegenwart und Vergangenheit zusammen und besiege deine Gegner in Head-to-Head-Spielen, Solo-Herausforderungen und mehr. Verdien dir Münzen, um Packs über den Online-Marktplatz zu kaufen. Dort kannst du auch Objekte eintauschen und zur Auktion freigeben, um dir dein Ultimate Team zusammenzustellen. Dank Live-Inhalten und Service-Updates kannst du das ganze Jahr über mit dem am schnellsten wachsenden Modus in *Madden* die NFL hautnah erleben.

GATORADE™ SKILLS TRAINER (GATORADE™ FÄHIGKEITEN-TRAINER)

Neu im Gatorade Skills Trainer finden sich Konzepte, mit denen du Spiel-Skills sowie Strategien und Football-Konzepte erlernen kannst. In fast 50 Tutorials und Drills erfährst du, wie du Zonenverteidigungen erkennen kannst, wann du Hot Routes mit Receivern einsetzt und vieles mehr! Wenn du die Grundlage gemeistert hast, stell dich dem Gauntlet, in dem deine Fähigkeiten einem ultimativen Test mit extremen Herausforderungen und Boss-Kämpfen unterzogen werden.

AUSFÜHRLICHE STEUERUNG

PREPLAY-OFFENSIVE

Snap (zur LOS eilen)	⊗-Taste
Spieler wechseln	⊙-Taste
Spieler bewegen	⊙-Taste + linker Stick ←/→
Spielzug umdrehen	⊖-Taste + R2 -Taste
Hot Route	△-Taste
Passschutz	L1 -Taste + rechter Stick
Fake Snap (Snap antäuschen)	R1 -Taste
Spielzugtyp anzeigen	R2 -Taste
Spieler-Festlegung	L3 -Taste
Preplay-Menü anzeigen/ausblenden	R3 -Taste
Publikum beruhigen	rechter Stick ↓

PASSEN

Hoher Pass zu bestimmtem Receiver	L1 -Taste + ⊗/⊙/⊖/△/ R1 -Taste
Niedriger Pass zu bestimmtem Receiver	L2 -Taste + ⊗/⊙/⊖/△/ R1 -Taste
Wurf zu Receiver (1)	⊖-Taste
Lob zu Receiver (1)	⊖-Taste (antippen)
Direktpass zu Receiver (1)	⊖-Taste (doppelt antippen)
Bullet Pass zu Receiver (1)	⊖-Taste (halten)
Wurf zu Receiver (2)	⊗-Taste
Lob zu Receiver (2)	⊗-Taste (antippen)
Direktpass zu Receiver (2)	⊗-Taste (doppelt antippen)
Bullet Pass zu Receiver (2)	⊗-Taste (halten)
Wurf zu Receiver (3)	⊙-Taste
Lob zu Receiver (3)	⊙-Taste (antippen)
Direktpass zu Receiver (3)	⊙-Taste (doppelt antippen)
Bullet Pass zu Receiver (3)	⊙-Taste (halten)
Wurf zu Receiver (4)	△-Taste
Lob zu Receiver (4)	△-Taste (antippen)
Direktpass zu Receiver (4)	△-Taste (doppelt antippen)
Bullet Pass zu Receiver (4)	△-Taste (halten)
Wurf zu Receiver (5)	R1 -Taste
Lob zu Receiver (5)	R1 -Taste (antippen)
Direktpass zu Receiver (5)	R1 -Taste (doppelt antippen)
Bullet Pass zu Receiver (5)	R1 -Taste (halten)
Pump Fake	L3 -Taste, ausserhalb Pocket rechter Stick + Richtung
Spielzug-Aktion/Scramble überspringen	R2 -Taste
Ball wegwerfen	R3 -Taste
QB Avoidance	rechter Stick + Richtung
Total Control Passing (Total Control-Pässe)	linker Stick + Richtung beim Wurf

