



# MADDEN 20

# KINDER KÖNNEN IM WORLD WIDE WEB VIEL LERNEN.

A small, colorful illustration of a slot machine with three reels showing dollar signs, and a red die with white pips, positioned over the word 'WIDE' in the main title.

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

**SICHER  
ONLINE  
GEHEN**

KINDERSCHUTZ  
IM INTERNET

[www.sicher-online-gehen.de](http://www.sicher-online-gehen.de) | Eine gemeinsame Initiative von Bund, Ländern und der Wirtschaft.

# INHALT

|                        |    |                            |    |
|------------------------|----|----------------------------|----|
| NEU IN MADDEN NFL 20   | 04 | SPIELMODI                  | 20 |
| VOLLSTÄNDIGE STEUERUNG | 05 | FRANCHISE                  | 20 |
| NEUES GAMEPLAY         | 14 | MADDEN ULTIMATE TEAM (MUT) | 27 |
| DAS SPIEL              | 15 | SOZIALE FEATURES           | 33 |
| X-FACTOR-FÄHIGKEITEN   | 16 | BENÖTIGST DU HILFE?        | 34 |

# NEU IN MADDEN NFL 20

## MEHR DINGE ZU ERLEDIGEN IM FRANCHISE-MODUS

Dieses Jahr stellen wir Face of the Franchise vor: QB1 Bei diesem Karrieremodus wirst du deine eigene Reise zum Superstar Quarterback der NFL erleben. Angefangen mit dem Playoff der College Football National Championship, über den NFL Combine, den NFL Draft bis hin zu einer erfolgreichen Karriere in der NFL.

## SUPERSTAR X-FACTOR-FÄHIGKEITEN

Fühle die einzigartigen Emotionen und Stärken der NFL-Superstars mithilfe von Superstar X-Factor, einem komplett neuen fortschreitenden Fertigkeitensystem für jeden der bekanntesten NFL-Superstars. Diese persönlichkeitspezifischen Fähigkeiten verleihen den Superstars besondere Vorteile, wenn im Spiel bestimmte Bedingungen erfüllt werden. Superstar X-Factors erweckt die Stars der NFL in *Madden NFL 20* zum Leben und hebt ihre einzigartigen Persönlichkeiten durch ihre authentischen Fähigkeiten und realistischen Bewegungsabläufe in den Vordergrund. Übernimm die volle Kontrolle über die Entwicklung deiner Superstars mit diesen neuen, anpassbaren Spielerfähigkeiten!

## SZENARIO-ENGINE SPIELTAG-HERAUSFORDERUNGEN

Unsere neue Szenario-Engine generiert spielbare Szenarios, Events und dynamische Herausforderungen, welche deine NFL-Karriere und die Entwicklung deiner Geschichte einzigartig machen.

# VOLLSTÄNDIGE STEUERUNG

## PLAY-CALLING

Die Play-Call-Einstellungen kannst du jederzeit unter SETTINGS > VISUAL FEEDBACK > PLAY CALL STYLE oder in den Optionen anpassen, die vor jedem Spiel angezeigt werden:

- |                                                                        |                                                                                                                                                                                       |
|------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Enhanced</b>                                                        | Du erhältst drei Vorschläge auf einmal und kannst alle Optionen wie Coach-Vorschläge, Formation, Konzept, Spieltyp, Personal und deine letzten Spielzüge nutzen.                      |
| <b>Slim</b>                                                            | Diese Option bietet dir alle Wahlmöglichkeiten von „Enhanced“, ohne die wunderschönen Übertragungen von <i>Madden NFL 20</i> zu verbergen.                                            |
| Ändere die Geschwindigkeit, um einzustellen, wie sich die Uhr verhält: |                                                                                                                                                                                       |
| <b>Normal</b>                                                          | Die Standardeinstellung.                                                                                                                                                              |
| <b>No Huddle</b>                                                       | Deine Offense wählt automatisch die No-Huddle-Offense, wenn ein Spieler innerhalb des Spielfelds getackled wird und die Uhr noch läuft.                                               |
| <b>Chew Clock</b>                                                      | 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! |

# SPIELSTEUERUNG

## Offense

| PREPLAY OFFENSE                       |                                            |
|---------------------------------------|--------------------------------------------|
| Snap ball (zur Line eilen)            | ⓧ-Taste                                    |
| Spieler wechseln                      | Ⓞ-Taste                                    |
| Man in Motion                         | Ⓞ-Taste + linker Stick ← / →               |
| Hot Route                             | △-Taste                                    |
| Pass Protection                       | L1 -Taste + rechter Stick                  |
| Snap antäuschen                       | R1 -Taste                                  |
| Spielzugtyp anzeigen                  | R2 -Taste                                  |
| Spieler-Festlegung                    | L3 -Taste (doppelt antippen)               |
| Wechselt den „Primary Read“-Receiver  | R2 + L2 + Receiver-Taste (gedrückt halten) |
| Preplay-Menü anzeigen/ausblenden      | R3 -Taste                                  |
| Zuschauer stummschalten               | rechter Stick (nach unten)                 |
| Gameplay-Kamera heranzoomen           | ↑-Taste                                    |
| Gameplay-Kamera herauszoomen          | ↓-Taste                                    |
| Gewählten Spieler nach links bewegen  | ←-Taste                                    |
| Gewählten Spieler nach rechts bewegen | →-Taste                                    |

## PASSEN

|                                   |                                       |
|-----------------------------------|---------------------------------------|
| Wurf zum Receiver [2]             | ⊗-Taste                               |
| Lob zum Receiver [2]              | ⊗-Taste (antippen)                    |
| Bullet Pass zum Receiver [2]      | ⊗-Taste (halten)                      |
| Touch Pass zum Receiver [2]       | ⊗-Taste (halten und loslassen)        |
| Wurf zum Receiver [3]             | ⊙-Taste                               |
| Lob zum Receiver [3]              | ⊙-Taste (antippen)                    |
| Bullet Pass zum Receiver [3]      | ⊙-Taste (halten)                      |
| Touch Pass zum Receiver [3]       | ⊙-Taste (halten und loslassen)        |
| Wurf zum Receiver [1]             | ⊠-Taste                               |
| Lob zum Receiver [1]              | ⊠-Taste (antippen)                    |
| Bullet Pass zum Receiver [1]      | ⊠-Taste (halten)                      |
| Touch Pass zum Receiver [1]       | ⊠-Taste (halten und loslassen)        |
| Wurf zum Receiver [4]             | △-Taste                               |
| Lob zum Receiver [4]              | △-Taste (antippen)                    |
| Bullet Pass zum Receiver [4]      | △-Taste (halten)                      |
| Touch Pass zum Receiver [4]       | △-Taste (halten und loslassen)        |
| Wurf zum Receiver [5]             | R1-Taste                              |
| Lob zum Receiver [5]              | R1-Taste (antippen)                   |
| Bullet Pass zum Receiver [5]      | R1-Taste (halten)                     |
| Touch Pass zum Receiver [5]       | R1-Taste (halten und loslassen)       |
| Hoher Wurf                        | L1-Taste + Pass-Taste                 |
| Nächster Receiver zum Spielmacher | rechter Stick (schnell in Richtung)   |
| Niedriger Wurf                    | L2-Taste + Pass-Taste                 |
| Play Action abbrechen/Scramble    | R2-Taste                              |
| Pump Fake (Wurf antäuschen)       | ⊗, ⊙, ⊠, △ oder R1 (doppelt antippen) |
| Ball wegwerfen                    | R3-Taste                              |
| Total-Control-Pässe               | linker Stick + Richtung beim Wurf     |
| Quarterback-Träger-Modus          | L2-Taste (antippen)                   |

