



**MADDEN**  **16**

# INHALT

NEU IN <i>MADDEN NFL 16</i> .....	3	SPIELMODI.....	19
AUSFÜHRLICHE STEUERUNG.....	5	ANDERE ONLINE-FEATURES.....	43
GAMEPLAY-FEATURES .....	10	BENÖTIGST DU HILFE?.....	46
SO WIRD GESPIELT.....	15		

# NEU IN MADDEN NFL 16

*Madden NFL 16* bringt die authentischste Football-Simulation zu dir nach Hause. Dieses Jahr dreht sich alles ums Fangen und die zugrundeliegenden Spielmechaniken. Ob du nun den Ball aggressiv aus der Luft klaust oder lieber das ein oder andere Yard mehr machst – du hast mehr Kontrolle als je zuvor beim Fangen des Balls.

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

Sei der Spielmacher und dominiere das Spielfeld mit den brandneuen Luftkampfoptionen in *Madden NFL 16*. Zu den neuen Quarterback-Optionen zählen körperabhängige Würfe sowie Touch- und Rollout-Pässe, die für nie zuvor erlebte Spieltiefe und Kontrolle in brenzligen Situationen sorgen. Zusammen mit dem neuen Risiko/Belohnung-Fang und dem Passverteidigungssystem sind das die atemberaubendsten Änderungen in der Franchise-Geschichte.

## 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.

## RECEIVER-/VERTEIDIGERSTEUERUNG

Zum ersten Mal kannst du in *Madden* den Ausgang eines Passes schon beeinflussen, während der Ball noch in der Luft ist. Für Receiver kannst du entweder Highlight-Filmgeschichte mit einem Aggressive Catch (Aggressiv Fangen) schreiben oder mit einem Possession Catch (Fangen und festhalten) ein First Down erzielen. Im Gegenzug kannst du in der Verteidigung mit den neuen Optionen „Ball spielen“ oder „Receiver tackeln“ den Ausgang eines Passes zu deinen Gunsten verändern.

Dank neuer Press- und Zone-Chuck-Interaktionen, kontextbezogenem Handgemeine und einer Vielzahl von Mann-gegen-Mann-Interaktionen beim Fangen verhalten sich Receiver und Verteidiger im Zweikampf so realistisch wie noch nie. Dazu gehören Passbehinderungsstrafen, Ballabnahmen, Knock-Outs und simultanes Festhalten des Balls.

## **INTEGRIERTE ÜBERTRAGUNGSGRAFIKEN**

---

Die Spielmacher-Highlight-Filmfunktion umfasst nun auch Spieler-Spotlights, dynamische Ziele und Leistungen sowie innovative Feldkameras, mit denen du näher als je zuvor am Spielgeschehen dran bist. Spielzüge haben noch nie so viel Spass gemacht und sich auch noch nie so gelohnt!

## **FRANCHISE**

---

Egal, ob du alleine oder online mit deinen Freunden spielst, dank des brandneuen Scouting- und Draft-Systems sowie dynamischen Zielen 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)**

---

Der Gatorade Skills Trainer beinhaltet neue Konzepte, mit denen du die richtigen Lauftechniken für Zonenläufe, Konterspielzüge, Fallen-Spielzüge und Powerplays erlernst. Es gibt auch neue Herausforderung, mit denen du die neuen Pass- und Fangen-Spielmechaniken sowie die neue Deckungs-Spielmechanik erlernen kannst.

Im Gauntlet kannst du dir jetzt zusätzliche Leben verdienen. Die neuen Tabellen-Herausforderungen erlauben es dir, Level durch das Abschliessen einer Herausforderung zu überspringen. Aber Vorsicht: Wenn du eine Herausforderung nicht schaffst, verlierst du Level. Werde im Gauntlet bloss nicht übermütig – Boss-Kämpfe sind jetzt zufallsgeneriert!