BALL CARRIER

Stiff Arm-Move	⊗-Taste (antippen)
Stiff Arm-Move (in der Nähe eines Verteidigers)	⊗-Taste (halten)
Feiern (auf dem offenen Spielfeld)	L2 -Taste + ⊗-Taste (halten)
Spin-Move	⊙-Taste/rechter Stick (Halbkreis)
Dive	⊖-Taste (halten)
Slide/Aufgabe	⊖-Taste (antippen)
Hurdle	△-Taste
Ball pitchen	L1 -Taste
Ballhand wechseln	R1 -Taste (antippen)
Ball abschirmen	R1 -Taste (halten)
Präziser Modifikator (abbremsen)	L2 -Taste
Anlauf verzögern	L2 -Taste (antippen)
Präziser Spin	L2 -Taste + ⊙-Taste/ L2 -Taste + rechter Stick (Halbkreis)
Präziser Dive	L2 -Taste + ⊖-Taste
Präziser High Dive (hinter Blocker)	L2 -Taste + ⊖-Taste
Präziser Hurdle	L2 -Taste + △-Taste
Beschleunigungsschub	R2 -Taste
Geschwindigkeitsänderung	L2 -Taste + R2 -Taste
Juke	←-Taste/→-Taste
Präziser Juke	L2 -Taste + ←-Taste/→-Taste
Präziser Jump Cut (hinter Line of Scrimmage)	L2 -Taste + ←-Taste/→-Taste
Back Juke	Rechter Stick ↓
Präziser Back Juke	L2 -Taste + rechter Stick ↓
Truck	Rechter Stick ↑
Präziser Truck	L2 -Taste + rechter Stick ↑
Lunge for yards (Yards überspringen) (bei aktivem Stumble Recovery-Symbol)	Rechter Stick ↑
Stumble Recovery (Stolpervermeidung) (bei aktivem Stumble Recovery-Symbol)	Rechter Stick ↓
Truck Spin-Kombo	Rechter Stick ↑, ↗, ←, ↘, ↓
Präzise Truck Spin-Kombo	L2 -Taste + rechter Stick ↑, ↗, ←, ↘, ↓
Juke links, Spin links-Kombo	Rechter Stick ←, ↗, ↑, ↘, →
Präziser Juke links, Spin links-Kombo	L2 -Taste + rechter Stick ←, ↗, ↑, ↘, →
Juke links, Spin rechts-Kombo	Rechter Stick ←, ↘, ↓, ↗, →
Präziser Juke links, Spin rechts-Kombo	L2 -Taste + rechter Stick ←, ↘, ↓, ↗, →
Juke rechts, Spin links-Kombo	Rechter Stick →, ←, ↗, ↑, ↘, →
Präziser Juke rechts, Spin links-Kombo	L2 -Taste + rechter Stick →, ←, ↗, ↑, ↘, →
Juke rechts, Spin rechts-Kombo	Rechter Stick →, ←, ↘, ↓, ↗, →

Präziser Juke rechts, Spin rechts-Kombo	L2 -Taste + rechter Stick →, ←, ↘, ↓, ↙, →
Back Juke, Spin links-Kombo	rechter Stick ↓, ↘, ←, ↙, ↑
Präziser Back Juke, Spin links-Kombo	L2 -Taste + rechter Stick ↓, ↘, ←, ↙, ↑
Back Juke, Spin rechts-Kombo	Rechter Stick ↓, ↘, →, ↗, ↑
Präziser Back Juke, Spin rechts-Kombo	L2 -Taste + rechter Stick ↓, ↘, →, ↗, ↑
Juke links, Juke rechts-Kombo	Rechter Stick ←, →
Präziser Juke links, Juke rechts-Kombo	L2 -Taste + rechter Stick ←, →
Juke rechts, Juke links-Kombo	Rechter Stick →, ←
Präziser Juke rechts, Juke links-Kombo	L2 -Taste + rechter Stick →, ←