| BALLTRÄGER                        |                                                                 |
|-----------------------------------|-----------------------------------------------------------------|
| Stiff Arm                         | ⊗-Taste                                                         |
| Feiern (im Open Field)            | L2 -Taste + R2 -Taste + ⊗-Taste (halten)                        |
| Sprint-Spin                       | ⊙-Taste + R2 -Taste (bis zu 1/2 Sekunde halten)                 |
| Standard-Spin                     | ⊙-Taste oder rechter Stick (Halbkreis)                          |
| Spin (Präzision)                  | ⊙-Taste + L2 -Taste (halten)                                    |
| Spin                              | rechter Stick (Halbkreis)                                       |
| Niedriger Dive                    | ⊠-Taste + R2 -Taste                                             |
| Dive für Yards                    | ⊠-Taste                                                         |
| Dive über die Linie               | ⊠-Taste + L2 -Taste                                             |
| Ballträgeraufgabe/QB-Slide        | L2 -Taste + R2 -Taste + R3 -Taste                               |
| QB-Slide an LOS vorbei            | ⊠-Taste                                                         |
| Sprint-Hurdle                     | R2 -Taste (bis zu 1/2 Sekunde halten) + Δ-Taste                 |
| Hurdle                            | Δ-Taste + R2 -Taste                                             |
| Hurdle (Präzision)                | Δ-Taste + L2 -Taste                                             |
| Pitch Ball                        | L1 -Taste                                                       |
| Ballhand wechseln                 | R1 -Taste (antippen)                                            |
| Ball abschirmen                   | R1 -Taste (halten)                                              |
| Präzisionsmodifikator (abbremsen) | L2 -Taste                                                       |
| Hesi                              | L2 -Taste (antippen)                                            |
| Spin (Präzision)                  | L2 -Taste + rechter Stick (Halbkreis)                           |
| Beschleunigungsschub / Sprint     | R2 -Taste                                                       |
| Sprint-Juke                       | R2 -Taste (bis zu 1/2 Sekunde halten) + rechter Stick (schnell) |
| Juke (Ausweichmanöver)            | rechter Stick ← / →                                             |
| Juke (Präzision)                  | L2 -Taste + rechter Stick ← / →                                 |
| Schneller Juke rückwärts          | R2 -Taste (bis zu 1/2 Sekunde halten) + rechter Stick ↓         |
| Juke rückwärts                    | rechter Stick ↓                                                 |

## BALLTRÄGER

|                                           |                                                                |
|-------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|
| Juke rückwärts (Präzision)                | <b>L2</b> -Taste + rechter Stick ↓                             |
| Speed Truck                               | <b>R2</b> -Taste (bis zu 1/2 Sekunde halten) + rechter Stick ↑ |
| Truck                                     | rechter Stick ↑                                                |
| Truck (Präzision)                         | <b>L2</b> -Taste + rechter Stick ↑                             |
| Yards herausholen (Vorwärts stürzen)      | rechter Stick ↑, bei aktivem Stolpervermeidungssymbol          |
| Stolpervermeidung                         | rechter Stick ↓, bei aktivem Stolpervermeidungssymbol          |
| Juke links, Juke-rechts-Kombo             | rechter Stick ←, →                                             |
| Juke links, Juke-rechts-Kombo (Präzision) | <b>L2</b> -Taste + rechter Stick ←, →                          |
| Juke rechts, Juke-links-Kombo             | rechter Stick →, ←                                             |
| Juke rechts, Juke-links-Kombo (Präzision) | <b>L2</b> -Taste + rechter Stick →, ←                          |
| One Cut                                   | <b>R2</b> -Taste (während eines Cuts)                          |

## BALL-IN-AIR-OFFENSE

|                                   |                   |
|-----------------------------------|-------------------|
| Possession-Catch                  | ⊗ -Taste          |
| Spieler wechseln                  | ⊙ -Taste          |
| RAC-Catch                         | ⊠ -Taste          |
| Aggressiver Catch                 | ⊕ -Taste (halten) |
| Autoplay / Verteidigungsassistenz | <b>L1</b> -Taste  |
| Strafe (Seitschritt)              | <b>L2</b> -Taste  |
| Beschleunigungsschub              | <b>R2</b> -Taste  |

## SPECIAL-TEAMS-OFFENSE

|                                                           |                             |
|-----------------------------------------------------------|-----------------------------|
| Snap / Kick-Power einstellen / Kickgenauigkeit einstellen | ⊗ -Taste                    |
| Spieler wechseln                                          | ⊙ -Taste                    |
| Audible                                                   | ⊠ -Taste                    |
| Spielzug umdrehen                                         | <b>R2</b> -Taste + ⊠ -Taste |
| Snap antäuschen                                           | <b>R1</b> -Taste            |

## Defense

| PREPLAY-DEFENSE                                   |                              |
|---------------------------------------------------|------------------------------|
| Individuelle Einstellungen                        | ⊗-Taste                      |
| Spieler wechseln                                  | ⊙-Taste                      |
| Spieler auswählen                                 | ⊙ (halten) + rechter Stick   |
| Audible-Menü                                      | ⊞-Taste                      |
| Deckungs-Audible                                  | △-Taste                      |
| Defensive-Line-Audible                            | L1-Taste                     |
| Linebacker-Audible                                | R1-Taste                     |
| Defensive Keys                                    | L2-Taste                     |
| Abseits der Line                                  | R2-Taste (antippen)          |
| Spielzugtyp anzeigen                              | R2-Taste (halten)            |
| Gap-Assignment für starke/schwache Seite anzeigen | R2-Taste + ⊗-Taste + ⊙-Taste |
| Gameplay-Kamera heranzoomen                       | ↑-Taste                      |
| Gameplay-Kamera herauszoomen                      | ↓-Taste                      |
| Feste Defensive-Player-Kamera                     | L3-Taste (doppelt antippen)  |
| Defense-Kamera                                    | ↑-Taste                      |
| Preplay-Menü anzeigen/ausblenden                  | R3-Taste                     |
| Publikum anheizen                                 | rechter Stick ↑              |

## DEFENSE (BESCHÄFTIGT)

|                                         |                        |
|-----------------------------------------|------------------------|
| <b>Passrush-Finesse-Move</b>            | ⊗-Taste (gegen Pass)   |
| <b>Block durchbrechen</b>               | ⊗-Taste (gegen Lauf)   |
| <b>Spieler wechseln</b>                 | ⊙-Taste                |
| <b>Passrush-Power-Move</b>              | Ⓜ-Taste (gegen Pass)   |
| <b>Hände hoch / Ball runterschlagen</b> | △-Taste                |
| <b>Auto-Hilfe (ohne Spielerkontakt)</b> | L1 -Taste (halten)     |
| <b>Reichweiten-Tackling links</b>       | L1 -Taste              |
| <b>Reichweiten-Tackling rechts</b>      | R1 -Taste              |
| <b>Blockausbrüche in Richtung</b>       | ⊗-Taste + linker Stick |

## DEFENSE (VERFOLGUNG)

|                                                |                                    |
|------------------------------------------------|------------------------------------|
| <b>Konservatives Tackling</b>                  | ⊗-Taste                            |
| <b>Breakdown-Tackling (Präzision)</b>          | L2 -Taste + ⊗-Taste                |
| <b>Spieler wechseln</b>                        | ⊙-Taste                            |
| <b>Dive-Tackling</b>                           | Ⓜ-Taste                            |
| <b>Autoplay / Verteidigungsassistenz</b>       | L1 -Taste                          |
| <b>Strip Ball</b>                              | R1 -Taste                          |
| <b>Strafe (Seitschritt)</b>                    | L2 -Taste                          |
| <b>Beschleunigungsschub</b>                    | R2 -Taste                          |
| <b>Hit-Stick gegen Ballträger oder Blocker</b> | rechter Stick nach oben (schnell)  |
| <b>Cut-Stick gegen Ballträger oder Blocker</b> | rechter Stick nach unten (schnell) |

## BALL-IN-AIR-DEFENSE

|                                                 |                         |
|-------------------------------------------------|-------------------------|
| Receiver spielen                                | ⓧ-Taste (halten)        |
| Spieler wechseln                                | ⓪-Taste                 |
| Swat Ball                                       | Ⓜ-Taste                 |
| Ball spielen / Aggressives Abfangen (Ball Hawk) | Ⓢ-Taste                 |
| Strafe (Seitschritt)                            | L2 -Taste               |
| Beschleunigungsschub                            | R2 -Taste               |
| Hit-Stick                                       | rechter Stick (schnell) |

