



# MADDEN



# 15



NFLPA

# KINDER KÖNNEN IM WORLD WIDE WEB VIEL LERNEN.



IM NETZ ACHTEL IHR KIND AUF ALLES.  
ACHTEN SIE AUF IHR KIND.

Jugendschutzsoftware hilft Ihnen dabei.

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

SICHER  
ONLINE  
GEHEN

KINDERSCHUTZ  
IM INTERNET

# INHALT

---

NEU IN MADDEN NFL 15	4
AUSFÜHLICHE STEUERUNG	8
GAMEPLAY-FEATURES	15
SPIELANLEITUNG	24
SPIELMODI	29
ANDERE ONLINE-FEATURES	58
BENÖTIGST DU HILFE?	61

# NEU IN MADDEN NFL 15

---

*EA SPORTS™ Madden NFL 15* bringt die aufregendste Football-Simulation zu dir nach Hause. Die Defense steht dabei besonders im Fokus. Alle Spielmechaniken, vom Tackling bis hin zum Passrush, wurden stark überarbeitet, damit du den Ballträger noch effektiver zu Boden bringen und starke Offensivspielzüge unterbinden kannst.

Dank diesen und anderen Verbesserungen in Spielmodi wie Connected Franchise und Madden Ultimate Team (MUT) spielt *Madden NFL 15* in einer eigenen Liga.

## GAME PREP (SPIELVORBEREITUNG) IN CONNECTED FRANCHISE

Connected Franchise kehrt mit dem brandneuen Feature Game Prep (Spielvorbereitung) zurück. Als Eigentümer einer Franchise bist du der Boss und für die Leistung deines Teams verantwortlich. Mit Game Prep (Spielvorbereitung) kannst du jetzt Selbstvertrauen oder XP sammeln, um die Leistung deines Teams im nächsten Spiel zu maximieren.

## UMFANGREICHE DEFENSE- VERBESSERUNGEN

Alle Spielmechaniken, vom Tackling des Ballträgers über die Preplay-Einstellungen bis hin zum Passrush sind überarbeitet worden. Die Defense hat jetzt endlich alle Mittel, um erfolgreich zu spielen.

# **VERBESSERTES HURRY UP (BEEILUNG)-SYSTEM**

Sobald Hurry Up (Beeilung) aktiviert wird, kannst du jetzt auf das Playbook zugreifen, während die Teams zur LOS eilen. Während Hurry Up (Beeilung) kannst du alle Formationen aufstellen, für die du die notwendigen Spieler auf dem Feld hast.

## **ÄNDERUNGEN BEI GLOBAL COVERAGE (FELDWEITE DECKUNG)**

Wähle aus vier verschiedenen Deckungstypen, damit deine Verteidiger die Offense aufhalten können.

## **QB CONTAIN (QB EINGRENZEN)**

Das neue QB Contain-System orientiert sich am Verhalten der echten NFL-Spieler bei einem QB Contain, was das Spiel noch realistischer macht.

## **MAX PROTECT BLOCKING (BLOCKEN FÜR MAXIMALEN SCHUTZ)**

Willst du eine Defense aufstellen, die fast nicht aufzuhalten ist? Bei diesem neuen Teil des Slide Protection-Systems werden alle TEs und Spieler im Backfield auf Blocken gesetzt.

## **NEUE SPIELERWECHSEL-MECHANIK WÄHREND DES SPIELS**

Welchen Spieler willst du beim Snap kontrollieren? Zum ersten Mal kannst du bei *Madden NFL* kontrollieren, zu welchem Verteidiger du zu diesem Zeitpunkt wechseln möchtest – halte dazu einfach die **○**-Taste gedrückt und bewege den linken Stick in die Richtung des Verteidigers, den du kontrollieren möchtest.

# **NEUES CHEW CLOCK (SPIELVERZÖGERUNG)- FEATURE FÜR DIE KI**

KI-Teams sind jetzt in der Lage, einen Chew Clock-Modus zu aktivieren. Mit diesem Modus können KI-Teams die Uhr auf 10 herunterlaufen lassen, sobald sie sich vom Huddle lösen. Dadurch musst du nicht mehr tatenlos für 30 Sekunden oder länger an der LOS warten, während die KI darauf wartet, die Uhr ablaufen zu lassen.

# **NEUE DEFENSE-SPIELZÜGE**

In den Playbooks finden sich in diesem Jahr neue Defense-Spielzüge für *Madden NFL*, die für mehr Flexibilität und Logik auf dem Spielfeld sorgen.

# **COACH STICK (COACH-ANALYSE)**

Willst du auf einen Blick wissen, was die beiden Teams draufhaben? Mit dem neuen Coach Stick-Feature kannst du ohne große Umschweife die Stärken und Schwächen auf beiden Seiten analysieren und deine Spieler effektiv aufstellen. Positioniere deine Spieler und bereite deine Strategie entsprechend vor.

# **MADDEN ULTIMATE TEAM**

Die Benutzeroberfläche von Madden Ultimate Team wurde fast vollständig überarbeitet, was diesen Spielmodus aufregender als je zuvor macht. Aufgaben wie das Sammeln von Gegenständen und das Managen deines Teams wurden optimiert, wodurch du jetzt mehr Zeit für die eigentlichen Spiele hast.

# COACHGLASS

CoachGlass ist ein „Zweiter Bildschirm“-Spielerlebnis, das die Ansage deiner defensiven Spielzüge erheblich erweitert. Du hast Zugriff auf Echtzeitdaten zu den Angriffen deines Gegners, während du Spielzugvorschläge aus der Community einsehen kannst, die dir dabei helfen können, deinen Gegner optimal auszuhebeln.

## SKILLS TRAINER (FÄHIGKEITEN-TRAINER)

Übung macht den Meister – das gilt auch und vor allem beim Football. Deshalb gibt es in *Madden NFL 15* neue Trainingsprogramme für den Skills Trainer (Fähigkeiten-Trainer), mit denen du deine Fähigkeiten noch weiter verbessern kannst. Du solltest dich auch definitiv ans Gauntlet (Spießrutenlauf) wagen, um deine neu gewonnen Fähigkeiten unter Beweis zu stellen.

## MADDEN MESSENGER

Der Madden Messenger ist ein neues Feature in *Madden NFL 15*, mit dem du immer auf dem neuesten Stand bleibst. Du erhältst Notifications zu Themen, die für dich von Bedeutung sind, und bekommst über Social Feed alle Neuigkeiten zu deinen *Madden*-Freunden mit. Dabei ist es egal, ob dein Franchise-Kommissar die Woche beendet, du bei einer Ultimate Team-Auktion überboten wurdest oder einer deiner Freunde eine Siegesserie hinlegt – du kannst jederzeit vom Messenger direkt in den jeweiligen Spielmodus springen.

## SOCIAL SHARING (SOZIALES TEILEN)

Auch das Konzept Social Sharing wird dieses Jahr zum ersten Mal Teil von *Madden* sein. Wenn du dich zum ersten Mal bei Madden anmeldest, werden wir dich danach fragen, ob du deine *Madden*-Erlebnisse mit deinen Freunden teilen möchtest.

# AUSFÜHRLICHE STEUERUNG

## SPIELZUGANSAGE

Die Spielzugansage wurde in *Madden NFL 15* drastisch überholt. Du kannst die Spielzüge immer noch nach Formation, Spieltyp und Personal ansagen, aber es gibt jetzt eine neue Option namens Coach Suggestions (Coach-Vorschläge).