BALL IN DER LUFT/FREIER BALL

Auto play/Defense Assist (Auto-Spielzug/Defense-Assistent)	L1 -Taste (halten)
Spieler wechseln	○-Taste
Fangen	△-Taste
Ball Hawk (Aggressives Abfangen) (bei Verteidigung)	△-Taste (halten)
Swat (nach Ball schlagen)	R1 -Taste
Seitschritt	L2 -Taste
Beschleunigungsschub	R2 -Taste

PREPLAY-DEFENSE

Individuelle Anpassung	⊗-Taste
Spieler wechseln	○-Taste
Spieler auswählen	○-Taste (gedrückt halten) + rechter Stick
Audible-Menü	⊞-Taste
Coverage-Audible (Deckungs-Audible)	▲-Taste
Defensive Line Audible	L1-Taste
Linebacker Audible	R1-Taste
Defensive-Schlüssel	L2-Taste
Spielzugtyp anzeigen	R2-Taste (halten)
Preplay-Menü anzeigen/ausblenden	R3-Taste
Publikum anheizen	Rechter Stick ↑

DEFENSE (BESCHÄFTIGT)

Finesse-Passrush-Move	⊗-Taste
Disengage (Ablassen)	linker Stick + Richtung
Spieler wechseln	○-Taste
Power-Passrush-Move	⊞-Taste
Hände hoch/Ball wegschlagen	▲-Taste
Auto play/Defense Assist (Auto-Spielzug/Defense-Assistent)	L1-Taste

DEFENSE (VERFOLGUNG)

Konservatives Tackling	⊗-Taste
Präzises Breakdown-Tackling	L2-Taste + ⊗-Taste
Spieler wechseln	○-Taste
Aggressives Tackling (nahe)/Dive-Tackling (entfernt)	⊞-Taste
Auto play/Defense Assist (Auto-Spielzug/Defense-Assistent)	L1-Taste
Ball abnehmen	R1-Taste
Seitschritt	L2-Taste
Beschleunigungsschub	R2-Taste
Hit Stick	Rechter Stick

GAMEPLAY-FEATURES

PREPLAY-SPIELMECHANIKEN FÜR DIE DEFENSE

HIGH PASS (HOHER PASS)

Halte bei dieser neuen Spielmechanik die **L1**-Taste gedrückt, während du den Ball wirfst, um hohe Pässe zu werfen. Dies eignet sich besonders gut für gesprungene Ballannahmen oder um einfach über die Köpfe der Verteidiger hinwegzuwerfen.

LOW PASS (NIEDRIGER PASS)

Mit dieser neuen Spielmechanik kannst du niedrige Pässe werfen, indem du die **L2**-Taste gedrückt hältst, während du den Ball wirfst. Diese Passmethode eignet sich gut für First Downs und zum Passabschluss mitten durch die Verteidigung hindurch.

TOUCH PASS (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.

Global Coverage Adjustments (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 in der Mitte 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 die **△**-Taste zweimal, 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.

USER DEFENSIVE MECHANICS (BENUTZERGESTEUERTE DEFENSE- SPIELMECHANIKEN)

Konservative Tackling-Spielmechanik

Drücke die **⊗**-Taste, während der Ball Carrier in deinem Sichtbereich ist, um ein konservatives Tackling auszuführen. Du kannst die visuelle Darstellung des Sichtbereichs in den Spiel-Einstellungen auf EIN oder AUS stellen.

Aggressive Tackling-Spielmechanik

Drücke als Verteidiger auf die **Ⓜ**-Taste, 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.

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 die **L2**-Taste gedrückt, um deinen Spieler automatisch zum Ball Carrier auszurichten und ein Tackling vorzubereiten. Bei der Seitschritthilfe kannst du dich nur nach links oder rechts bewegen, damit du vor dem Ball Carrier bleibst.

Passrush-Spielmechanik

Du musst nicht mehr den rechten Stick bewegen, um den Quarterback zu rushen. Stattdessen kannst du jetzt einfach die **Ⓜ**-Taste für Power-Moves oder die **⊗**-Taste für Finesse-Moves drücken.