## SPECIAL-TEAMS-DEFENSE

|                                    |                     |
|------------------------------------|---------------------|
| Konservatives Tackling             | ⓧ-Taste             |
| Spieler wechseln                   | ⓪-Taste             |
| Audible                            | Ⓜ-Taste             |
| Sprung-Blockversuch                | Ⓢ-Taste             |
| Dive-Blockversuch                  | Ⓜ-Taste             |
| Spielzug umdrehen                  | Ⓜ-Taste + R2 -Taste |
| Spielzugtyp anzeigen/Jump the Snap | R2 -Taste           |

## RECEIVER VON SPIELER FESTGELEGT

|                                                     |                                                                   |
|-----------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|
| Spieler wechseln (Preplay)                          | ⓪-Taste                                                           |
| Spieler-Festlegung (Preplay)                        | L3 -Taste                                                         |
| Konservativer Changeup - Freigabe (Druck vermeiden) | ⓧ-Taste + linker Stick + Richtung bei Snap                        |
| In Bewegung setzen                                  | rechter Stick ← / →                                               |
| Aggressives Footfire - Freigabe (Druck vermeiden)   | Ⓜ-Taste + linker Stick + Richtung bei Snap                        |
| Los - Freigabe (Geschwindigkeits-Boost)             | R2 -Taste + linker Stick + Richtung bei Snap                      |
| Cut aus Pressing                                    | R3 -Taste (während halten schnell antippen)                       |
| Cut-Moves bei Route-running                         | R1 -Taste + rechter Stick (schnell)                               |
| Routen-Lauf/Spieler bewegen                         | linker Stick                                                      |
| Alternative Cut-Moves bei Route-running             | R1 -Taste (halten) + L3 -Taste (halten), dann R1 -Taste loslassen |

## DEFENSIVE DECKUNGSMECHANIKEN

|                                                              |                                                         |
|--------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|
| <b>Spieler wechseln (Preplay)</b>                            | ○-Taste                                                 |
| <b>Spieler-Festlegung (Preplay)</b>                          | L3-Taste                                                |
| <b>Receiver drücken/halten</b>                               | rechter Stick + Richtung bei Snap                       |
| <b>Spieler bewegen</b>                                       | linker Stick                                            |
| <b>Ball tragen, abgeben und Receiver aus Pressing folgen</b> | rechter Stick + Rolle in Richtung während des Pressings |

## BLOCKMECHANIKEN

|                                              |                           |
|----------------------------------------------|---------------------------|
| <b>Spieler wechseln (Preplay)</b>            | ○-Taste                   |
| <b>Spieler-Festlegung (Preplay)</b>          | L3-Taste                  |
| <b>Spielerbewegung/Block bei Kollision</b>   | linker Stick              |
| <b>Konservativer Angriff auf Verteidiger</b> | ⊗-Taste                   |
| <b>Aggressiver Impact-Block</b>              | rechter Stick ↑ (schnell) |
| <b>Aggressiver Cut-Block</b>                 | rechter Stick ↓ (schnell) |

# NEUES GAMEPLAY

## NEUES „PLAY CALL“ (RPOS):

Es ist endlich hier: die offensiven Scheme-RPOs (Run-Pass-Options), die bereits die NFL im Sturm erobert haben, finden nun endlich auch ihren Weg nach *Madden NFL 20*! Es gibt drei verschiedene Arten von RPOs: Alerts, Peeks und Reads. Das Playbook wird mit hunderten dieser RPOs gefüllt sein – übe also in aller Ruhe, um dich mit diesen neuen Spielmechaniken vertraut zu machen.

## SIGNATURE-FÄHIGKEITEN (X-FACTOR- & SUPERSTAR-FÄHIGKEITEN)

Dank der neuen Signature-Fähigkeiten kann ein Sportler jetzt durch seine einzigartigen Fähigkeiten auf dem Feld so richtig glänzen! Es gibt zwei Arten von Fähigkeiten: Zone- und Superstar-Fähigkeiten. Zone-Fähigkeiten werden freigeschaltet, wenn ein Spieler die „Zone“ betritt, indem er bestimmte Ziele im Spiel erreicht. Superstar-Fähigkeiten sind immer aktiv und Spieler können über mehrere dieser Fähigkeiten gleichzeitig verfügen.

## WEITERE GAMEPLAY-ÄNDERUNGEN

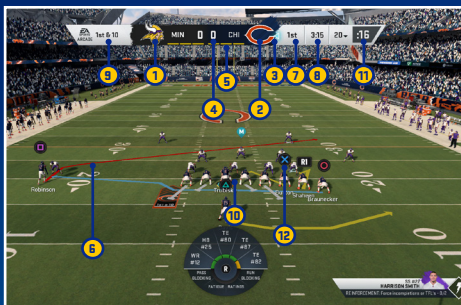
Wir haben Pre-Play, Post-Play und No-Huddle optimiert, um ein schnelleres Spielerlebnis zu erreichen und dir in jeder Spielsitzung mehr Zeit auf dem Feld zu ermöglichen. Pass Rushs sind besser ausbalanciert und stärker: In der Pocket steht nun nur noch begrenzte Zeit zur Verfügung und Superstar-Pass Rusher sind intensiver. Es wird mehr Druck auf dem QB lasten und QBs werden sich mehr auf ihre Genauigkeit konzentrieren müssen. Feedback im Spiel ist informativer und genauer, besonders für X-Factor-Fähigkeiten und Nutzermechaniken.

Defensive Backs können ab jetzt athletische Interceptions im Sprung durchführen, während Linebackers und Defensive Linemen keine akrobatische Fänge über die Mitte schaffen können (Linebackers mit Superstar-Fähigkeiten können allerdings spektakuläre Fänge durchführen, sofern möglich).

Was Animationen angeht, so können nun mehrere Verteidiger zu Tackle-Animationen auf den QB hinzugefügt werden und Spieler, die während eines laufenden Spielzugs zu Boden gestoßen wurden, werden sich schneller vom Feld bewegen und mehr auf das laufende Spiel achten. Wir haben außerdem die Übergänge von Interaktionen optimiert und sie so schneller, reibungsloser und nutzerfreundlicher gemacht.

# DAS SPIEL

## SPIELBILDSCHIRM



- |                           |                        |
|---------------------------|------------------------|
| 1. Auswärtsmannschaft     | 7. Viertel             |
| 2. Heimmannschaft         | 8. Verbleibende Zeit   |
| 3. Ballbesitz             | 9. Down und Entfernung |
| 4. Punktestand            | 10. Starting Line      |
| 5. Verbleibende Auszeiten | 11. Play Clock         |
| 6. Spielzugtyp            | 12. Receiver-Symbole   |

# HAUPTMENÜ

## Spielmodi

Wähle aus, welchen Spielmodus du spielen möchtest. Es ist egal, ob du in Face of the Franchise eintauchen, ein Franchise verwalten, dein Ultimate Team erstellen oder ein offenes Training bestreiten möchtest, denn alle wichtigen Modi sind auch in *Madden NFL 20* wieder vorhanden.

## Anpassen

Passe deine Roster, Playbooks, Einstellungen und noch viel mehr im Anpassen-Bereich an.

## Barrierefreiheit

Aktualisiere deine Einstellungen zur Barrierefreiheit einschließlich Dingen wie Begleitvorlesung des Menüs, Optionen für Farbenblinde, Helligkeit, Kontrast, Ton und mehr.