# AUSFÜHRLICHE STEUERUNG

## SPIELZUGANSAGE

Die Spielzugansage wurde in *Madden NFL 16* leicht angepasst. Diese Einstellungen kannst du jederzeit unter SETTINGS > GAME OPTIONS > PLAY CALL STYLE (EINSTELLUNGEN > SPIELOPTIONEN > SPIELZUGANSAGE-STIL) oder in den Optionen, die vor jedem Spiel angezeigt werden, anpassen:

- Schnell** Du siehst einen Spielzug aus den Coach-Vorschlägen, aber du kannst die ↓-Taste drücken, um weitere Optionen anzuzeigen. Navigiere mit den ←- und →-Tasten durch die Strategievorschläge, Community-Vorschläge und deine am häufigsten durchgeführten Spielzüge. Du kannst diese Option auch wieder verlassen und zum ganzen Playbook zurückkehren.
- Erweitert** Du erhältst drei Vorschläge auf einmal und kannst alle Optionen wie Coach-Vorschläge, Formation, Konzept, Spieltyp, Personal und deine letzten Spielzüge nutzen.
- Slim** Diese Option bietet dir alle Wahlmöglichkeiten von „Erweitert“, ohne die wunderschönen Übertragungen von *Madden NFL 16* zu verbergen.
- In *Madden NFL 16* kannst du sogar die Spielgeschwindigkeit anpassen, um den Umgang mit der Spieluhr an deine Bedürfnisse anzupassen:
- Normal** Die Standardeinstellung.
- No Huddle (Kein Huddle)** Deine Offense wählt automatisch die No Huddle-Offensive, wenn ein Spieler innerhalb des Spielfelds getackled wird und die Uhr noch läuft.
- Chew Clock (Spielverzögerung)** Diese Option lässt die Spieluhr auf 10 Sekunden herunterlaufen – das wird vor allem im späteren Verlauf des Spiels interessant, wenn du das Spiel möglichst schnell beenden möchtest.

# GAME CONTROLS (SPIEL-STEUERUNG)

## PREPLAY-OFFENSIVE

<b>Snap</b> (zur LOS eilen)	⊗-Taste
<b>Spieler wechseln</b>	⊙-Taste
<b>Spieler bewegen</b>	Linker Stick
<b>Hot Route</b>	△-Taste
<b>Passschutz</b>	L1 -Taste
<b>Fake Snap</b> (Snap antäuschen)	R1 -Taste
<b>Spielzugtyp anzeigen</b>	R2 -Taste
<b>Spieler-Festlegung</b>	L3 -Taste
<b>Preplay-Menü anzeigen/ausblenden</b>	R3 -Taste
<b>Gameplay-Kamera heranzoomen</b>	↑-Taste
<b>Gameplay-Kamera herauszoomen</b>	↓-Taste

## PASSEN

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

# BALL CARRIER

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

## BALL CARRIER (FORTSETZUNG)

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

## BALL IN DER LUFT/FREIER BALL

<b>Auto play/Defense Assist</b> (Auto-Spielzug/Defense-Assistent)	L1-Taste
<b>Spieler wechseln</b>	○-Taste
<b>Conservative Catch</b> (Konservativ fangen)	⊗-Taste (drücken oder halten)
<b>Play Receiver</b> (Receiver spielen) (bei Verteidigung)	⊗-Taste (halten)
<b>RAC Catch</b> (RAC-Fang)	⊖-Taste (drücken oder halten)
<b>Dive</b> (freier Ball)	⊖-Taste (halten)
<b>Aggressive Catch</b> (Aggressiv fangen)	▲-Taste (drücken oder halten)
<b>Play Ball</b> (Ball spielen) (bei Verteidigung)	▲-Taste (halten)
<b>Swat</b> (nach Ball schlagen)	⊖Taste (halten)/ R1-Taste (halten)
<b>Seitschritt</b>	L2-Taste
<b>Beschleunigungsschub</b>	R2-Taste