PASSEN

Blaue Routen

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

SPIELZUGTYP BLUFFEN

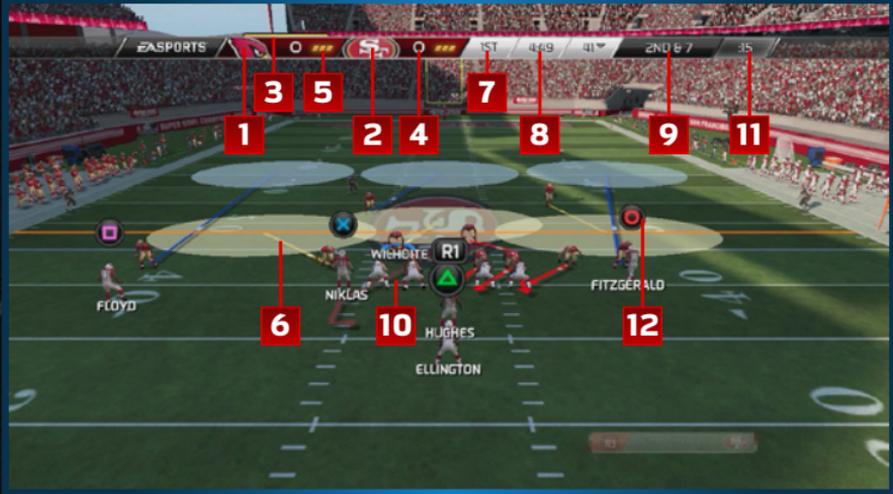
Möchtest du während der Spielzugansage im Multiplayer-Modus bluffen, halte die dem gewünschten Spielzug entsprechende Taste. Damit wählst du heimlich den entsprechenden Spielzug. Halte die Taste weiterhin gedrückt, während du durch die anderen Spielzüge scrollst, um deinen Gegner zu bluffen. Wenn du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

VERBLASSTE RECEIVER-SYMBOLLE

Das Symbol deines Receivers kann in den ersten Augenblicken der Route verblasst sein, bevor es vollständig eingeblendet wird. 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 zuspielst.

WIE GESPIELT WIRD

SPIELBILDSCHIRM



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

PAUSEMENÜ

Resume (Fortsetzen)

Setze ein pausiertes Spiel fort.

Instant Replay (Sofort-Wiederholung)

Schau dir den vorherigen Spielzug aus verschiedenen Kamerawinkeln an.

Call Timeout (Auszeit nehmen)

Halte die Spieluhr an und gib deinem Team die Möglichkeit, sich etwas auszuruhen.

Super Sim

Überspringe einen Spielzug, einen Drive oder sogar ein ganzes Viertel im Spiel. Dies ist nur beim Festlegen des Spielzugs möglich.

Exit/Restart (Beenden/Neu starten)

Beende das Spiel oder starte es beim Kickoff neu. Der gesamte Fortschritt im aktuellen Spiel geht verloren.

Highlights (Höhepunkte)

Sieh dir die Video-Höhepunkte und -Wiederholungen aus dem Spiel an.

Game Stats (Spielstatistiken)

Schau dir alle bisher im Spiel erfassten Statistiken an.

Depth Chart (Kadertiefen-Übersicht)

Verwalte deinen Kader und hol dir die Spieler in deine Startaufstellung, die du haben willst.

Challenge Play (Spielzug anfechten)

Fechte die Entscheidung des Schiedsrichters auf dem Platz an.

Medical Center (Teamarzt)

Schau dir alle Verletzungen an, die im Spiel aufgetreten sind.

Custom Audibles (Individuelle Audibles)

Lege in deinem Playbook spezifische Audibles für jede Formation fest.