# X-FACTOR-FÄHIGKEITEN

Hier haben wir alle X-Factor-Fähigkeiten und ihre Fähigkeitsbeschreibungen aufgelistet. Denk daran, dass jede Superstar-Fähigkeit einen Konter hat. Wenn ein Spieler mit einer Superstar-Fähigkeit gegen einen anderen Spieler antritt, der über den Konter für die Superstar-Fähigkeit verfügt, liegt die Chance auf einen Sieg für beide Spieler bei 50 %.

|                         |                                                                                                                                  |
|-------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Dashing Deadeye</b>  | Während eines Runs mit dem Quarterback verfügen alle Pässe über perfekte Genauigkeit                                             |
| <b>Aim High Deadeye</b> | Während der „Hoher Wurf“-Mechanik verfügt der Quarterback über perfekte Genauigkeit bei allen Pässen                             |
| <b>Pocket Deadeye</b>   | Der Quarterback verfügt über perfekte Genauigkeit bei allen Würfeln in der Pocket                                                |
| <b>Red Zone Deadeye</b> | Der Quarterback verfügt über perfekte Passwürfe in der Redzone                                                                   |
| <b>Hi-Lo Deadeye</b>    | Alle hohen und niedrigen Pässe verfügen über perfekte Genauigkeit, solange der Spieler nicht unter Druck steht                   |
| <b>Aim Low Deadeye</b>  | Während der „Niedriger Wurf“-Mechanik verfügt der Quarterback über perfekte Genauigkeit bei allen Pässen                         |
| <b>Sideline Deadeye</b> | Alle Pässe die an Ziele gerichtet sind, die sich innerhalb von 7 Yards zur Sideline befinden, verfügen über perfekte Genauigkeit |

|                                    |                                                                                                                                                                                    |
|------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Long Range Deadeye</b>          | Alle weiten Pässe verfügen über perfekte Genauigkeit                                                                                                                               |
| <b>Drifting Deadeye</b>            | Der Quarterback verfügt über perfekte Genauigkeit bei Pässen aus der Pocket heraus, wenn er mit beiden Füßen auf dem Boden steht                                                   |
| <b>Arcing Deadeye</b>              | Der Quarterback verfügt über perfekte Genauigkeit, wenn er einen Lob-Pass wirft                                                                                                    |
| <b>RZ Outside Deadeye</b>          | Der Quarterback verfügt über perfekte Passgenauigkeit, wenn er zu einem Ziel außerhalb der Spielernummern wirft und sich die LOS in der Redzone des Gegners befindet               |
| <b>Inside Deadeye</b>              | Der Quarterback verfügt über perfekte Passgenauigkeit, wenn er einen weiten Pass zu einem Ziel wirft, das sich im oberen Bereich der Spielernummern befindet                       |
| <b>No-Look Deadeye</b>             | Der Quarterback verfügt über perfekte Passgenauigkeit bei Cross Body-Würfen                                                                                                        |
| <b>Long Range Drifting Deadeye</b> | Der Quarterback verfügt über perfekte Genauigkeit bei weiten Pässen aus der Pocket heraus                                                                                          |
| <b>Lead Pass Elite</b>             | Der Quarterback kann den Ball basierend auf der Versetzung, die durch Planung eines Passes entstanden ist, überall in die Nähe des Receivers platzieren                            |
| <b>Set Lead Pass</b>               | Der Quarterback kann den Ball basierend auf der Versetzung, die durch Planung entstanden ist, überall in die Nähe des Receivers platzieren, solange er sich nicht bewegt           |
| <b>Pocket Lead Pass</b>            | Der Quarterback kann den Ball basierend auf der Versetzung, die durch Planung entstanden ist, überall in die Nähe des Receivers platzieren, solange er sich in der Pocket befindet |
| <b>Escape Artist</b>               | Der Quarterback kann während eines Scrambles schneller starten, stoppen, beschleunigen und verlangsamen ( <b>R2</b> -Taste halten)                                                 |
| <b>Hot Route Master</b>            | Quarterbacks verfügen über zusätzliche 4 Hot Routes für jede Position auf der sie eine Hot Route durchführen können                                                                |
| <b>Sleight of Hand</b>             | Die Verteidiger fallen eher auf Pump Fakes des Quarterbacks herein und folgen der Richtung des Pump Fakes                                                                          |
| <b>Homer</b>                       | Der Spieler verfügt über schnellere Wurfbewegungen und höhere Ballgeschwindigkeit bei Pässen                                                                                       |
| <b>Slippery Passer</b>             | Der Quarterback kann Sacks durchbrechen, wenn er agile Vermeidung bricht Tackles aktiviert                                                                                         |
| <b>Immovable Object</b>            | Der Quarterback kann Sacks durchbrechen, wenn er in der Pocket ist                                                                                                                 |
| <b>Extender</b>                    | Der Quarterback kann den Ball werfen, während er in einen Sack verwickelt ist                                                                                                      |
| <b>Fast Break</b>                  | Bei Quarterback-Runs wird der Run-Blocking-Slider erhöht und der Quarterback verfügt über sofortige Kontrolle sowie automatisches Push the Pile                                    |

|                           |                                                                                                                                                                                                                     |
|---------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Safety Valve</b>       | Wenn der Quarterback zu einem Running Back wirft, verfügt der Running Back über eine 100 % Fangchance bei Einzelspielerfängen                                                                                       |
| <b>Protected</b>          | Wenn der Quarterback auf dem Feld ist, verfügt die Offensive Line über erhöhte Dauer für den Pocket-Timer                                                                                                           |
| <b>Unpickable</b>         | Pässe des Quarterbacks können nicht interceptet werden                                                                                                                                                              |
| <b>Fearless</b>           | Druck und Treffer haben keinen Einfluss auf Passgenauigkeit und Passdistanz des Quarterbacks                                                                                                                        |
| <b>Bazooka</b>            | Der Quarterback kann den Ball 25 % weiter werfen                                                                                                                                                                    |
| <b>Clutch</b>             | Der Quarterback kommt schneller in die Zone, wenn nur noch 4 Minuten Spielzeit übrig sind                                                                                                                           |
| <b>Gun Slinger</b>        | Verleiht dem Spieler schnellere Wurfbewegungen und höhere Ballgeschwindigkeit bei Pässen                                                                                                                            |
| <b>Indoor Baller</b>      | Der Quarterback kommt schneller in die Zone, wenn drinnen gespielt wird                                                                                                                                             |
| <b>Conductor</b>          | Führe zwei Hot Routes aus, bevor der Quarterback in der Aufstellung ist, und zwei pro Animation sobald er in der Aufstellung ist.                                                                                   |
| <b>RPO Deadeye</b>        | Der Quarterback verfügt während RPO-Spielzügen über perfekte Passgenauigkeit bei normalen Pässen                                                                                                                    |
| <b>Slot Machine</b>       | Der Receiver verfügt über garantierte Ergebnisse, wenn er gegen einen einzelnen Verteidiger aufgestellt ist und dieser über keine Konter-Fähigkeit verfügt                                                          |
| <b>Elite Route Runner</b> | Der Spieler ist überragend darin, sich beim letzten Cut-Move einer Route frei zu spielen, solange er nicht von einem Verteidiger mit Cut-Move-Fähigkeiten gedeckt wird                                              |
| <b>Grab-n-Go</b>          | Der Receiver hat keine Penalty bei Fangmechaniken. Quarterback wirft zum verlängerten Führungspunkt in der Laufrichtung des Receivers und muss beim Drehen keinen Fuß auf dem Feld haben                            |
| <b>Jump Baller</b>        | Der Receiver hat keine Penalty bei Fangmechaniken. Der Receiver fängt auf der maximal möglichen Höhe. Der Quarterback wirft die maximal mögliche Höhe bei einem hohen Wurf                                          |
| <b>Protective Custody</b> | Der Receiver hält gegen Hit-Stick, Catch Tackle oder Mid-Air durch, sofern der Verteidiger nicht über eine Konterfähigkeit für Possession-Catches verfügt                                                           |
| <b>Red Zone Threat</b>    | Bei Einzeldeckung verfügt der Receiver über 100 % Fangchance, ist immun gegen Knockouts und gewinnt Fänge gegen mehrere Spieler in der Redzone, sofern er nicht von jemanden mit einer Konterfähigkeit gedeckt wird |
| <b>WR Apprentice</b>      | Der Receiver verfügt über 4 zusätzliche Hot Routes                                                                                                                                                                  |
| <b>TE Apprentice</b>      | Tight End verfügt über 4 zusätzliche Hot Routes, wenn er in einer TE-Position aufgestellt wurde                                                                                                                     |