Coach Suggestions (Coach-Vorschläge) werden in folgende Kategorien unterteilt:

<b>Situation</b>	Erstellt einen Spielzug, der für diese Situation passend ist. Dabei ist es egal, ob es sich um einen 1st Down, 2nd and long, 3rd and short oder einen anderen Spielzug handelt.
<b>Strategy (Strategie)</b>	Berechnet die Vorlieben deines Gegners mit ein und schlägt dir einen guten Spielzug zur Überwindung der Defense vor!
<b>Community</b>	Hier erhältst du die erfolgreichen Spielzüge der gesamten <i>Madden</i> -Community, die in dieser Situation gespielt wurden.
<b>Frequent (Häufig)</b>	Hierbei erhältst du eine Liste deiner häufigsten Spielzüge und deren Erfolgsquote.
Für die Spielzugansage stehen dir außerdem zwei Anzeigeoptionen zur Verfügung. Mit Quick (Schnell) wird dir nur ein Spielzug auf dem Bildschirm angezeigt, während du bei Enhanced (Erweitert) gleich drei auf einmal ansehen kannst.	
Zum ersten Mal kannst du in <i>Madden NFL</i> jetzt auch die Spielgeschwindigkeit anpassen. Dir stehen drei Optionen zur Verfügung:	
<b>Normal</b>	Die Standardeinstellung.
<b>No Huddle (Kein Huddle)</b>	Deine Offense wählt automatisch die No Huddle-Offensive, wenn ein Spieler innerhalb des Spielfelds getackled wird und die Uhr noch läuft.
<b>Chew Clock (Spielverzögerung)</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.

# ANGRIFF

## PREPLAY-OFFENSIVE

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

## PASSEN

<b>Wurf zu Receiver 1</b>	□-Taste
<b>Lob zu Receiver 1</b>	□-Taste (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>Bullet Pass zu Receiver 2</b>	✗-Taste (halten)
<b>Wurf zu Receiver 3</b>	○-Taste
<b>Lob zu Receiver 3</b>	○-Taste (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>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>Bullet Pass zu Receiver 5</b>	R1 -Taste (halten)
<b>Wurftäuschung</b>	L1 -Taste
<b>Wurftäuschung zu bestimmtem Receiver</b>	L1 -Taste + ✗-Taste/ ○-Taste/△-Taste/□-Taste/ R1 -Taste
<b>Spielzug-Aktion/ Scramble Überspringen</b>	R2 -Taste
<b>Ball wegwerfen</b>	R3 -Taste
<b>QB Avoidance</b>	Rechter Stick + Richtung
<b>Total Control Passing (Total Control-Pässe)</b>	Linker Stick + Richtung beim Wurf

## BALL CARRIER

<b>Stiff Arm-Move</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/Slide-Move (QB)</b>	□-Taste
<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>Präzisionsmodifikator</b> (abbremsen)	L2 -Taste
<b>Anlauf verzögern</b>	L2 -Taste (antippen)
<b>Spin (Präzision)</b>	L2 -Taste + ○-Taste/ L2 -Taste + rechter Stick (Halbkreis)
<b>Dive (Präzision)</b>	L2 -Taste + □-Taste
<b>High Dive (Präzision)</b> (hinter Blocker)	L2 -Taste + □-Taste
<b>Hurdle (Präzision)</b>	L2 -Taste + △-Taste
<b>Acceleration Burst</b> (Beschleunigungsschub)	R2 -Taste
<b>Geschwindigkeitsänderung</b>	L2 -Taste + R2 -Taste
<b>Ausweichen</b>	Rechter Stick ←/→
<b>Ausweichen (Präzision)</b>	L2 -Taste + rechter Stick ←/→
<b>Jump Cut (Präzision)</b> (hinter Line of Scrimmage)	L2 -Taste + rechter Stick ←/→
<b>Ausweichen rückwärts</b>	Rechter Stick (zurück)
<b>Ausweichen rückwärts</b> (Präzision)	L2 -Taste + rechter Stick (zurück)
<b>Truck</b>	Rechter Stick ↑
<b>Truck (Präzision)</b>	L2 -Taste + rechter Stick ↑

## BALL CARRIER (FORTS.)

<b>Lunge for yards (Yards Überspringen)</b> bei aktivem Stumble Recovery (Stolpervermeidung)-Symbol)	Rechter Stick ↑
<b>Stumble Recovery (Stolpervermeidung)</b> (bei aktivem Stumble Recovery (Stolpervermeidung)-Symbol)	Rechter Stick (zurück)
<b>Truck Spin-Kombo</b>	Rechter Stick ↑, ↘, ←, ↙, ↓
<b>Truck Spin-Kombo (Präzision)</b>	■ L2 -Taste + rechter Stick ↑, ↘, ←, ↙, ↓
<b>Juke links, Spin links-Kombo</b>	Rechter Stick ←, ↗, ↑, ↘, →
<b>Juke links (Präzision), Spin links-Kombo</b>	■ L2 -Taste + rechter Stick ←, ↗, ↑, ↘, →
<b>Juke links, Spin rechts-Kombo</b>	Rechter Stick →, ↙, ↓, ↘, →
<b>Juke links (Präzision), Spin rechts-Kombo</b>	■ L2 -Taste + rechter Stick ←, ↘, ↓, ↘, →
<b>Juke rechts, Spin links-Kombo</b>	Rechter Stick →, ←, ↗, ↑, ↘, →
<b>Juke rechts (Präzision), Spin links-Kombo</b>	■ L2 -Taste + rechter Stick →, ←, ↗, ↑, ↘, →
<b>Juke rechts, Spin rechts-Kombo</b>	Rechter Stick →, ←, ↙, ↓, ↘, →
<b>Juke rechts (Präzision), Spin rechts-Kombo</b>	■ L2 -Taste + rechter Stick →, ←, ↙, ↓, ↘, →
<b>Juke rückwärts, Spin links-Kombo</b>	Rechter Stick ↓, ↘, ←, ↗, ↑
<b>Juke rückwärts (Präzision), Spin links-Kombo</b>	■ L2 -Taste + rechter Stick ↓, ↘, ←, ↗, ↑
<b>Juke rückwärts, Spin rechts-Kombo</b>	Rechter Stick ↓, ↘, →, ↘, ↑
<b>Juke rückwärts (Präzision), Spin rechts-Kombo</b>	■ L2 -Taste + rechter Stick ↓, ↘, →, ↘, ↑
<b>Juke links, Juke rechts-Kombo</b>	Rechter Stick ←, →
<b>Juke links (Präzision), Juke rechts-Kombo</b>	■ L2 -Taste + rechter Stick ←, →
<b>Juke rechts, Juke links-Kombo</b>	Rechter Stick →, ←
<b>Juke rechts (Präzision), Juke links-Kombo</b>	■ L2 -Taste + rechter Stick →, ←

## BALL IN DER LUFT/FREIER BALL

Auto play/Defense Assist (Auto-Spielzug/Defense-Assistent)	L1 -Taste
<b>Spieler wechseln</b>	○-Taste
<b>Hechten</b>	□-Taste
<b>Fangen</b>	△-Taste
<b>Ball Hawk (Aggressives Auffangen)</b>	△-Taste (halten)
<b>Swat (nach Ball schlagen)</b>	R1 -Taste
<b>Seitschritt</b>	L2 -Taste
<b>Acceleration Burst (Beschleunigungsschub)</b>	R2 -Taste