Settings (Einstellungen)

Game Options (Spieloptionen)	Ändere diverse Spieleinstellungen wie Schwierigkeit, Gameplay-Regler oder Lautstärke.
Penalties (Strafen)	Stelle die Häufigkeit ein, mit der gewisse Strafen im Spiel ausgerufen werden.
Player Skill (Spieler-Können)	Stelle das Können und die Leistung der CPU-Spieler in deinem Team ein.
CPU Skill (CPU-Können)	Stelle alle Facetten für die CPU im Spiel ein.
Visual Feedback (Grafik-Feedback)	Schalte die verschiedenen grafischen Hilfsmittel im Spiel EIN oder AUS.
Volume Control (Lautstärke-Anpassung)	Passe die Lautstärke verschiedener Elemente im Spiel an.
Game Controls (Spielsteuerung)	Sie dir den Abschnitt zur ausführlichen Steuerung im Ingame-Handbuch an.

Basic Controls (Grundlegende Steuerung)

Sie dir den Abschnitt zur grundlegenden Steuerung im Ingame-Handbuch an.

Controller Select (Controllerwahl)

Hol dir einen weiteren Spieler ins Spiel oder wechsle die Seiten (spiele als das andere Team).

HAUPTMENÜ

Home Panel (Start-Abschnitt)

Wähle dies aus, um ein schnelles Spiel zu starten und dir die Neuerungen von *Madden NFL 16* anzusehen.

Play Panel (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 Panel (Teilen-Abschnitt)

Mit dem Madden Share-Feature kannst du eigene 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.

Download Community Files (Community-Dateien herunterladen)

Auf dem Community Files-Bildschirm (Community-Dateien) kannst du all die verschiedenen Dateien sehen, die von der gesamten *Madden NFL*-Community geteilt wurden. Du kannst eine Datei auswählen, die du herunterladen möchtest, oder du kannst die Seite des Erstellers aufrufen und dir seine anderen geteilten Dateien ansehen. Du kannst deine Liste auch nach Custom Roster (Eigener Kader), Offensive Playbook (Offensives Playbook), Defensive Playbook (Defensives Playbook) oder Custom Sliders (Eigene Gameplay-Regler) filtern.

Share My Files (Meine Dateien teilen)

Wenn du meinst, überragende Custom Playbooks (Individuelle Playbooks), Roster (Kader) oder Slider (Gameplay-Regler) erstellt zu haben, kannst du sie hier mit der gesamten *Madden NFL*-Community teilen.

My Downloads (Meine Downloads)

Behalte alle heruntergeladenen Dateien im Blick und bewerte die Inhalte. Die *Madden NFL*-Community kann so erfahren, welche Inhalte und welche Ersteller die Allerbesten sind.

Customize Panel (Anpassen-Abschnitt)

Manage Rosters (Kader verwalten)

Hier stehen dir zahlreiche Optionen zum Verwalten von Kadern zur Verfügung. Bearbeite die Spieler oder den Kader aller Teams durch Trades, das Verpflichten von Free Agents oder das Bearbeiten des Aussehens, der Trikotnummer oder der Werte eines Spielers. Wenn du die an einem Kader vorgenommenen Änderungen speicherst, erstellst du einen eigenen Kader. Deine erstellten Inhalte kannst du jederzeit über das Madden Share-Feature mit der *Madden NFL*-Community teilen oder in dein Franchise übernehmen.

Customize Playbooks (Playbooks anpassen)

Hast du dir schon immer gewünscht, dein Lieblings-Playbook enthielte mehr Formationen oder Spielzüge anderer Teams? Wenn du ein eigenes Playbook erstellst, kannst du dir diesen Wunsch erfüllen. Wähle zunächst ein Basis-Playbook, das du bereits kennst, und füge dann jeden anderen im Spiel verfügbaren Spielzug hinzu. Du kannst auch dein individuelles Defense-Playbook anlegen und sogar deine eigenen Audibles festlegen.

Settings (Einstellungen)

Hier kannst du sämtliche Spiel-Einstellungen wie Spielzugansage-Stil, Schwierigkeitsgrad, Gameplay-Regler und vieles andere anpassen. Darüber hinaus kannst du dein EA-Konto aktualisieren, deine automatischen Spielerwechsel festlegen, aktuelle News lesen oder dir ein FAQ ansehen.