|                             |                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-----------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Slot Apprentice</b>      | Der Receiver verfügt über 4 zusätzliche Hot Routes, wenn er als Slot-Receiver aufgestellt wurde                                                                                                                                                                |
| <b>Double Me</b>            | Hält gegen jeden Treffer während eines Aggressive Catches durch und gewinnt Aggressive Catches mit mehreren Spielern in Einzeldeckung                                                                                                                          |
| <b>RAC'em Up</b>            | Hält gegen jeden Treffer während eines RAC-Catches durch und gewinnt RAC-Catches mit mehreren Spielern in Einzeldeckung                                                                                                                                        |
| <b>Satellite</b>            | Fängt RAC- und Possession-Catches bei Catches mit mehreren Spielern garantiert und erlaubt keinen Knockout bei Multi- und Catch-Tackles während RAC- und Possession-Catches                                                                                    |
| <b>Spin Cycle</b>           | Der Spin-Move des Ballträgers wird besser verwandelt und schneller ausgeführt als ein normaler Spin. Der Ballträger verlässt durchbrochene Tackles schneller und stolpert nicht bei Hit-Stick (sofern der Verteidiger nicht über eine Konterfähigkeit verfügt) |
| <b>Leap Frog</b>            | Hurdles von Ballträgern werden höher, weiter und schneller springen. Der Ballträger verlässt Hurdle-Fakeouts außerdem auch schneller                                                                                                                           |
| <b>Arm Bar</b>              | Stiff Arm vom Ballträger hat ein größeres Erfolgsfenster und Ballträger verlassen gebrochene Tackles schneller                                                                                                                                                 |
| <b>Bulldozer</b>            | Truck des Ballträgers hat ein größeres Erfolgsfenster und Ballträger verlassen gebrochene Tackles schneller                                                                                                                                                    |
| <b>Backfield Apprentice</b> | Der Back verfügt über 4 zusätzliche Hot Routes, wenn er im Backfield aufgestellt wurde                                                                                                                                                                         |

# SPIELMODI

## PLAY NOW LIVE

Willst du ein authentischeres Franchise-Erlebnis? In Play Now Live kannst du bei einem Team in einer beliebigen Woche der Saison einsteigen, wobei sich Werte und Roster entsprechend ändern.

Du kannst mit deinem Live-Partie-Team auch den Franchise-Modus erobern und dich mit ihren aktuellen Werten durchschlagen. Alternativ kannst du auch ein Cloud-Franchise aus einer beliebigen echten Spielwoche erstellen, indem du „Real-Life Roster“ in der Cloud-Liga auswählst.

## FRANCHISE

Im Franchise-Modus übernimmst du die volle Kontrolle über die Karriere eines aktiven NFL-Spielers, -Coaches oder -Eigentümers oder erstellst einfach deinen ganz eigenen Charakter, um ihn in Einzelspieler- oder Online-Mehrspieler-Ligen zum Ruhm zu führen.

Tritt auf deinem Weg zu deiner eigenen NFL-Legacy gegen bis zu 32 Teams an, einschließlich jährlichem Pro Bowl und Legacy-Preisen. Die Entwicklung deiner Spieler liegt dabei ganz in deinen Händen und dank neuer Wege sie anzupassen sowie die Superstar X-Factor-Fähigkeiten deines Rosters zu trainieren, ist es so vielseitig wie noch nie zuvor.

## NEU IN FRANCHISE

### Face of the Franchise: QB1

Sei das Gesicht des Franchise in einem völlig neuen und personalisierbaren Karrieremodus, in dem es sich alles um dein Können und deine Entscheidungen als Quarterback dreht!

Erstelle deinen eigenen Quarterback und kämpfe dich durch die College Football National Championship-Liga und den NFL Combine, um dir deinen Platz im NFL Draft zu sichern. Sobald du dich für ein Team entschieden hast, wird die neue Szenario-Engine von Madden personalisierte Events und Herausforderungen für dich generieren, mit denen du deine ganz eigene NFL-Karriere erleben kannst. Steuere deine Geschichte vom ersten Rookie-Vertrag bis ganz oben zur Hall of Fame des Footballs!

### Superstar X-Factors

Spieler, die Entwicklungseigenschaften verdienen, können Zone- und Superstar-Fähigkeiten freischalten. Am Ende jeder Saison werden die besten Spieler ihre Entwicklungseigenschaften erhöhen können. Falls du einen Rookie mit der Entwicklungseigenschaft „Superstar-Potential“ für dein Team gesichert hast, wird sich eine Superstar X-Factor-Fähigkeit oder eine Superstar-Entwicklungseigenschaft zeigen, nachdem er Erfahrung auf dem Feld gesammelt hat.

## DER BEGINN DEINES FRANCHISES

Wähle „Online“ (Cloud) oder „Offline“ aus und entscheide dich dann für ein Team, das du deinen Vorstellungen entsprechend anpassen kannst. Standardmäßig beginnst du immer in der Vorsaison, damit du dich an dein Team und ihre Fähigkeiten gewöhnen kannst. Du kannst als Startpunkt aber auch einfach die reguläre Saison festlegen.

### „Play the Moment“ und alternative Spielvarianten

Bevor du dein Wochenspiel startest, wirst du dich für einen Spielmodus entscheiden müssen. Im Modus „Play the Moment“ nimmst du die Zügel in den spielentscheidenden Momenten in die Hand und führst dein Team auf möglichst effektive Weise zum Sieg. Du kannst auch nur die Offense oder Defense spielen, wenn du lieber nur auf einer Seite des Balls spielen und das Spiel doppelt so schnell abschließen möchtest.

Mit den „Custom Play“-Optionen im Supersim-Optionsmenü kannst du diese Spielmodi jederzeit wieder verlassen oder betreten. In Supersim kannst du auch die Spielgeschwindigkeit einstellen. Im schnellen Modus (Fast Mode) ist das Spiel im Nu vorbei, während im langsamen Modus (Slow Mode) echtes Sonntags-Feeling aufkommt.

### Festlegen des Saisonziels

Sobald du die reguläre Saison erreicht hast, wartet die erste große Entscheidung auf dich, denn du musst dein Saisonziel festlegen. Als Coach kannst du festlegen, wie viele Siege du in dieser Saison erwartest. Je höher dein Einsatz, desto höher das Risiko: Verpasst du dein Ziel, läufst du Gefahr, gefeuert zu werden. Als Spieler wirst du dich je nach deiner Position, zwischen verschiedenen Werten entscheiden müssen.

### Verbessere Spieler-Prototypen

Als Coach oder Owner kontrollierst du den Pfad, den deine Spieler auf dem Feld nehmen. Als Spieler bestimmst du dein eigenes Schicksal, damit du dich in die Hall of Fame arbeiten kannst. Nach bestimmten Franchise-Spielen kannst du manche Spieler in deinem Roster verbessern, indem du Skill-Punkte aus gibst, die du durch das Verdienen von XP erhältst. XP kann durch den Abschluss von Coach- und Meilenstein-Zielen oder gutes Abschneiden in Spielen erhalten werden.

### Zentrale

Dein Roster befindet sich direkt im Team-Bereich, der sich gleich neben den Aufgaben (Things To Do) befindet. Wähle einen beliebigen Spieler aus deinem Team aus, um eine kompakte Übersicht seiner Attribute anzuzeigen, seine Ziele und Statistiken aufzurufen oder ihn sogar mithilfe der von ihm verdienten Fähigkeitenpunkte zu verbessern.

Im Cloud-Franchise kannst du über die Teilnehmer-Bereiche auch schnell mit den Liga-Teilnehmern interagieren, um ihren Spiel- oder Online-Status zu überprüfen. Als Commissioner kannst du auch den Autopilot aktivieren/deaktivieren, Cap Penaltys löschen oder Teilnehmer aus der Liga werfen.