## DEFENSIVE

### PREPLAY-DEFENSE

<b>Individuelle Einstellungen</b>	×-Taste
<b>Spieler wechseln</b>	○-Taste
<b>Spieler auswählen</b>	○-Taste (halten) + rechter Stick
<b>Audible-Menü</b>	□-Taste
<b>Coverage-Audible (Deckungs-Audible)</b>	△-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 (gedrückt halten)
<b>Gameplay-Kamera heranzoomen</b>	↑-Taste
<b>Gameplay-Kamera herauszoomen</b>	↓-Taste
<b>Feste Defense-Spieler- Kamera</b>	←-Taste
<b>Defense-Kamera</b>	→-Taste
<b>Preplay-Menü anzeigen/ ausblenden</b>	R3 -Taste
<b>Publikum anheizen</b>	Rechter Stick ↑

## DEFENSE (BESCHÄFTIGT)

Finesse-Passrush-Move	⊗-Taste
Disengage (Ablassen)	⊗-Taste
Spieler wechseln	○-Taste
Kraft-Passrush-Move	□-Taste
Hände hoch/ Ball weg schlagen	△-Taste
Auto play/Defense Assist (Auto-Spielzug/Defense-Assistent)	L1 -Taste

## DEFENSE (VERFOLGUNG)

Konservatives Tackling	⊗-Taste
Breakdown-Tackling (Präzision)	L2 -Taste + ⊗-Taste
Spieler wechseln	○-Taste
Aggressives Tackling (nahe)/Dive-Tackling (entfernt)	□-Taste
Auto player/Defense Assist (Auto-Spieler/ Defense-Assistent)	L1 -Taste
Ball abnehmen	R1 -Taste
Seitschritt	L2 -Taste
Acceleration Burst (Beschleunigungsschub)	R2 -Taste
Hit Stick (Kollisions-Stick)	Rechter Stick

# GAMEPLAY-FEATURES

## NEUE PREPLAY-SPIELMECHANIKEN FÜR DIE DEFENSE

### ÄNDERUNGEN BEI GLOBAL COVERAGE (FELDWEITE DECKUNG)

Leg die Deckungstechnik fest, die deine Verteidiger einsetzen sollen:

<b>Shade Underneath (Shade unterhalb)</b>	Hierbei stellen sich die Verteidiger mit der Absicht auf, unterhalb der gegnerischen Receiver zu bleiben.
<b>Shade Over Top (Shade oberhalb)</b>	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.
<b>Shade Outside (Shade außen)</b>	Die Verteidiger orientieren sich eher nach außen, um Spielzüge über die Seitenlinien zu unterbinden, geben dadurch aber Raum in der Mitte auf.
<b>Shade Inside (Shade innen)</b>	Die Verteidiger orientieren sich eher nach innen, um Spielzüge über die Mitte zu unterbinden, geben dadurch aber Raum an den Außenlinien auf.

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

## **PROTECT THE STICKS (STICKS SCHÜTZEN)**

Durch diese Einstellung werden Flat-, Hook- und Buzz-Zonenverteidiger Routen vor der First Down-Markierung nutzen. Bei Verteidigern mit Zonenzuweisungen, die von dieser Funktion betroffen sind, wird der Punkt in der Zone, zu dem sie zurückfallen, zur First Down-Markierung.

## **BLUFF-BLITZ**

Die neue 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 LOS oder in der Tackling-Zone den HB bewachen (falls dieser nicht manngedeckt wird) oder zur Hook Zone zurückfallen (wenn der HB manngedeckt wird). Gleichzeitig führen die Verteidiger, die nicht an der LOS oder in der Tackling-Zone stehen, einen Blitz aus, bevor sie sich wieder ihrer eigentlichen Aufgabe widmen.

## **QB CONTAIN (QB EINGRENZEN)**

Die defensive Contain Hot Route wurde entfernt und durch ein weitaus realistischeres QB Contain-System ersetzt. Dieses neue System orientiert sich am QB Contain-Verhalten echter NFL-Spieler und beinhaltet folgende Änderungen:

- QB Contains werden jetzt über das Defense-Schlüsselmenü angesagt.
- Du kannst Contain Right (Eingrenzen rechts), Contain Left (Eingrenzen links) oder beides auswählen.
- Der äußere Passrusher wird entsprechend der vom Spieler angesagten Contain-Einstellungen versuchen, einen Contain aufzusetzen.
- Verteidiger mit Contain-Zuweisung werden jetzt Blocker beschäftigen und so die Pocket langsam zum Einsturz bringen und gleichzeitig die Laufwege entlang der Seitenlinien abdecken. Verteidiger mit Contain-Zuweisung können sich außerdem schnell aus Blockaktivitäten lösen, wenn der QB zur Seite ausrichtet.

# NEUE PREPLAY-SPIELMECHANIKEN FÜR DIE OFFENSE

## QB CADENCE (QB-KADENZ)

Es dauert jetzt länger, Preplay-Hot Routes in *Madden NFL 15* aufzusetzen. Damit möchten wir den Realismus im Spiel weiter fördern. Es soll damit die Zeit simuliert werden, die der Quarterback benötigt, seine Anweisungen an alle Spieler zu geben. Somit erhält das Spiel denselben Rythmus wie beim echten American Football.

Die Tage, an denen mehrere Hot Routes aufgesetzt werden konnten, bevor dein Team überhaupt die LOS erreicht hat, sind gezählt. Dein QB vollendet jetzt zuerst eine Kadenz im Stil von Peyton Manning, bevor du deine nächste Hot Route, Smart Route oder dein nächstes Audible auswählen kannst.

**TIPP:** Bei kompetitiven Kopf-an-Kopf-Spielen hebelt das QB-Kadenz-Feature die Effektivität des Quick Hiking auf, um die Spiele fairer zu machen. Die Defense hat jetzt angemessen Zeit, auf die Anpassungen der Offense zu reagieren.

## MAX PROTECT BLOCKING (BLOCKEN FÜR MAXIMALEM SCHUTZ)

Mit dieser Funktion kannst du mit einem Befehl mehrere deiner Spieler per Hot Route zum Blocken anweisen. Dies komplementiert die neuen und verbesserten QB-Kadenz-Änderungen, da du die Verzögerung des QB zwischen Hot Routes umgehen kannst, wenn du maximalen Schutz benötigst!

# NEUE DEFENSE- SPIELMECHANIKEN FÜR DEN GESTEUERTEN SPIELER

## KONSERVATIVE TACKLING- SPIELMECHANIK

Basierend auf den Werten des Spielers, den du steuerst, hast du bei der Defense einen bestimmten Sichtbereich. Drücke die **X**-Taste, während der BC in deinem Sichtbereich ist, um ein konservatives Tackling auszuführen. Du kannst die visuellen Features des Sichtbereichs im Optionsmenü ein- oder ausschalten.

**TIPP:** Das Timing bei deinen Tackling-Versuchen ist entscheidend! Wenn du versuchst, ein konservatives oder aggressives Tackling einzuleiten, bevor der BC in deinem Sichtbereich ist, scheitert das Tackling und du musst dich davon erst wieder erholen.