Share & Manage Files (Dateien teilen und verwalten)

Speichere, lade oder lösche alle deine Dateien und teile dein individuelles Playbook, deinen Kader oder Gameplay-Regler mit der gesamten *Madden NFL*-Community.

Gridiron Club

Im Gridiron Club kannst du dir deine Treueprämien ansehen, die du fürs Spielen von älteren EA SPORTS-Titeln erhalten hast. Wenn du vorherige Titel gespielt hast, erhältst du Loyalität und wirst mit Madden Ultimate Team(MUT)-Münzen belohnt.

Creation Center

Erstelle neue Spieler und passe Trikot-Optionen an. Hier kannst du Hosen, Socken und Trikots nach Herzenslust anpassen.

Extras

Hier kannst du alle Vorbesteller-Boni oder Werbeaktions-Codes für *Madden NFL 16* einlösen oder dir die Credits ansehen.

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 gegen 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:

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.

Zuversichts-Drills

Als Eigentümer oder Coach hast du die Möglichkeit, den Zuversichtswert deiner Spieler zu verbessern. Du kannst Programme, die die Zuversicht jedes Spielers steigern, installieren 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.

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 Steuerung 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.

Confidence Rating (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 Heimgewinnen 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 Draft-Jahrgängen sind aber nach wie vor die erweiterten Storylines aus den Vorgängern, die für pures Football-Feeling sorgen. Jedes Jahr werden deine Draft-Jahrgänge 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 16* 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 Conference den ersten Platz 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 16* geben.

Commissioner Tools (Tools für Sportkommissare)

Madden NFL 16 stellt Sportkommissaren Tools 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 St. Louis 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 (Lebenslanger 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 Gewinne 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 Hiring (Mitarbeiter einstellen)

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 (Physiotherapeut) 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 es 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 eines 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-Stadt, Mexiko
- ▶ Toronto, Kanada
- ▶ San Antonio, Texas
- ▶ Orlando, Florida
- ▶ Salt Lake City, Utah
- ▶ Brooklyn, New York
- ▶ Memphis, Tennessee
- ▶ Chicago, Illinois
- ▶ 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.

Roster Building (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 Teamarbeit-Wert 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.

Player Types & Schemes (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

Re-Signing Players (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 Agency Bidding (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.

Contract Offers (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 16* 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.

Signing Rookies (Rookies verpflichten)

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

Playing as a Coach (Als Coach spielen)

Coach Progression (Trainer-Fortschritt)

Jeder Coach in *Madden NFL 16* 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.

Spending XP (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.

Progressing Players (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“ (Spielzugererkennung) 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 der KI die Aufgabe überlassen, allen anderen Spielern XP zuzuweisen, sobald du deinen wichtigsten Spielern XP zugewiesen hast (oder nicht). Du sparst so nicht nur Zeit, sondern stellst auch sicher, dass alle ihre verdienten XP erhalten.

Playing as a Player (Als Spieler spielen)

Creating a Player (Einen Spieler erstellen)

Spieler als ein aktiver NFL-Spieler oder erstelle deinen eigenen Charakter. Ein neues Feature von *Madden NFL 16* ist die Möglichkeit, dir bei der Wahl deines Team-Franchises anzusehen, wo du dich in der Depth Chart (Rangordnung) jedes Teams befinden wirst.

Backstory (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.

Spending XP (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

Ein Draft Champions-Event 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 CPU an, beim Head-to-Head-Draft gegen andere Spieler, um noch bessere Prämien zu erhalten.

Draft Functionality (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 die **R1**- oder **L1**-Taste, um umzublättern und dir die Schlüsselattribute des Spielers für diese Position sowie seinen Team-Stil-Bonus anzusehen. Drücke die **+**-Taste, um den ausgewählten Spieler mit anderen Spielern auf dieser Position zu vergleichen. Drücke die **X**-Taste, 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 Styles (Team-Stile)

Coaches haben je vier Team-Stile für Offense und Defense, mit denen die Schlüsselattribute deiner Spieler erhöht werden. Drücke die **R1**- oder **L1**-Taste, um umzublättern und mehr Informationen zu den einzelnen Team-Stilen eines Coaches zu erfahren.