## Verbessere dein Team

Wenn du nach neuen Spielern für dein Team suchst, kannst du einfach bei der „Improve your Team“-Option vorbeischaun, die du im Aufgabenmenü (Things To Do) finden kannst. Dort findest du alle Free Agents und Trade-Block-Spieler, damit du deine Spieler mit den verfügbaren Spielern vergleichen kannst. Je höher der Wert, desto besser ist der Spieler für diese Position geeignet.

## Scouting

Wenn du als Coach oder Eigentümer beginnst, erhältst du in Woche 3 eine „Things To Do“-Aufgabe, mit der du das Scouting erlernen kannst. Gib Scouting-Punkte für einen Spieler aus, lerne mehr über seine Fähigkeiten und entscheide, ob du ihn im kommenden NFL-Draft haben möchtest oder nicht. Scouting-Punkte schalten die obersten drei 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.

## Wöchentliches Training und Spielplanung

Großartige Teams werden auf dem Übungsplatz geformt! Verbessere dein Team jede Woche im Training und bereite es auf den nächsten Gegner vor.

### Erstelle deinen Gameplan

Deine erste Aufgabe im wöchentlichen Training besteht darin, deine offensiven und defensiven Gameplans festzulegen. Deine Coaches schlagen Gameplans basierend auf der Spielweise deines Gegners vor. Für jeden Gameplan gibt es im Spiel entsprechende Drills. Je besser du dich in den Drills schlägst, desto besser ist die Medaille, die du erhältst (Gold, Silber oder Bronze). Außerdem erhältst du auch mehr XP.

Im Spiel geben dir deine ausgewählten Gameplans offensive und defensive Boosts für bestimmte Spielzüge. Im „Play Call“-Menü werden die geboosteten Spielzüge in grün hervorgehoben.

### Fokus-Training

Als Nächstes steht das Fokus-Training auf dem Plan, das Spieler die du persönlich trainierst, boostet. Deine Coaches werden dir vorschlagen, dass du dich auf die Rookies konzentrieren sollst, aber du hast die freie Wahl, welchen Spieler du im Fokus-Training trainieren möchtest. Trainiere die Spieler, die dein Team vorwärts bringen sollen.

### Freies Training

Im freien Training (Free Practice) kannst du mit deinem Team auf dem Spielfeld Spielzüge ausprobieren. Du erhältst so eine gute Übersicht über die Leistung deines Teams und kannst der Konkurrenz in der Liga einen Schritt voraus bleiben.

## Moral-Wertung

Der Moralwert deiner Spieler wird von ihren Leistungen im Spiel bestimmt. Ein zuversichtliches Team spielt im Regelfall besser. Als Spieler solltest du alles aus deinen Möglichkeiten auf dem Spielfeld herausholen, um deine Moral-Wertung zu erhöhen.

## Mehrere Fortschrittspunkte

Wolltest du schon immer mal im Chefsessel sitzen und dich nur mit der Offseason, samt Free Agents und dem NFL-Draft beschäftigen? Vielleicht möchtest du auch gleich in die Playoffs, nachdem du in deiner Liga den besten Sitzplatz ergattert hast. Nutze deine Multiple Advance Points, um Teile einer Saison zu überspringen, oder spiele ganz normal jede einzelne Woche.

## Tools für Commissioner

Verwende deine Tools als Commissioner, um das Aussehen der Liga anzupassen:

### **Vollständige Spielerbearbeitung**

Ändere das Aussehen, die Vertragsinformationen, Werte, Eigenschaften und noch vieles mehr für alle Spieler in der Liga. Änderungen werden im Transaktionsprotokoll angezeigt, damit alle Spieler in der Liga sehen können, was der Commissioner geändert hat.

### **Autopilotdauer einstellen**

Wenn du weißt, dass du zu einem bestimmten Zeitpunkt nicht in der Stadt oder für längere Zeit nicht verfügbar sein wirst, kannst du dich oder andere Benutzer für mehrere Wochen auf Autopilot setzen. Von diesem Feature können sowohl Liga-Teilnehmer als auch Commissioners Gebrauch machen.

### **Mehrere Commissioners**

Das Verwalten eines Online-Franchise mit mehreren Benutzern kann ziemlich zeitaufwendig werden und im echten Leben kann jederzeit etwas unerwartetes passieren. Franchise hat auch hierfür eine Lösung parat. Du kannst einen anderen Benutzer zum Vize-Commissioner ernennen. So kannst du dir sicher sein, dass deine Liga nicht ins Stocken gerät. Der ursprüngliche Commissioner kann diese Funktion jederzeit hinzufügen oder entfernen.

## Owner-Modus

Wenn du als Eigentümer loslegen möchtest, musst du zuerst eine Hintergrundgeschichte festlegen. Hintergrundgeschichten verleihen deinem Charakter eine Identität und wirken sich auf das Spiel aus. Die drei möglichen Hintergrundgeschichten für Eigentümer sind:

|                                               |                                                                                                                      |
|-----------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Ehemaliger Spieler<br/>(Former Player)</b> | Du erhältst einen Vorteil bei der Zufriedenheit deines Rosters und beginnst deine Karriere mit 3 Millionen USD.      |
| <b>Ewiger Fan<br/>(Lifelong Fan)</b>          | Du erhältst einen Vorteil bei den Fans und beginnst deine Karriere mit 3 Millionen USD.                              |
| <b>Finanzmogul<br/>(Financial Mogul)</b>      | Du startest mit 7 Millionen USD, aber du hast keinerlei Ruhm, und deine Spieler sind zu Beginn nicht sehr zufrieden. |

Jetzt ist es an der Zeit, die wichtigen Entscheidungen zu treffen, die sich darauf auswirken, wie dein Team zu Geld kommt und Siege einfährt. Als Eigentümer wächst einem die Arbeit schnell über den Kopf. Daher steht dir ein Berater zur Seite, der dich über dein Team und alles andere auf dem Laufenden hält.

Baue dein Team auf, lege die Preise für Eintrittskarten, Verpflegung und Fan-Artikel fest. Überprüfe deinen Teamwert in Kategorien wie „Fan-Zufriedenheit“, „Mitarbeiter“ und „Stadion“ und nimm, wenn nötig, Änderungen vor, um den Wert zu verbessern. Heuere die richtigen Mitarbeiter an, damit es deinen Spielern gut geht und sie maximale Leistung erbringen können. Vergewissere dich, dass deine Spieler in Topform sind, und schrecke nicht davor zurück, dein Team in eine andere Stadt zu verlegen, wenn ein Tapetenwechsel und ein neues Stadion die Moral deines Teams verbessern können.

## Offseason

### Vertragsverlängerungen

Im Laufe der regulären Saison wirst du bemerken, dass sich zukünftige Free Agents um Verhandlungen über einen neuen Vertrag bemühen. Entscheidest du dich gegen Verhandlungen in der Mitte der Saison, hast du in der Offseason eine letzte Chance, deine eigenen Free Agents weiterzuverpflichten.

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 sitzen!

### **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 Roster 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 die Dienste dieses Spielers zu sichern. Auch die Logos anderer NFL-Teams werden angezeigt. Diese Teams haben ebenfalls Interesse an diesem Spieler.

### **Vertragsangebote**

Nachdem du deinen anvisierten Free Agents einen Vertrag angeboten hast, musst du die Woche weiterlaufen lassen, um Updates zu erhalten. Rufe den Free-Agents-Bildschirm erneut auf und sortiere nach „My Negotiations“, 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 die Verhandlungen im Blick.

### **Draft**

Nach 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.

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

### **Rookies verpflichtet**

Diese Aufgabe wird automatisch durchgeführt und spiegelt den neuen Aufbau von Rookie-Verträgen in der NFL wider.

## Als Coach spielen

### XP ausgeben

Als Coach kannst du deine XP für Packs ausgeben, die das Risiko von Spielerrücktritten senken, das Weiterverpflichten von Spielern erleichtern, die von einer Position verdienten XP erhöhen oder sogar die wöchentlich verdienten Scouting-Punkte erhöhen.