## AGGRESSIVE TACKLING- SPIELMECHANIK

Drücke als Verteidiger auf die **O**-Taste, während der BC in deinem Sichtbereich ist, um ein aggressiven Tackling auszuführen. Beachte allerdings, dass der Sichtbereich hierbei kleiner als bei einem konservativen Tackling ist.

**TIPP:** Wenn du einen BC verfolgst, musst du auf die **X**-Taste drücken, anstatt auf die **O**-Taste, um ein Dive-Tackling auszuführen. In den anderen *Madden NFL*-Spielen war es genau anders herum, aber so ist es intuitiver mit dem neuen System.

## NEUE ASSISTED STRAFE (SEITSCHRITTHILFE)- SPIELMECHANIK

Mit dieser neuen Spielmechanik kannst du deinen Verteidiger zum BC ausrichten. Wenn du dich nah am BC befindest und vor ihm bist, halte die **L2**-Taste, gedrückt, um deinen Spieler automatisch zum BC auszurichten und ein Tackling vorzubereiten. Beim Assisted Strafe kannst du dich nur nach links oder rechts bewegen, damit du vor dem BC bleibst.

## NEUE PASSRUSH-LÖSEN-SPIELMECHANIK

Als Passrusher kannst du jetzt auf die **X**-Taste drücken, um dich von einem Blocker zu lösen, während du dich mit dem linken Stick von ihm weg bewegst. Das macht es so einfach wie noch nie, sich von einem Blocker zu lösen und schnelle Spielzüge auszuführen, wenn die Situation es verlangt.

## NEUE FINESSE-PASSRUSH-MOVE-SPIELMECHANIK

Während du mit einem Blocker beschäftigt bist, drücke die **X**-Taste, um Finesse-Passrush-Moves auszuführen. Wenn der Move erfolgreich ist, erhältst du eine Animation, bei der du dich vom Gegner in die Richtung entfernst, in die du den linken Stick bewegst. Dadurch werden diese Manöver schneller als je zuvor ausgeführt.

## NEUE PASSRUSH-SPIELMECHANIK

Du musst nicht mehr den rechten Stick bewegen, um den Quarterback zu rufen. Stattdessen kannst du jetzt einfach die **O**-Taste für Kraft-Rush-Moves oder die **X**-Taste für Finesse-Rush-Moves drücken.

## NEUE PASSRUSH-START-MOVE-SPIELMECHANIK

Du kannst jetzt beim Snap auf die **R2**-Taste drücken, 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, einer 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.

## NEUE BLOCK STEERING (BLOCKSTEUERUNG)-SPIELMECHANIK

Wenn du mit einem Blocker beschäftigt bist, kannst du die Richtung des Verteidigers und des Blockers jetzt durch Bewegen des linken Sticks in die entsprechende Richtung bewegen. Abhängig von deinem Spielzug und was du damit erreichen willst, kannst du mit dieser Spielmechanik beispielsweise die Laufwege blockieren oder die Pocket zum Einsturz bringen.

# AI UND PLAYBOOKS

## NEUE DEFENSE-SPIELZÜGE

In *Madden NFL 15* stehen dir zwei neue Defense-Spielzüge zur Verfügung:

**Contain-Spielzüge** Bei diesen Spielzügen gibt es bereits designierte Passrusher mit Contain-Zuweisung, damit du diese Einstellungen nicht separat an der LOS vornehmen musst.

**Disguised Coverage Shell (Getarntes Deckungssystem)-Spielzüge** Bei diesen Spielzügen werden die Verteidiger so angeordnet, um das eigentliche Deckungssystem zu tarnen. Du hast beispielsweise Cover 4-Spielzüge, bei denen sich die Defense wie bei Cover 1 aufstellt, oder du hast Cover 1-Spielzüge, bei denen sich die Defense für 2 Deep Man oder Zone aufstellt. Es wird mehrere neue Spielzüge geben, die von diesem getarnten Deckungssystem Gebrauch machen werden – überleg dir also schon mal ein paar gute Strategien.

## KICKEN

## SPIELÄNDERUNGEN BEIM KICKEN

Kicken in *Madden NFL 15* ist jetzt noch realistischer als bisher. Mit diesen Änderungen möchten wir die Bedeutung der Kicks in der NFL hervorheben.

**Genauigkeit zählt** Flicke den rechten Stick einfach kurz in die gewünschte Richtung, um einen genauen Kick auszuführen.

**Kick-Genauigkeit-UI** Auf dem Kick-Meter kannst du ablesen, wohin du mit dem rechten Stick für einen erfolgreichen Kick zielen musst. Danach musst du die Aktion nur noch ausführen. Die Anzeige wird aktualisiert, wenn der Spieler den Kick-Pfeil mit dem linken Stick bewegt.

<b>Kick-Genauigkeitswert</b>	Der Kick-Genauigkeitswert wird zum ersten Mal eine bedeutende Rolle bei der Kick-Zielsensibilität des jeweiligen Spielers einnehmen, wenn der rechte Stick in die gewünschte Position bewegt wird.
<b>Kick-Kraft</b>	Der Kick-Kraftwert wurde komplett überarbeitet, damit Kicker jetzt gemäß ihres Kick-Kraftwerts kicken können. Zum Beispiel können Spieler mit einem Kick-Kraftwert von 99 nun bis zu 64 Yards überbrücken, um ein FG zu erzielen, während es bei Spielern mit einem Kick-Kraftwert von 83 nur 45 Yards sind.
<b>Authentischer Wind</b>	Wir haben den Wind auf realistischere Weise ins Spiel implementiert.
<b>Kick-UI</b>	Neue Funktionen wie das Kick-Meter, die Kick-Distanz und eine visuelle Darstellung des Landepunkts wurden hinzugefügt, um dir beim Kicken zu helfen.

## PASSEN

### NEU: UNGENAUE PÄSSE

Quarterbacks werfen jetzt häufiger ungenau Pässe, abhängig von ihrem Genauigkeitswert. Das bedeutet, dass sie entweder sehr ungenaue, leicht ungenaue, genaue oder perfekte Pässe werfen. Durch diese Änderung sollten QBs wie Drew Brees, Tom Brady und Peyton Manning in *Madden NFL 15* stärker sein.

**TIPP:** Sieh dir die drei Genauigkeitswerte deines QBs genau an, damit du Pässe wirfst, bei denen er gut ist (kurz, mittel oder lang).

## **„ID THE MIKE“-FEATURE**

### **PURPLE (VIOLETTE) ROUTES**

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

### **PLAY ART-BLUFF**

Möchtest du während der Spielzugansage im Multiplayer-Modus blaffen, drücke und 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.

### **TEILWEISE AUSGEBLENDENE RECEIVER-SYMBOLE**

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

### **ANPASSUNGEN VOR DEM SPIELZUG**

Wenn du deine Anpassungen vor dem Spielzug optimieren möchtest, solltest du beim Skills Trainer vorbeischauen. Dort kannst du an Drills teilnehmen, die dich die Preplay-Anpassungen lehren. Damit wirst du zum absoluten Profi.

# AUDIBLE-SYSTEM

Die Audible-Verbesserungen aus *Madden NFL 25* sind zurück. Du musst nun nicht mehr fünf beliebige Spielzüge als Audibles festlegen, die du jederzeit abrufen kannst. Jeder Formation stehen nun vier eigene Audibles zur Verfügung. Diese können mit Hilfe eines individuellen Playbooks (oder im Spiel) nach Belieben geändert werden.