# DEFENSE

## PREPLAY-DEFENSE

<b>Individuelle Anpassung</b>	⊗-Taste
<b>Spieler wechseln</b>	⊙-Taste
<b>Spieler auswählen</b>	⊙-Taste (gedrückt halten) + rechter Stick
<b>Audible-Menü</b>	Ⓜ-Taste
<b>Coverage-Audible</b> (Deckungs-Audible)	△-Taste
<b>Defensive Line Audible</b>	L1 -Taste
<b>Linebacker Audible</b>	R1 -Taste
<b>Defensive-Schlüssel</b>	L2 -Taste
<b>Abseits der Line</b>	R2 -Taste (antippen)
<b>Spielzugtyp anzeigen</b>	R2 -Taste (halten)
<b>Gameplay-Kamera heranzoomen</b>	↑-Taste
<b>Gameplay-Kamera herauszoomen</b>	↓-Taste
<b>Feste Defense-Spieler-Kamera</b>	L3 -Taste
<b>Preplay-Menü anzeigen/ausblenden</b>	R3 -Taste
<b>Publikum anheizen</b>	Rechter Stick ↑

## DEFENSE (KÖRPERKONTAKT)

<b>Finesse-Passrush-Move</b>	⊗-Taste
<b>Disengage</b> (Ablassen)	Linker Stick + Richtung
<b>Spieler wechseln</b>	⊙-Taste
<b>Power-Passrush-Move</b>	Ⓜ-Taste
<b>Hände hoch/Ball wegschlagen</b>	△-Taste
<b>Auto play/Defense Assist</b> (Auto-Spielzug/Defense-Assistent)	L1 -Taste

## DEFENSE (VERFOLGUNG)

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

# GAMEPLAY-FEATURES

## HIGH PASS (HOHER PASS)

---

Halte bei dieser neuen Spielmechanik die **L1**-Taste gedrückt, während du den Ball wirfst, um einen hohen Pass 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 einen niedrigen Pass 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.

## ROLLOUT-LOCO

---

Dein Quarterback kann jetzt einen Rollout (oder einen Wurf beim Laufen) ausführen, wenn du die **R2**-Taste zu einem beliebigen Zeitpunkt bei einem Pass nach dem Snap antippst. Lasse den linken Stick los, um den Rollout abubrechen. Halte die **R2**-Taste gedrückt, um Scramble zu aktivieren.

## AGGRESSIVE CATCH (AGGRESSIV FANGEN)

---

Du kannst deinen Wide Receiver jetzt dazu zwingen, den Ball aggressiv zu fangen, indem du die **△**-Taste gedrückt hältst, während der Ball in der Luft ist. Damit erhältst du verschiedene Luft- und Highlight-Fangmöglichkeiten, die der Receiver ausführen kann.

## RAC CATCH (RAC-FANG)

---

Führe mit deinem Wide Receiver einen RAC-Fang aus, indem du die **Ⓢ**-Taste gedrückt hältst, während der Ball in der Luft ist. So kann dein Receiver den Ball fangen, während er sich in Richtung der gegnerischen Spielhälfte dreht, um mehr Yards zu machen.

## **POSSESSION CATCH (FANGEN UND FESTHALTEN)**

---

Halte die **X**-Taste gedrückt, während der Ball in der Luft ist, um deinen Wide Receiver dazu zu zwingen, den Ball zu fangen und festzuhalten. Dadurch lässt sich dein Receiver beim Fangen fallen oder fängt den Ball auf sichere Weise, um sich vor Angriffen zu schützen.

## **GET SKINNY (KLEIN MACHEN)**

---

Wenn du die **R1**-Taste drückst, während der Running Back ein Loch in der Defense angreift, wird beim Halfback die „Klein machen“-Animation ausgelöst, damit er sich durch kleinere Löcher zwängen kann.

## **QUICK INDIVIDUAL DEFENSIVE ADJUSTMENTS (SCHNELLE, INDIVIDUELLE DEFENSE-ANPASSUNGEN)**

---

Du kannst jetzt die Zuweisung für jeden Verteidiger direkt auf dem Feld ändern, ohne dass du den jeweiligen Verteidiger anklicken musst. Dazu stehen dir die folgenden Befehle an der Line of Scrimmage (LOS) zur Verfügung, wenn du Defense spielst:

### **Anpassungen der Secondary**

Drücke die **A**-Taste, um Spieler aus deiner Secondary, die sich auf dem Feld befinden, individuell anzupassen.

### **D-Line- Anpassungen**

Drücke die **L1**-Taste, um individuelle Spieler in deiner D-Line anzupassen.