## Als Spieler spielen

### Einen Spieler erstellen

Spiele als ein aktiver NFL-Spieler oder erstelle deinen eigenen Charakter.

### Hintergrundgeschichte

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

### Verstärke deine Spieler

Im Laufe der Saison verdienst du auf der Grundlage deiner Leistungen auf dem Feld XP. Sobald du genügend XP gesammelt hast, verdienst du dir einen Skill-Punkt, den du auf einen deiner Positions-Prototypen anwenden kannst. Dieser Skill-Punkt wird bestimmte Wertungen verstärken, bis dein Spieler einen OVR-Punkt aufsteigt.

### Ruhestand

Du kannst deinen Spieler jederzeit in den Ruhestand schicken. Beim Ruhestand kannst du einen neuen Spieler, Trainer oder Eigentümer wählen und genau an dem Punkt innerhalb der Saison oder des Jahres weitermachen, an dem du aufgehört hast.

### Legacy-Wert

Alle Awards, vom MVP-Titel bis hin zu Super Bowl-Meisterschaften, zählen für deinen Legacy-Wert. Dieser Wert legt fest, wie du gegen die besten Spieler der NFL-Geschichte abschneidest. Wenn du in die Hall of Fame aufgenommen werden möchtest, brauchst du einen hohen Legacy-Wert!

# MADDEN ULTIMATE TEAM (MUT)

## WAS IST MADDEN ULTIMATE TEAM (MUT)?

Willkommen bei Madden Ultimate Team (MUT), unserem umfangreichsten Fantasy-Football-Modus. Du erhältst zunächst ein Team aus einfachen Spielern und kannst dann anfangen, dir dein ultimatives Football-Team zusammenzustellen.

### **Sammeln**

Sammle Spieler und Items in bestimmten Spielmodi und Auktionen oder finde Packs im Store. Nimm an Spielen teil, um Coins (die Ingame-Währung) zu erhalten oder kaufe dir mit echtem Geld Punkte, die du für Packs und Bundles einlösen kannst.

### **Verbessern**

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

### **Dominieren**

Dominiere das Spielfeld in Seasons, MUT-Champions und MUT-Squads.

## NEU BEI MADDEN ULTIMATE TEAM

### **Missionen**

Missionen sind darauf ausgelegt, dir eine Schritt-für-Schritt-Anleitung für Madden Ultimate Team an die Hand zu geben. Du wirst mit ihnen lernen, wie du Coins, Punkte und mehr verdienen kannst sowie auch, wo du sie ausgeben kannst.

### **Ultimate Challenges**

Früher unter dem Namen Solo-Herausforderungen (Solo Challenges) bekannt, fügt Ultimate Challenges ein Sternsystem hinzu, um dir beim Freischalten von Belohnungen zu helfen. Dieses Feature wird mit drei Spielern bestritten, also trommle zwei deiner Freunde zusammen!

### **X-Factor-Upgrades**

Superstar-Fähigkeiten ersetzen Fähigkeiten der Chemie im Team. Du wirst deine Spieler genau auswählen und anpassen müssen, damit sie zu deinem Spielstil passen - denke daran, dass du immer nur eine bestimmte Anzahl an Fähigkeiten pro Spieler freischalten kannst.

# MUT-GRUNDLAGEN

## Wie verbessere ich mein Team?

Nutze neue Spieler aus Packs oder Auktionen, um dein Roster zu aktualisieren oder investiere in die Spieler, die du bereits hast. Du kannst außerdem Gegenstände bei der Auktion versteigern oder einen aus deinem Item Binder sofort verkaufen, um an Coins für neue Spieler-Packs zu gelangen.

## Woraus ist ein Pack?

Ein Pack enthält verschiedene zufällig generierte Gegenstände, die du zum Verbessern deines Teams verwenden kannst. In den meisten Packs wirst du mehrere Spieler-Gegenstände sowie ein paar Nichtspieler-Gegenstände wie Playbooks, Uniformen, Coaches, Sammelobjekte oder Stadien finden. Du erhältst Packs als Belohnung für deine Treue, als Belohnung für Sets, Head-to-Head-Events oder Ultimate Challenges. Du kannst außerdem einzelne Packs oder Bundles im Store kaufen.

## Was bedeutet Stufe?

Die Stufe gibt Auskunft über die Qualität eines Gegenstands. Die Gegenstände der höheren Stufen sind im Normalfall stärker als die auf den niedrigeren Stufen.

Elite-Gegenstände befinden sich nicht in jedem Pack, aber manchmal ersetzt ein Elite-Gegenstand einen Gold-Gegenstand. In einigen Packs oder Bundles befindet sich ein garantierter Elite-Gegenstand (siehe Store-Beschreibung).

## Was ist ein Programm?

Im Laufe des Jahres werden dir viele Programme, wie zum Beispiel Draft oder Playoff, angeboten werden. Jedes Programm enthält besondere Gegenstände, Ultimate Challenges und Sets zu einem bestimmten Thema. Du kannst Gegenstände nach Programm im Item Binder, Auktionshaus oder in den Trades filtern.

## Spielen

Verwende die Registerkarte „Play“, um ein Spiel mit deinem Madden Ultimate Team zu beginnen. Es gibt viele verschiedene Arten zu spielen, wie zum Beispiel MUT-Champions, MUT-Squads und MUT-Draft sowie die Ultimate Challenges, Einzelkämpfe (Solo Battles) und die Saisons. Einzelkämpfe (Solo Battles) sind Einzelspieler-Spiele gegen Computergesteuerte Teams. Seasons enthalten Head-to-Head-Events, den Salary-Cap-Ranglistenmodus und den Modus „Play a Friend“.

## Ultimate Challenges

Ultimate Challenges können Einzelspieler- oder Mehrspieler-Spiele sein, die du mit deinen Freunden spielen kannst. Die Ultimate Challenges bestehen aus vielen verschiedenen Kategorien mit variierenden Schwierigkeitsgraden und Viertellängen. Wähle eine Challenge, um alle verfügbaren Infos über sie zu sehen. Beachte allerdings, dass manche Zugangsanforderungen verfügen.

## Saisons

### Head-to-Head-Events

Mal sehen, wie viele Siege du in den unbegrenzten Head-to-Head-Events erreichen kannst! Ein Event ist zu Ende, wenn du 6-mal gewonnen oder 2-mal verloren hast. Für jeden Sieg winken Belohnungen. Bestätige deine Aufstellung und versuche, möglichst weit zu kommen.

### Salary-Cap-Ranglistenmodus

Erstelle ein Team, innerhalb der Grenzen der Salary-Cap. Entscheidest du dich für deinen teuren Elite-Quarterback oder doch lieber für zwei Gold-Spieler, die gemeinsam genauso viel wert sind? Das ist die fairste und wettbewerbsorientierteste Art, Madden Ultimate Team zu spielen.

## Store

In der Registerkarte „Store“ findest du Sonderangebote und kannst auf den Store und die Auktionen zugreifen.

### Store

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

Auf einige Pack-Bundles erhältst du Mengenrabatt - große Pack-Bundles enthalten unter Umständen einen garantierten Elite-Spieler. Sieh regelmäßig im Store vorbei, um zeitlich begrenzte Werbeaktionen und Sonderangebote abzugreifen.

### Was sind Punkte?

Punkte können gegen Bundles und spezielle Items eingelöst werden. Du erhältst mehr Punkte innerhalb des Stores.

### Auktionshaus

Über den Store kannst du auf das Auktionshaus zugreifen, wo du Gegenstände von Spielern kaufen oder sie an diese verkaufen kannst. So kannst du oft die Gegenstände finden, die dir noch fehlen, oder Gegenstände, die du nicht brauchst, zu Coins machen. Du kannst die Auktionen nach Typ, Stufe, Position, Team, Chemie und DVR durchsuchen. Die Restzeit der Auktion wird für jeden Gegenstand angezeigt, also plane deine Strategie entsprechend. Wenn jemand ein Angebot abgibt und die Auktion nur noch wenige Sekunden lang läuft, werden zusätzliche Sekunden zur Restzeit der Auktion hinzugefügt. Öffne den Item Viewer und wähle „Auction“ aus, um einen deiner Gegenstände zu versteigern. Du kannst die Dauer der Auktion sowie ihren Startpreis und Sofortkaufpreis festlegen. Bei einigen Gegenständen musst du unter Umständen eine Auktionsgebühr bezahlen.