Doch das ist noch nicht alles: Du kannst deine Formation nun auch in jede andere Formation deines Playbooks verwandeln, solange ihre Spieler den Spielern auf dem Feld entsprechen. Befindest du dich beispielsweise in einer Normal I-Formation, stehen zwei Running Backs, ein Tight End und zwei Wide Receiver auf dem Feld. An der Line of Scrimmage kannst du nun zu jeder anderen Formation wechseln, die diese Spieler umfasst. Das bedeutet letztendlich, dass du alle passenden Formationen wie Strong-I Normal, Weak-I Normal, oder Pro-Set auswählen kannst, die jeweils ihre eigenen vier Audibles haben, aus denen du dann auswählen kannst.

## PRECISION MODIFIED MOVES (PRÄZISIONSMODIFIZIERTE MOVES) UND KOMBO-MOVES

*Madden NFL 15* haucht den erfolgreichen Precision Modified Moves (Präzisionsmodifizierte Moves) neues Leben ein. Wenn du die **L2**-Taste hältst und eine entsprechende Taste drückst, hast du so viel Kontrolle über den Ballträger wie noch nie in der Geschichte von *Madden NFL*. Einige dieser Precision Modified Moves (präzisionsmodifizierte Moves) (beispielsweise Precision Spin und Hurdle) führen zu komplett neuen Animationen. Alle Moves verbessern die Chance des Ballträgers, den Verteidiger auszutricksen!

Um auf dem Feld an einem Verteidiger vorbeizukommen, ist nicht immer ein Tastendruck erforderlich. Mit dem rechten Stick kannst du jetzt einige richtig starke Manöver ausführen. Bewegst du den rechten Stick nach **←**, **↖**, **↑** führst du beispielsweise eine Kombo aus Links-Juke und Rechts-Spin aus. Wenn du bei diesen Moves die **L2**-Taste hältst, steigt deine Chance, den Verteidiger auszutricksen, sogar noch mehr.

# SPIELANLEITUNG

## SPIELBILDSCHIRM



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

# PAUSE-MENÜ

## FORTSETZEN

Setze ein pausiertes Spiel fort.

## INSTANT REPLAY (WIEDERHOLUNG)

Schau dir den vorherigen Spielzug aus verschiedenen Kamerawinkeln an.

## GAME OPTIONS (SPIELOPTIONEN)

<b>Settings (Einstellungen)</b>	Ändere diverse Spieleinstellungen wie Schwierigkeit, Gameplay-Regler oder Lautstärke.
<b>Custom Audibles (Eigene Audibles)</b>	Lege in deinem Playbook spezifische Audibles für jede Formation fest.
<b>Auszeit nehmen</b>	Halte die Spieluhr an und gib deinem Team die Möglichkeit, sich etwas auszuruhen.
<b>Depth Chart (Kadertiefen-Übersicht)</b>	Verwalte deinen Kader und hol dir die Spieler in deine Startaufstellung, die du haben willst.
<b>Medical Center (Teamarzt)</b>	Schau dir alle Verletzungen an, die im Spiel aufgetreten sind.
<b>Anleitung</b>	Sieh dir das Ingame-Handbuch an und finde schnell Antworten auf deine Fragen zu <i>Madden NFL 15</i> .

## STEUERUNG

<b>Basic Controls (Grundlegende Steuerung)</b>	Sieh dir den Abschnitt zur grundlegenden Steuerung im Ingame-Handbuch an.
<b>Ausführliche Steuerung</b>	Sieh dir den Abschnitt zur ausführlichen Steuerung im Ingame-Handbuch an.
<b>Controller Select (Controllerwahl)</b>	Hol dir einen weiteren Spieler ins Spiel oder wechsle die Seiten (spiele als das andere Team).

# **RECAP (ÜBERBLICK)**

**Statistics (Statistik)** Schau dir alle bisher im Spiel erfassten Statistiken an.

# **SPIEL BEENDEN**

Verlasse das Spiel. Sämtliche Spielfortschritte gehen dabei verloren.

# **HAUPTMENÜ**

## **START-ABSCHNITT**

Stürze dich sofort in ein Spiel, schau dir die neuesten On Demand-Videos an, starte Herausforderungen und greife auf Fantasy Football zu.

## **SPIEL-ABSCHNITT**

Hier hast du Zugriff auf Connected Franchise, Online Head to Head, Madden Ultimate Team, Skills Trainer, Play Now, Practice und GMC Never Say Never Moments.

## **SHARE-ABSCHNITT (TEILEN)**

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

## **DOWNLOAD COMMUNITY FILES (COMMUNITY-DATEIEN HERUNTERLADEN)**

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

## **SHARE MY FILES (MEINE DATEIEN TEILEN)**

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

## **MY DOWNLOADS (MEINE DOWNLOADS)**

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

## **CUSTOMIZE (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 oder eine CFM-Übernahme mit der *Madden NFL*-Community teilen.

## **CREATION CENTER**

Erstelle neue Spieler und passe Trikot-Optionen an. Wenn du die Hosen, Socken oder Trikots deines Teams ohnehin ständig anpasst, ist dies der richtige Ort für dich. Hier kannst du alles so lange anpassen, bis es deinen Wünschen entspricht.

## **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 ein eigenes Defensiv-Playbook erstellen. Beim Erstellen deines eigenen Playbooks kannst du sogar deine voreingestellten Audibles anpassen.

## **ASSIGN AUTO SUBS (AUTOMATISCHE WECHSEL ZUWEISEN)**

Passe die Häufigkeit deiner Wechsel an. Wenn du automatische Spielerwechsel zuweisen möchtest, rufe jede Position auf und lege den Ermüdungs-Level fest, bei dem ein Spieler automatisch ausgewechselt wird.

## **HELP/SETTINGS (HILFE/EINSTELLUNGEN)**

Hier kannst du sämtliche Spiel-Einstellungen wie Spielzugansage-Stil, Schwierigkeitsgrad, Gameplay-Regler und vieles anderes anpassen. Darüber hinaus kannst du dein Origin-Konto (EA) aktualisieren, dir aktuelle News anschauen oder dir ein FAQ ansehen.

## **MANAGE FILES (DATEIEN VERWALTEN)**

Hier kannst du all deine Dateien speichern, laden oder löschen.

## **GRIDIRON CLUB**

Schau dir deine Loyalitäts-Belohnungen für vorherige EA SPORTS-Titel an. Wenn du vorherige Titel gespielt hast, erhältst du Loyalität und wirst mit Madden Ultimate Team-Münzen belohnt.

## **EXTRAS**

Hier kannst du sämtliche mit *Madden NFL 15* in Verbindung stehenden Vorbesteller-Boni oder Promotion-Boni einlösen. Darüber hinaus kannst du dir auch die Mitwirkenden ansehen.

## CONNECTED FRANCHISE (VERBUNDENE FRANCHISE)

### WAS IST CONNECTED FRANCHISE?

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

### WAS IST NEU IN CONNECTED FRANCHISE?

In diesem Jahr dreht sich alles um die Vorbereitung. Connected Franchise wartet bei *Madden NFL 15* mit einem brandneuen Feature auf – Game Prep. Game Prep ist ein neuartiges und tiefgehendes Trainingssystem, das jeden Teil deines Teams (oder Spielers) auf extreme Weise beeinflusst. Außerdem gibt es bei Connected Franchise jetzt auch komplett zufallsgenerierte Draftjahrgänge mit erweiterten Storylines, ein verbessertes Umzugs-Erlebnis mit neuen Trikots, neue Tools für Sportkommissare, einen Zuversichtswert, der die Leistung des Spielers auf dem Feld beeinflusst, ein brandneues Free Agent-Erlebnis, die Möglichkeit, Angestellte während der Saison anzuheuern und zu feuern und noch vieles mehr.