### **Linebacker- Anpassungen**

Drücke die **R1**-Taste, um deine Haupt-Linebacker auf dem Feld anzupassen.

## **SPY CRASH (FOKUSANGRIFF)**

---

In der Defense kannst du deine KI-gesteuerten Verteidiger, die einen Quarterback fokussieren, anweisen, den Quarterback zu verfolgen, wenn du die **R3**-Taste zu einem beliebigen Zeitpunkt nach dem Snap drückst. Dies funktioniert nicht mehr, nachdem der Quarterback den Ball geworfen hat.

# GLOBAL COVERAGE ADJUSTMENTS (GLOBALE DECKUNGSANPASSUNGEN)

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:** Wenn du diese Einstellungsmöglichkeiten in Verbindung mit den individuellen Deckungsanpassungen verwendest, kannst du Gegner, die deine globalen Deckungsanpassungen kennen, in die Irre führen. Individuelle Deckungsanpassungen kannst du im Skills Trainer (Fähigkeiten-Trainer) erlernen.

## Protect the Sticks (Sticks schützen)

Durch diese Einstellung werden Flat-, Hook- und Buzz-Zonenverteidiger dazu gezwungen, Routen vor der First Down-Markierung zu nutzen. Alle betroffenen Verteidiger mit Zonenzuweisungen machen den Punkt in der Zone, zu dem sie zurückfallen, zur First Down-Markierung. Drücke die **△**-Taste und dann die **L1**-Taste, 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.

## Defensive Quick Adjustments (Schnelle defensive Anpassungen)

Dadurch kannst du jeden defensiven Spieler auf dem Feld anpassen, ohne dass du auf den entsprechenden Verteidiger klicken musst. Drücke während Preplay einfach die **△**-Taste und dann die **△**-Taste, um die Secondary anzupassen, drücke die **L1**-Taste und dann die **L1**-Taste, um die Defensive Line anzupassen, oder drücke die **R1**-Taste und dann die **R1**-Taste, um die Linebacker anzupassen.

## Man Align (Mannaufstellung)

Mit dieser Anpassung werden die Spieler mit Manndeckung vor dem Snap direkt über die Spieler, die sie decken, platziert. Drücke die **△**-Taste und dann die **R1**-Taste, um diese Anpassung auszuwählen.

# 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 ein- oder ausschalten.

## 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 rufen. Stattdessen kannst du jetzt einfach die **⊖**-Taste für Power-Moves oder die **⊗**-Taste für Finesse-Moves drücken.

## Passrush-Start-Move-Spielmechanik

Drücke beim Snap auf die **R2**-Taste, um Passrush-Start-Moves auszuführen. Wenn du genau zum Snap-Zeitpunkt auf die **R2**-Taste drückst, siehst du einen erfolgreichen schnellen Passrush-Start-Move, bei dem deine Chancen steigen, eine erfolgreiche Sieganimation abzuspielen. Wenn du den Zeitpunkt nicht genau erwischst, siehst du einen langsamen Passrush-Start-Move und wirst die Sieganimation dieses Mal wahrscheinlich nicht zu Gesicht bekommen.

# **PASSEN**

---

## **Purple Routes**

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

## **SPIELZUGTYP BLUFFEN**

---

Möchtest du deine Spielzugansage während dem 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-SYMBOL**

---

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.



# PAUSEMENÜ

Drücke während eines Spiels die **OPTIONS**-Taste, um das Pausemenü aufzurufen.