The Base Team (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 Objekte 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 Objekten, die du erworben hast. Im Trade Block kannst du überflüssige oder ungewollte Objekte mit anderen Spielern gegen Objekte 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.

Neue 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 M16 ULTIMATE TEAM im Spielen-Abschnitt 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 Coaches 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

- ▶ Short Pass (Kurzer Pass)
- ▶ Long Pass (Langer Pass)
- ▶ Ground and Pound (Voll auf die Zwölf)
- ▶ Speed Run (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 CPU, um Münzen zu erhalten, die du dann im Store für Objekte und Packs ausgeben kannst. Du kannst auch Objekte im Auktionshaus verkaufen oder ein Objekt im Item Binder für seinen Quicksell (Schnellverkauf)-Wert verkaufen, um an Münzen zu gelangen.

Woraus besteht ein Pack?

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

Was bedeutet Tier (Stufe)?

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

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

Was ist ein Programm?

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

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

Live

Im Live-Bereich des MUT-Menüs findest du besondere Ankündigungen zu Inhalts-Updates für diesen Modus. Neue Solo-Herausforderungen und Sets werden mehrmals pro Woche angeboten. Nimm regelmässig an den neuen Events teil, um die besten Spieler zu finden, mit denen du dein Team verbessern kannst.

Objectives (Einsatzziele)

Im Live-Bereich findest du ausserdem praktische Aufgaben, mit denen du mehr über die Einsatzziele in Ultimate Team erfährst. Für das Abschliessen aller Aufgaben erhältst du eine Prämie, also leg los und vergiss nicht, dass es während der Saison neue Listen geben wird. Zu den Einsatzziel-Aufgaben gehört das Erlangen spezieller Werte oder auch das Abschliessen von Solo-Herausforderungen und Sets.

Play (Spielen)

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

Solo Challenges (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 Objekte zu sammeln. Es werden laufend neue Solo-Herausforderungen hinzugefügt, also schau immer mal wieder im Live-Hub vorbei. Im Abschnitt „Continue Solo Challenges“ (Solo-Herausforderungen fortsetzen) der MUT-Zentrale kannst du auch einfach dort weitermachen, wo du aufgehört hast.

Head-to-Head-Seasons

Bei Head-to-Head-Seasons spielst du in einem Turnier, bestehend aus 10 Spielen, gegen zufällig ausgewählte MUT-Spieler. Gewinne genug Spiele in einer Saison, um eventuell die Playoffs zu schaffen 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 Objekte 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)

Im Bereich „Marktplatz“ findest du Sonderangebote und erhältst Zugang zum Store, Auktionshaus und Trade Block.

Store

Kaufe Objekte 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 Objekte 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 Points (Punkte)?

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

Auction House (Auktionshaus)

Über den Marktplatz kannst du auf Auktionen und Trades zugreifen, wo du Objekte von Spielern kaufen oder sie an diese verkaufen kannst. So kannst du oft die Objekte finden, die dir noch fehlen, oder Objekte, die du nicht brauchst, zu Münzen machen. Du kannst die Auktionen nach Typ, Stufe, Position, Team, Stil und Spieler-Gesamtwert filtern. Die Restzeit der Auktion wird bei einem Objekt 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 AUCTION (AUKTION) aus, um eines deiner Objekte im Auktionshaus anzubieten. Du kannst die Dauer der Auktion sowie ihren Startpreis und Sofortkaufpreis festlegen. Bei einigen Objekten 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 Objekte mit anderen Spielern tauschen. Hier kannst du Profit aus Objekten schlagen, die für deine Aufstellung nicht interessant sind. Für einen anderen Spieler sind diese vielleicht sehr wertvoll und im Gegenzug erhältst auch du ein Objekt, das dir etwas bringt. Du kannst den Trade Block genauso durchsuchen wie das Auktionshaus. Wähle TRADE (TAUSCHEN) im Item Viewer aus, um ein Objekt zum Tausch anzubieten. Du kannst das von dir gesuchte Objekt 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

Im Bereich „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 verwalten.