# GAME PREP

Game Prep ist das brandneue Trainingssystem von Connected Franchise und verleiht dir mit einer Fülle an Aktivitäten die Kontrolle über jede Facette der Vorbereitungsphase deines Teams für zukünftige Gegner. 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. Für dein Wochenkonzept stehen dir drei primäre Aktivitätstypen und Drills zur Verfügung.

## XP sammeln

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

## Zuversichts-Drills

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

## Ingame-Drills

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

## ZUVERSICHTSWERT

Wie oben bereits erwähnt, hat jeder deiner Spieler einen Zuversichtswert. Dieser kann mit den Zuversichtsdrills in Game Prep verbessert werden, aber auch die Leistung deines Teams, das Verpflichten von großartigen Free Agents oder das Gewinnen von Heimspielen wirken sich auf diesen Wert aus. Die Zuversicht deiner Spieler kann auch bei Heimniederlagen leiden, oder wenn du einen tollen Spieler verkaufst. Dieser Wert wirkt sich auch auf den Spielverlauf aus, denn 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

Mit den brandneuen zufallsgenerierten Jahrgängen siehst du in Connected Franchise keinen Spieler ein zweites Mal. Die Spieler werden vollständig zufallsgeneriert. Das betrifft beispielsweise auch ihre Werte, Namen, Körpergröße und ihr Gewicht. Du kannst dir also ein Team aufbauen und dir dabei sicher sein, dass es wahrhaft einzigartig auf der Welt sein wird. Das Beste an den Draftjahrgängen sind aber nach wie vor die erweiterten Storylines aus den Vorgängern, die für pures Football-Feeling sorgen. Jedes Jahr werden deine Draftjahrgänge die vielen Wendepunkte und Dramen enthalten, die auch der echte NFL-Nachwuchs kurz vor dem Abschluss am College erlebt. Es kann sogar passieren, dass ein von dir beobachteter College-Anfänger beschließt, die Oberstufe doch zu absolvieren, und du daraufhin einen neuen Nachwuchsstar finden musst. *Madden NFL 15* ist so unberechenbar, wie du es dir vorstellst.

## VERBESSERTES UMZUG-ERLEBNIS

Umzüge sind ein wichtiger Bestandteil des Eigentümer-Modus, weshalb wir das System in *Madden NFL 15* verbessert haben. So soll dein Team so einzigartig und realistisch sein wie möglich im Vergleich zu einem echten neuen NFL-Franchise.

## MULTIPLE ADVANCE POINTS (UNTERSCHIEDLICHE EINSTIEGPUNKTE)

Wolltest du schon immer mal im Chefsessel sitzen und dich nur um die Offseason mit Free Agents und dem NFL-Draft beschäftigen? Vielleicht möchtest du gleich in die Playoffs, nachdem du in deiner Liga den besten Setzplatz ergattert hast? Mit den Multiple Advance Points ist all das und noch mehr jetzt möglich. Falls du aber eher der Typ bist, der gerne jede Woche des Jahres spielen möchte, ist das aber auch kein Problem. Diesen Spielmodus wird es auch weiterhin in *Madden NFL 15* geben.

## NEW COMMISSIONER TOOLS (NEUE TOOLS FÜR SPORTKOMMISSARE)

*Madden NFL 15* stellt Sportkommissaren zwei neue Tools zur Verfügung, die sie nach Lust und Laune einsetzen können. Ligen haben jetzt mehr Kontrolle darüber wie sie geleitet werden als je zuvor.

<b>Designate</b>	Wenn du weißt, dass du zu einem bestimmten
<b>Auto-Pilot Length</b> <b>(Autopilotdauer einstellen)</b>	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.
<b>Multiple Commissioners</b> <b>(Mehrere Sportkommissare)</b>	Das Verwalten eines Online-CFM mit mehreren Benutzern kann ziemlich zeitaufwendig werden. Das echte Leben kümmert sich aber nicht um deine digitalen Verpflichtungen. Connected 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 nach Lust und Laune aktivieren oder deaktivieren.

## SHORT-TERM INJURED RESERVE (RESERVISTENLISTE FÜR KURZZEIT-VERLETZTE)

Vor Kurzem hat die NFL eine neue Regel für die Reservistenliste eingeführt. Teams haben jetzt die Möglichkeit, einen Spieler als Kurzzeit-Verletzten auf die Reservistenliste zu setzen. Das heißt im Klartext, dass der verletzte Spieler bereits nach acht Wochen wieder aufs Spielfeld

zurückkehren darf. Diese Möglichkeit steht jetzt auch dir als Coach oder Eigentümer offen und besonders wichtig, wenn du einen Spieler gesund pflegen willst, ohne dass er gleich die ganze Saison aussetzen muss. Dank der Rückkehr von Percy Harvin zu den Seattle Seahawks aus der Reservistenliste für Kurzzeit-Verletzte konnte das Team die Lombardi Trophy im Jahr 2013 mit nach Hause nehmen. Vielleicht wird es dir ja genauso ergehen.

## **IMPROVED DEPTH CHART (VERBESSERTE KADERTIEFEN-ÜBERSICHT)**

Wenn du dich in *Madden NFL 25* mit Connected Franchise befasst hast, bist du vielleicht auch auf das Problem gestoßen, dass der Gesamtwert deiner Spieler in der Kadertiefen-Übersicht im Haupt-CFM-Hub nicht mit dem Wert im Pause-Menü des Spiels übereinstimmt. In *Madden NFL 15* wird die Kadertiefen-Übersicht im ganzen Modus aktuell und richtig sein, womit du mit deinem Team immer die besten Gewinnchancen herausholen kannst. Diejenigen, die das Spielfeld im Blick haben, können das Ergebnis extrem beeinflussen. Ab sofort wirst du nie wieder Probleme mit dem Personalmanagement haben.

## **SUPERSIM OVERHAUL (SUPERSIM-ÜBERARBEITUNG)**

Wir haben die SuperSim-Engine komplett neu aufgebaut und eingestellt, damit die Ergebnisse aus simulierten Spielen näher an der NFL-Realität sind als je zuvor in *Madden*. Die Statistiken sind ein wesentlicher Faktor, wenn es darum geht, den Erfolg von Spielern und Teams zu messen. Im Laufe einer Saison werden die Statistiken der Spieler jetzt näher an der Realität sein.

## **32-PLAYER CONTROL (OFFLINE) (32-SPIELER-STEUERUNG (OFFLINE))**

Im Offline-Connected 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-QB der St. Louis Rams sein.

## **TRANSACTION LOG (TRANSAKTIONS-ÜBERSICHT)**

Wenn es um die neuesten Kaderveränderungen in der Liga geht, tappst du nun nicht mehr im Dunkeln. Im Transaction Log findest du sämtliche Free Agent-Verpflichtungen, Trades, Verletzungen und Vertragsverlängerungen.