- Resume  
(Fortsetzen)** Setze ein pausiertes Spiel fort.
- Call Timeout  
(Auszeit nehmen)** Halte die Spieluhr an und gib deinem Team die Möglichkeit, sich etwas auszuruhen.
- Instant Replay  
(Sofort-  
Wiederholung)** Schau dir den vorherigen Spielzug aus verschiedenen Kamerawinkeln an.
- Highlights  
(Höhepunkte)** Sieh dir die Video-Höhepunkte und -Wiederholungen aus dem Spiel an.
- Super Sim** Überspringe einen Spielzug, einen Drive oder sogar ein ganzes Viertel im Spiel. Dies ist nur beim Festlegen des Spielzugs möglich.
- Exit Game  
(Spiel beenden)** Beende das Spiel oder starte es beim Kickoff neu. Der gesamte Fortschritt im aktuellen Spiel geht verloren.
- Statistics  
(Statistik)** 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.
- Offensive/  
Defensive Audibles** Lege in deinem Playbook spezifische Audibles für jede Formation fest.
- Settings  
(Einstellungen)** Passe die Einstellungen im Spiel an, verändere die KI-Stärke, um das Spiel ausgeglichener oder schwerer zu gestalten, aktiviere/deaktiviere visuelle Präsentationsoptionen, stelle die Lautstärke ein oder sieh dir die Steuerung an.
- Basic Controls  
(Grundlegende  
Steuerung)** Sieh dir den Abschnitt zur grundlegenden Steuerung im Ingame-Handbuch an.
- Controller Select  
(Controllerwahl)** Hol dir einen weiteren Spieler ins Spiel oder wechsele die Seiten (spiele als das andere Team).



# HAUPTMENÜ

---

## Home (Start-Abschnitt)

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

## Play (Spiel-Abschnitt)

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

## Customize (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.

## Madden Awards

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?

Beim ersten Spielstart von Franchise in *Madden NFL 16* wird dir auffallen, dass das komplette Spielerlebnis optimiert wurde und du schneller ins Geschehen eintauchst. Entscheide dich zuerst für den Cloud- oder Offline-Modus. Im Cloud-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 dein Spielerlebnis entweder weiter anpassen oder sofort loslegen. Zum Beispiel kannst du festlegen, wo deine Liga beginnt. Standardmässig ist hier die reguläre Saison ausgewählt.

### Goals (Ziele)

Beim Laden des Spiels siehst du die Ziele für deinen Charakter und die anderen Spieler in deinem Team. Wenn du diese Ziele während eines Spiels erfüllst, erhältst du zusätzliche XP und/oder Zuversicht, was wiederum die Leistungen deiner Spieler auf dem Feld verbessert.

Am Anfang eines neuen Drives wird dir ein Drive-Ziel angezeigt, für dessen Erreichen du Bonus-XP und/oder -Zuversicht erhältst. Spezifische Ziele werden an die Ereignisse im aktuellen Spiel angepasst, damit du bei jedem Spiel eine einzigartige Herausforderung hast.

Am Ende des Spielzugs kannst du die XP- und Zuversichts-Updates neben dem Spieler sehen. Ausserdem wird Text angezeigt, mit dem du über erreichte Ziele informiert wirst. Der Ticker unten am Bildschirm zeigt deinen Ziel-Fortschritt an. Du erhältst wöchentliche Ziele, die davon abhängen, wie viele wöchentliche Ziele du zuvor erreicht hast. Die Prämien werden besser, je mehr wöchentliche Ziele du erreichst.

## Hub (Zentrale)

Die Franchise-Zentrale wurde überarbeitet, damit es übersichtlicher ist und du das, was du suchst, schneller als je zuvor findest. Dein Kader befindet sich jetzt direkt im Team-Bereich, der gleich neben den Aufgaben angezeigt wird. Du kannst jetzt einen beliebigen Spieler aus deinem Team auswählen, um eine kompakte Übersicht seiner Attribute anzuzeigen, seine Ziele und Statistiken aufzurufen oder sogar Upgrades mit seinen XP zu erwerben.

Wenn du ein Cloud-Franchise gestartet hast, kannst du über die neuen Teilnehmer-Bereiche auch schnell mit den Liga-Teilnehmern interagieren. Du kannst ihren Spielstatus und ihren Online-Status sehen. Als Sportkommissar kannst du auch den Autopilot aktivieren/deaktivieren, Strafen für Gehaltsspielräume löschen und Teilnehmer aus der Liga werfen.