Du kannst dir deine aktiven Auktionen und abgegebenen Gebote über das Auktionshaus ansehen.

## Team

In der Registerkarte „Team“ kannst du alle Aspekte deines Teams verwalten. Hier kannst du dir deine Aufstellung ansehen, Coaching und Ausrüstung anpassen oder dein Team umbenennen.

## Rosteraufbau

Bearbeite deinen Kader über „MY TEAM“ > „ROSTER“ in der Registerkarte „Manage“.

## Aufstellung

Wähle „Adjust Lineup“ aus, um dir deine Aufstellung anzusehen. Suche einen Spieler aus und bewege dich nach oben und unten durch die einzelnen Chart-Positionen oder wähle einen Spieler aus, um die möglichen Ersatzspieler anzuzeigen. Ein schneller Weg für eine tolle Aufstellung ist, „Best Lineup“ auszuwählen. Dies erzeugt automatisch dein optimales Team, basierend auf OVR oder der Chemie im Team. Wenn du nach links oder rechts wechselst, kannst du andere Werte deines Teams wie Offense, Defense und Specialist [Experten] ansehen.

## Item Binder

Nutze die Filter, um die Gegenstände mithilfe einer Drop-Down-Liste in der oberen rechten Ecke zu sortieren. Wähle einen Gegenstand mit dem Item Viewer an, um Zugriff auf viele Aktionen wie „Vergleichen“, „In die Startaufstellung befördern“, „Zu Set hinzufügen“, „Auktion“ oder „Sofortverkauf“ zu erhalten. Du kannst auch durch die Detailseiten wie „Schlüsselattribute“, „Chemiebonus“ und die Beschreibung jedes Gegenstands scrollen.

## Sets

Sets bieten dir tolle Möglichkeiten, Coins und Gegenstandsbelohnungen für die Gegenstände in deiner Kollektion zu erlangen. Sieh dir die verschiedenen Sets und ihre Voraussetzungen und Belohnungen an. Über die Option „Add to Set“ im Item Viewer oder im Set selbst kannst du sehen, welche Gegenstände du besitzt und hinzufügen kannst. Du kannst auch Auktionen nach den letzten Set-Teilen durchsuchen. Sobald du den letzten benötigten Gegenstand hinzugefügt hast, erhältst du automatisch deine Belohnung.

## MUT-Draft

Einmal mehr erweckt *Madden NFL 20* mit dem MUT-Draft Fantasy-Football zum Leben! Drafte dein Dream Team und verspüre den Thrill, mit ihm zusammen auf dem Feld zu stehen.

## Ein MUT-Draft-Event starten

Wähle im MUT-Hauptmenü „MUT Draft“ aus, um loszulegen. Hier kannst du dir die grundlegenden Informationen zum MUT-Draft ansehen und auswählen, an welcher Art Draft du teilnehmen möchtest. Im MUT-Draft-Ranglistenmodus trittst du gegen Andere an, um zum ultimativen Madden Champion aufsteigen. Du wirst dich in Solo Drafts gegen computergesteuerte Teams behaupten müssen.

## Draft-Funktion

Der Draft besteht standardmäßig aus 20 Runden. Am Anfang kannst du dir einen Coach aussuchen. So kannst du die allgemeine Team-Richtung für deine verbleibenden Picks vorgeben, je nachdem, wie du gerne spielst. Die Playbooks des Coaches werden automatisch mit ausgewählt.

Nachdem du deinen Coach ausgewählt hast, kannst du mit dem Draften der Spieler beginnen. Der Gesamtwert (OVR) eines Spielers wird auf der ersten Seite angezeigt.

Jeder ausgewählte Spieler wird deinem Basisteam in der Aufstellung hinzugefügt und wirkt sich somit auf den Gesamtwert (OVR) deines Teams aus. Du kannst dir dein vervollständigtes Team noch einmal im Übersichtsbildschirm ansehen.

## Die Zentrale

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

## Erfolg in MUT

Coins, die Währung in MUT, erhältst du als Belohnungen für den Sieg in Spielen oder das Vervollständigen von Sets. Verwende Coins, um neue Packs im Store zu erwerben oder setze sie ein, um für Gegenstände im Auktionshaus zu bieten. Schließe Ultimate Challenges ab oder verkaufe Gegenstände im Auktionshaus, um an mehr Coins zu gelangen. Wenn du schnell viele Coins brauchst, kannst du Gegenstände auch durch die „Quicksell“-Option verkaufen.

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

## Spieler

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

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

## Team-Gegenstände

Du kannst dein Team mit einem Head Coach, Trikots, einem Stadion und Playbook-Gegenständen personalisieren. Wenn du deine Heimspieluniform änderst, wird auch dein Lieblingsteam im Ultimate Team-Modus entsprechend angepasst.

## Sammelobjekte

Mit Sammelobjekten lassen sich Sets vervollständigen, um Coins und Belohnungen zu erhalten. Durch „Quicksell“ kannst du einige Sammelobjekte für Coins schnell verkaufen.

## Head Coach

Du brauchst zuerst einen Head Coach, bevor dein Team aufs Feld darf. Die Hauptaufgabe des Head Coach ist sicherzugehen, dass deinem Team die Chemie stimmt. Er steht auch während des Spiels an der Seitenlinie!

## 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 dank des Spielersuche-Systems trittst du immer gegen andere Spieler an, die dir ebenbürtig sind.

### Quick Match (Schnelles Spiel)

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

Wenn du ein Freundschaftsspiel bestreiten möchtest, alle deine *Madden NFL 20*-Freunde aber offline sind, kannst du durch Änderung des Spieltyps zu einem ranglosen Spiel wechseln.

### Gegen einen Freund spielen

Du kannst deinen Freunden eine Einladung in *Madden NFL 20* schicken und sie zu einem Spiel herausfordern, wenn sie online sind. In diesem Modus kannst du deine Spieleinstellungen anpassen.

### Bestenlisten

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

#### Top 100

Hier siehst du die Top 100 Online-Head-to-Head-Spieler.

#### My Leaderboard

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 über und unter dir.

#### Freunde

Auf der Freundesbestenliste siehst du, wie gut du im Vergleich zu deinen Freunden bist.

#### Statistikanführer

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

## Depth Chart

Wenn du mit deiner Startaufstellung nicht zufrieden bist und dein Team verändern möchtest, wirf zuerst einen Blick auf die Depth Chart, bevor du ein Spiel startest. Die Änderungen auf diesem Bildschirm werden automatisch in deiner offiziellen Rosterdatei gespeichert, sodass du nicht vor jedem Online-Spiel pausieren und deine Depth Chart aktualisieren musst. Vergiss nicht, dies nach jeder Rosteraktualisierung anzupassen.

## Anpassen

Im Untermenü „Customize“ kannst du dein Roster aktualisieren und deine Online-Einstellungen ändern.

# SOZIALE FEATURES

Im Madden Messenger findest du alle deine Benachrichtigungen und sozialen Features. Das Messenger-Postfach enthält die eingegangenen Nachrichten und Gegenstandsbelohnungen. Du kannst hier sogar deine Musikliste anpassen. Über das Feature „Social Sharing“ weißt du immer über die Erfolge deiner Freunde Bescheid und erhältst außerdem andere soziale Nachrichten wie MUT-Auktionen, Online-Head-to-Head-Platzierungen oder Franchise-Liga-Updates.

# BENÖTIGST DU HILFE?

Madden NFL 20-Kontaktinformationen

Online: [easports.com/de/madden-nfl](https://easports.com/de/madden-nfl)

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

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

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

## Online-Support

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

## Telefonischer Support

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

Für Kunden aus Österreich: **0720 883349**

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

Für Anrufe fallen die üblichen Kosten deines Telefonanbieters an.