## **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** Du erhältst einen Vorteil bei der Popularität deines (Ehemaliger Spieler) Teams und beginnst deine Karriere mit 5 Millionen USD.

**Lifelong Fan** Du erhältst einen Vorteil bei den Fans und beginnst (Ewiger Fan) deine Karriere mit 5 Millionen USD.

**Financial Mogul** Du startest mit 10 Millionen USD, aber du hast (Finanzmogul) 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 abruft 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 von dem Budget abgezogen wird, das eine der Grundlagen deines Teamwerts darstellt.

## **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 (MITARBEITER)**

Top-Mitarbeiter zu haben, sorgt nicht nur für Team-Erfolge, sondern beeinflusst auch deine Fan-Zufriedenheit. Ein ganz wichtiger Mitarbeiter ist dein Head Coach. Wenn du einen neuen Head Coach brauchst, solltest du versuchen, mit der Verpflichtung eines Coaches mit hohem Coach-Level für Furore zu sorgen. Ein hohes Coach-Level bedeutet mehr Scouting-Punkte, die sich dann wieder in einem tollen Scouting bezahlt machen, das dem Rest der Liga überlegen ist. Als Nächstes benötigst du einen Scout. Nutze die Spezialität eines Scouts, um ihn optimal einzusetzen. Ist dir als Eigentümer das Tempo eines Wide Receivers sehr wichtig, solltest du einen Scout suchen, dessen Spezialität das WR-Tempo ist. Du kannst dieses Attribut dann günstiger scoute. Das letzte Puzzleteil eines großartigen Mitarbeiter-Teams ist der Trainer (Physiotherapeut). Der Trainer kann helfen, Ermüdung abzubauen und Spieler nach Verletzungen wieder aufzubauen.

## **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. Rufe den „Marketing“-Berater auf, um zu erfahren, wo dein Team im Vergleich zum Rest der Liga steht und welcher Spieler die meisten Trikots verkauft. Trikot-Verkäufe basieren auf dem Personality Rating (Persönlichkeitswert), dem Alter, dem Gesamtwert und der Position eines Spielers.

## **MEDIA STATEMENTS (MEDIENKOMMENTARE)**

Im Laufe der Saison musst du Fragen der Journalisten beantworten. Deine Antworten wirken sich auf die gesamte Fangemeinde aus. Wenn du eine Super Bowl-Teilnahme garantierst und dann die Playoffs verpasst, rufen die Fans schnell nach einem neuen Eigentümer! Sobald du dich an die Medien wenden solltest, wirst du darüber im „Actions“-Abschnitt (Aktionen) benachrichtigt.

## **STADIUM UPGRADES (STADION-UPGRADES)**

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

## **RELOCATE (UMZUG)**

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

## **CHOOSE CITY (STADTWAHL)**

Der Umzug einer Franchise besteht aus vier Schritten. Zunächst musst du die wichtige Entscheidung fällen, in welche Stadt es gehen soll.

Es gibt 17 Städte, in die du umziehen kannst:

- London, England
- Los Angeles, Kalifornien
- Mexiko-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 Namen des umziehenden Teams behalten 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.

## **KADERAUFBAU**

### **SPIELER BEOBACHTEN**

In jeder Woche der regulären Saison kannst du dir den nächsten Draftjahrgang anschauen und festlegen, wer am besten zu deinem Team passen könnte. Du kannst dir jede Woche „Scouting Points“ (Scouting-Punkte) verdienen, mit denen du die Werte, die Eigenschaften und sogar den Spielertyp jedes einzelnen Spielers des Drafts freischalten kannst.

Da die Punkte begrenzt sind, solltest du geschickt vorgehen und genau wissen, auf welcher Position du Schwächen hast oder welche Spieler auslaufende Verträge haben. Wenn du ein präzises Bild von deinem aktuellen Team und deinem künftigen Team hast, kannst du es in Sachen Scouting in die richtige Richtung lenken.

Das Beobachten von Spielern während der Saison ist außerdem enorm wichtig, um zu wissen, welche Spieler der Draft bringen wird. Spieler zu wählen, die du überhaupt nicht kennst, kann sich in *Madden NFL 15* mehr denn je als falsche Strategie entpuppen. Nutzt dein Team beispielsweise eine 3-4-Defense und du draftest einen 4-3-Defensive End, sinkt der Wert dieser Defense deines Teams stark.

### **ERWEITERTE STORYLINES**

Jedes Jahr gibt es eine Handvoll Spieler, deren Weg zum Draft einige Wendepunkte und Dramen beinhaltet. Du solltest die Storylines im Auge behalten, sonst setzt du eventuell deine Hoffnungen in einen vielversprechenden Running Back und findest erst zu spät heraus, dass er seine Position gewechselt hat oder dass er sich komplett aus dem Draft zurückgezogen hat.

## WERTE

Sechs Werte sind ein zentraler Teil des Connected Franchise-Modus und spielen eine große Rolle beim Aufbau deines Teams. Diese Werte verleihen jeder Mannschaft eine authentische Identität und bestimmen ihren Charakter und ihre Zusammensetzung. Das Verständnis dieser Werte und ihrer Berechnung ist sehr wichtig. Diese Werte beeinflussen deinen Spieler nicht auf dem Feld, sondern beeinflussen den Charakter jeder NFL-Franchise.

<b>Personality Rating (Persönlichkeits-Wert)</b>	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.
<b>Physical Rating (Physis-Wert)</b>	Dieser Wert wird aus den körperlichen Werten sowie dem Typ und der Position eines Spielers berechnet. Der Physis-Wert eines WRs 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.
<b>Intangible Rating (Teamarbeit-Wert)</b>	Dieser Wert wird aus den Teamarbeit-Werten eines Spielers berechnet. Auch der Typ und die Position eines Spielers werden berücksichtigt. Der Teamarbeitwert eines QBs 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.
<b>Size Rating (Größe-Wert)</b>	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 allerdings ein schneller HB, wäre sein Größe-Wert deutlich niedriger.

<b>Production Rating (Effektivitäts-Wert)</b>	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. Sobald ein Rookie Leistungen auf dem Feld zeigt, steigt dieser Wert.
<b>Durability Rating (Zähigkeits-Wert)</b>	Dieser Wert wird aus den Zähigkeits-Werten eines Spielers berechnet. Für diesen Wert werden die Verletzungen, die Ausdauer und die Widerstandsfähigkeit eines Spielers berücksichtigt. Auch sein Alter und seine Position fließen in diesen Wert ein.

## 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 deine Werte steigen lassen kann. 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

### VERTRAGSVERLÄNGERUNGEN

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

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

## FREE AGENT-ANGEBOTE

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

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

## VERTRAGSANGEBOTE

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

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

## DRAFT

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

In dieser Zentrale siehst du die Draft-Reihenfolge sowie eine Reihe von Aktionen, die du ausführen kannst. Ist ein anderes Team an der Reihe, kannst du diesem Team einen Trade anbieten und in der Draft-Reihenfolge aufsteigen, dir den gesamten Draft-Überblick anschauen oder den Draft schneller weiterlaufen lassen. So authentisch wie in *Madden NFL 15* 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.

## **ROOKIES VERPFLICHTEN**

In *Madden NFL 15* kannst du nicht mehr mit den Rookies verhandeln, die du gedraftet hast. Diese Aufgabe wird nun automatisch durchgeführt und spiegelt somit den neuen Umgang mit Rookie-Verträgen in der NFL wider.