Lineup (Aufstellung)



Wähle „ADJUST LINEUP“ (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 CPU zusammenstellen lassen. Wenn du nach links oder rechts wechselst, kannst du andere Werte deines Teams wie Offense, Defense und Specialist (Experten) ansehen.

Contracts (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 im Bereich „Team“ verlängern.

Items (Objekte)

Im Bereich „Items“ kannst du alle deine Objekte 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 (Objektfenster)

Nutze die Filter, um die gesuchten Objekte zu finden, und sortiere die angezeigten Objekte mit der Drop-Down-Liste in der oberen rechten Ecke. Wähle ein Objekt aus, das 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 Objekts scrollen.

Sets

Du kannst über den Bereich „Items“ auf die Sets (vormals Kollektionen) zugreifen. Diese bieten dir tolle Möglichkeiten, Münzen und Objektbelohnungen für die Objekte 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 Objekte du besitzt und hinzufügen kannst. Du kannst auch das Auktionshaus nach den letzten Set-Teilen durchsuchen. Sobald du das letzte benötigte Objekt hinzugefügt hast, erhältst du automatisch deine Belohnung. Du solltest oft hier vorbeisehen, denn es gibt jede Woche neue Sets zu entdecken!

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. Dieses Jahr neu dabei sind die Punkte. Diese kannst du nur mit echtem Geld erwerben und sie gegen spezielle Objekte wie Bundles eintauschen.

Schliesse Solo-Herausforderungen ab, vervollständige Sets oder verkaufe Objekte im Auktionshaus, um an mehr Münzen zu gelangen. Viele der Objekte, die du aktuell nicht verwendest, kannst du auch mittels Schnellverkauf zu barer Münze machen. Jeden Tag werden dem Modus neue Events hinzugefügt. News und Infos zu diesen und anderen Events findest du im Live-Hub, wenn du MUT aufrufst.

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

Players (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 ein Objekt näher ansiehst, kannst du durch die verschiedenen Seiten Schlüsselattribute, den Stilbonus des Objekts und weitere wichtige Informationen durchblättern.

Team Items (Team-Objekte)

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.

Collectibles (Sammelobjekte)

Sammelobjekte sind besondere Objekte, die du in Packs finden kannst. Sie repräsentieren Schlüsselspielzüge, wichtige Siege und viele weitere verschiedene Objekte und Events, die mit Football zu tun haben. Diese Objekte 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 Schnellverkauf 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 „Quick Match“ bist du sofort mitten in der Action und mit dem neuen Spielersuche-System trittst du immer gegen andere Spieler an, die dir ebenbürtig sind.

Quick Match (Schnelles Spiel)

Bei „Schnelles Spiel“ spielst du gegen einen zufällig gewählten anderen Spieler in einem Ranglisten-Spiel. Durch Siege in Ranglisten-Spielen 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 16*-Freunde aber offline sind, drücke auf die -Taste 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 16* schicken und sie zu einem Spiel herausfordern, wenn sie online sind. In diesem Modus kannst du deine Spieleinstellungen anpassen.

Leaderboards (Bestenliste)

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.

Lobbies (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 deiner „offiziellen“ 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.

Customize (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.

PLAY NOW (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 16* 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.

BENÖTIGST DU HILFE?

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 Problembhebungen mit täglichen Updates an.



Telefonischer Support

Hilfe erhältst du auch täglich (7 Tage die Woche) von 10:00 Uhr bis 23:00 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.

WEITERE HILFE

MADDEN NFL 16-KONTAKTINFORMATIONEN

Online: easports.com/madden

Twitter: twitter.com/EAMaddenNFL

Facebook: facebook.com/EASportsMaddenNFL