## Scouting

Scouting wurde in *Madden NFL 16* grundlegend überarbeitet. Startest du als Coach oder Eigentümer in Woche 3, siehst du eine Aufgabe, mit der du das Scouting erlernen kannst. Im Allgemeinen gibst du Scouting-Punkte für einen Spieler aus, lernst mehr über seine Fähigkeiten und entscheidest, ob du ihn im kommenden NFL Draft draften möchtest oder nicht. Die Scouting-Punkte schalten die drei besten Attribute eines Spielers frei. Mit der dritten Freischaltung wird auch der wahre Draft-Wert des Spielers angezeigt. Ausserdem kannst du „Diamanten“ und „Überbewertete“ Spieler in der Draft-Klasse entdecken, indem du vor dem NFL Draft Scouting-Punkte in sie investierst.

Diese neuen Features und hilfreichen Informationen unterstützen dich bei deinen Scouting-Entscheidungen. Dank des neuen Spieler-Feedback-Bildschirms erhältst du gleichzeitig auch noch Informationen über den Spielertyp.

## Sim-a-Win

Als Sportkommissar kannst du über den Liga-Spielplan Einfluss auf die Siege in deiner Liga nehmen. Du kannst für jedes Spiel, das nicht gespielt wurde, den Sieger festlegen. Mit Sim-a-Win hast du mehr Macht als je zuvor und kannst dir deine perfekte Saison zusammenbasteln.

## 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:

### 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, 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.

### 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 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.

### Free Practice (Freies Training)

Im freien Training kannst du als Coach oder Eigentümer dein Team auf dem Feld solange testen, wie du willst. Wenn Game Prep während der Woche verfügbar ist, kannst du auch das freie Training ohne weitere Kosten wahrnehmen. Du erhältst so eine gute Übersicht über die Leistung deines Teams, was wichtig ist, damit du der Konkurrenz einen Schritt voraus bleibst.

## 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 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 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 Chfessel 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.

## 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.

## 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.

## **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 dem 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 Franchise 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 16 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 RB mit einer Grösse von 1,83 m und einem Gewicht von 112 kg einen Grösse-Wert von 99. Wäre er ein Speed HB, 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 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-HBs. Dein Gesamtwert in diesem System ist folglich niedriger, als er zum Beispiel in Philadelphia wäre, da Philadelphia auf Receiving-HBs 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. Einige Spieler haben ausserdem, wie erwähnt, erweiterte Storylines. Trey Wingo und Adam Schefter werden ihren Weg zum Draft kommentieren, sobald sie ausgewählt wurden. Möchtest du den Draft trotzdem 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 (Kadertiefen-Übersicht) 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 (Legacy-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 **⊗**-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 Champions-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.

### Verbessern

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 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, Saisons 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 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“ (Objekte) 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“ (Objekte) 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 Objekte in Auktionen bieten.

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 zubarer 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 Teamstil deines Head Coachs einem Stil entspricht, der dir gefällt, 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“ (Schnelles Spiel) bist du sofort mitten in der Action und mit dem neuen Spielersuche-System trittst du immer gegen andere Spieler an, die dir ebenbürtig sind.

## Neuer Spielersuche-Bildschirm

Wir haben den Spielersuche-Bildschirm verbessert. Du wählst dein Team jetzt aus, bevor der Spielersuche-Vorgang gestartet wird. Ausserdem siehst du eine neue Zuversichtsanzeige. Diese zeigt an, wie zuversichtlich wir sind, dich gegen einen ebenbürtigen Gegner antreten zu lassen. Je mehr du spielst, desto höher ist unsere Zuversicht.

## 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 ansehen, 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 Spielzugansage-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.

## **SUPERBOWL 50**

---

Erlebe die Spannung des Superbowl 50 im Levi's Stadium! Bestreite das Spiel mit einer der beiden führenden Mannschaften und finde heraus, ob du das Zeug zum Superbowl-Sieger hast.

# ANDERE ONLINE-FEATURES

## MADDEN MESSENGER

### Messenger Inbox (Messenger-Posteingang)

Über das Posteingangssymbol gelangst du zum Madden Messenger. Du findest das Symbol im Hauptmenü und den Hauptmenüs von Franchise, Online-Head-to-Head, Draft Champions und MUT.

q-d80184c0-US-en



Wenn du neue Nachrichten erhalten hast, werden diese als Zahl neben dem Symbol angezeigt. Drücke die **R3**-Taste, um den Messenger zu öffnen und deine Benachrichtigungen und Social Feed-Nachrichten zu lesen.

### Messenger Previews (Messenger-Vorschau)



You have 2 new notifications.



Wann immer du eine Benachrichtigung oder eine Social Feed-Nachricht erhältst, wird dir auf dem Bildschirm eine kleine Vorschau davon angezeigt. Diese Vorschauen kannst du im ganzen Spiel erhalten – auch während einer Partie – wodurch du immer auf dem Laufenden bist.

### Notifications (Benachrichtigungen)



You've completed an objective!

40 Minutes Ago

Nice job! You've completed the **Use Best Lineup** objective. Select this to go see your progress!

Benachrichtigungen informieren dich über Events, die für dein *Madden*-Erlebnis von Bedeutung sind. Du kannst sie über die Benachrichtigungsliste im Messenger aufrufen. Jede Benachrichtigung zeigt ein Symbol für die jeweilige Event-Kategorie, einen Titel und eine Beschreibung des Events, sobald du sie hervorhebst.

Wenn du eine Benachrichtigung auswählst, wirst du vom Messenger auf den Bildschirm weitergeleitet, der in der Beschreibung erwähnt wird.


## Social Feed (Social Media-Nachrichten)

In der Social Feed-Liste siehst du all die coolen Dinge, die deine *Madden NFL 16*-Freunde treiben. Die Social Feed-Nachrichten enthalten den Avatar des jeweiligen Freundes und erlauben es dir, das geteilte Erlebnis direkt aufzurufen.

## Settings (Einstellungen)

Wenn du dich jemals von den ganzen Benachrichtigungen und Social Feed-Nachrichten eines Modus überwältigt fühlst, ruf einfach die Einstellungen im Messenger auf. Hier kannst du einstellen, von welchen Modi du Nachrichten erhalten möchtest.

## MUSIC LIST (MUSIKLISTE)

Möchtest du einstellen, welche Musikstücke du zu hören bekommst? Sieh dir die Musikliste im Madden Messenger an und markiere die Titel, die du hören möchtest. Hebe einen Titel hervor und drücke die -Taste, um ihn abzuspielen.

# **SOCIAL SHARING (SOZIALES TEILEN)**

---

## **Madden Friends (Madden-Freunde)**

Wenn du das Sharing-Feature aktivierst, wissen deine *Madden*-Freunde per Social Feed im Madden Messenger immer, welche coolen Sachen du in *Madden* gerade treibst. Diese Nachrichten umfassen beispielsweise neue Auktionen bei Madden Ultimate Team (MUT), das Erreichen eines Online Head to Head-Platzes unter den besten 50 % aller gewerteten Spieler oder das Erstellen einer neuen Franchise-Liga.

## **COACHGLASS**

---

CoachGlass ist ein Feature auf einem zweiten, separaten Bildschirm. Dort siehst du die wichtigsten Informationen über dich und deinen Gegner sowie die Spieltendenzen bei Offense und Defense. Damit kannst du bessere Spielzüge auswählen und deinen Gegner auskontern.

Wenn du Offense spielst siehst du während der Spielzugansage, wie oft dein Gegner Mann- oder Zonendeckung betreibt oder dich blitzt. So kannst du deine Spieler entsprechend aufstellen. Diese Informationen sind von grösster Bedeutung, um vorauszuahnen, was dein Gegner als nächstes plant!

Nach Auswahl eines Spielzugs stehen dir sogar noch mehr Informationen wie situationsbezogene Daten zur Verfügung. Diese Daten sind historisch. Das heisst, sie basieren auf den Statistiken aus jedem Spiel deines Gegners.

Hier stehen dir auch Features wie „Play History“ (Spielverlauf) und „Suggestions“ (Vorschläge) zur Verfügung. Mit diesen Tools kannst du deinen Gegner noch besser verstehen. Du erhältst sogar Vorschläge zu Spielzügen, die du auf deinem Gerät auswählen und direkt an dein System schicken kannst.

# 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](https://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](https://easports.com/madden)

Twitter: [twitter.com/EAMaddenNFL](https://twitter.com/EAMaddenNFL)

Facebook: [facebook.com/EASportsMaddenNFL](https://facebook.com/EASportsMaddenNFL)