## **ALS COACH SPIELEN**

### **COACH PROGRESSION (TRAINER-FORTSCHRITT)**

Jeder Coach in *Madden NFL 15* 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 außerordentlich hoch, dafür erhält er aber auch einen Rabatt auf den Preis von Packs.

## **XP AUSGEBEN**

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

## SPIELER VERBESSERN

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

Wenn du die XP eigenhändig einsetzt, hast du den Vorteil, dass du deine Spieler nach deinen Systemwünschen anpassen kannst. Ist dein Ziel das intelligenteste Team der Liga, solltest du alle XP für „Awareness“ (Bereitschaft) und „Play Recognition“ (Spielzugerkennung) 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. Sobald du deinen wichtigsten Spielern XP zugewiesen hast, kannst du der KI die Aufgabe überlassen, allen anderen Spielern XP zuzuweisen. Du sparst so nicht nur Zeit, sondernstellst auch sicher, dass alle ihre verdienten XP erhalten.

## ALS SPIELER SPIELEN

### SPIELERERSTELLUNG

Du kannst als aktiver Spieler, als NFL-Legende oder als komplett neu erstellter Spieler antreten. Ein neues Feature von *Madden NFL 15* ist die Möglichkeit, dir bei der Wahl deiner Franchise anzuschauen, wo du dich in der Depth Chart (Rangordnung) des Teams befinden wirst.

### 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.

## **PRACTICE (TRAINING)**

Während der Saison kannst du mit deinem Spieler oder mit dem Team trainieren. Je nach deinem Schwierigkeitsgrad, kannst du aus verschiedenen Szenarien wählen. Du solltest das Training nutzen, um dir wertvolle XP und einen Platz in der Depth Chart zu sichern!

## **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 dich jederzeit dafür entscheiden, mit deinem Spieler zurückzutreten. 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 letzten Endes ablesen, wo du im Vergleich zu den größten Legenden dieses Sports stehst. Wenn du in die Hall of Fame aufgenommen werden möchtest, brauchst du einen hohen Legacy-Wert!

# MADDEN ULTIMATE TEAM

## WAS IST MADDEN ULTIMATE TEAM?

Willkommen im Fantasy-Football-Modus, bei dem du die Spiele spielst. Du erhältst einige Spieler für deine Startaufstellung und kannst dich dann auf einen von acht Teamstilen konzentrieren

### SAMMELN

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

### VERBESSERUNGEN

Verbessere dein Team mit deinen neu erworbenen Spielern. Im Trade Block kannst du deine überflüssigen Gegenstände mit Spielern tauschen, um selbst andere heiß ersehnte Gegenstände in deinen Besitz zu bringen.

### DOMINIEREN

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

# DIE NEUERUNGEN BEI MADDEN ULTIMATE TEAM.

Wenn du Madden Ultimate Team bereits in der Vergangenheit gespielt hast, sagen wir dir hier, was sich alles geändert hat und welche Neuerungen es gibt.

<b>Objectives</b> <b>(Einsatzziele)</b>	Teste alle Features des Modus und erfülle einfache Einsatzziele, um Belohnungen zu erhalten.
<b>Lineup</b> <b>(Aufstellung)</b>	Mit dem neuen Lineup-Bildschirm kannst du deine Startspieler auswählen und dein Depth Chart verwalten.
<b>Item Binder</b> <b>(Gegenstands-fenster)</b>	Der Item Binder ersetzt die alten Reserven und enthält nützliche Filter- und Sortieroptionen sowie Gegenstandsaktionsmöglichkeiten.
<b>Sets</b>	Kollektionen heißen jetzt Sets und können einfacher vervollständigt werden – Unvollständige Kollektionen gehören also der Vergangenheit an.
<b>Punkte</b>	Du kannst Punkte mit echtem Geld kaufen, um Bundles und andere besondere Gegenstände zu erwerben.

## LOSLEGEN MIT MADDEN ULTIMATE TEAM

Wähle M15 ULTIMATE TEAM aus dem Spielabschnitt aus und such dir eine Uniform und ein kostenloses Stil-Pack aus. Am besten entscheidest du dich für einen Stil, der der Strategie entspricht, die du auch in *Madden* verwendest. Wirst du gern weite Pässe? Dann entscheide dich für das Long Pass Style Pack (Stil-Pack „Langer Pass“). Möchtest du die Spieluhr kontrollieren und dich Yard um Yard um vorne kämpfen? Dann ist Ground and Pound (Voll auf die Zwölf) genau das richtige für dich. Deinen Teamstil kannst du später wieder ändern.

### WAS IST EIN STIL?

Jeder Spieler und der Coach haben eigene Stilboni, die zusammen den Teamstil bilden, welcher wiederum die Schlüsselattribute deiner Spieler verstärkt. Es gibt jeweils vier Teamstile für Offense und Defense.

## **OFFENSE-STILE**

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

## **DEFENSE-STILE**

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

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

## **WIE VERBESSERE ICH MEIN TEAM?**

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

## **WORAUS BESTEHT EIN PACK?**

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

## **WAS BEDEUTET STUFE?**

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

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

## **WAS IST EIN PROGRAMM?**

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

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

## **LIVE**

Die Registerkarte „Live“ wird dir beim Betreten von MUT angezeigt. Dort findest du Ankündigungen über die vielen Inhalts-Updates für den Modus. Neue Solo-Herausforderungen und Sets werden mehrmals pro Woche angeboten. In diesen neuen Events findest du die besten Spieler zum Verbessern deines Teams.

## **EINSATZZIELE**

In dieser Registerkarte findest du außerdem die Liste deiner Einsatzziele. Wenn du mal nicht weiter weißt, wirf einen kurzen Blick auf deine Einsatzziele. Dort findest du hilfreiche Aufgaben, die dich alles über Ultimate Team lehren werden. Für das Abschließen aller Aufgaben erhältst du eine Belohnung, also ran an die Arbeit!

## SPIELEN

In der Registerkarte „Spiele“ findest du alle Spiele, die du mit deinem Ultimate Team bestreiten kannst. Solo-Herausforderungen sind Einzelspielerpartien gegen KI-gesteuerte Teams. In den Head-to-Head-Seasons spielst du im Rahmen eines fortlaufenden Turniers gegen zufällig ausgewählte MUT-Spieler. Du kannst über diese Registerkarte auch ein Head-to-Head-Spiel gegen einen Freund bestreiten.

## SOLO-HERAUSFORDERUNGEN

Die Solo-Herausforderungen bestehen aus vielen verschiedene 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 Teamstile besitzt. Beginne mit den Preseason-Spielen und arbeite dich zu den Herausforderungen der regulären Saison vor, um Münzen und Gegenstände zu sammeln. Es werden laufen neue Solo-Herausforderungen hinzugefügt, also schau immer mal wieder im Live-Hub vorbei.

## HEAD TO HEAD SEASONS

Bei Head to Head Seasons spielst du in einem Turnier, bestehend aus mehreren 10-Spiel-Saisonen, gegen zufällig ausgewählte MUT-Spieler. Wenn du genug Spiele in einer Saison gewinnst, rückst du in die Playoffs vor und qualifizierst dich für das nächste Level. Insgesamt gibt es acht Levels, jedes mit seinen eigenen Playoffs und seinem eigenen Super Bowl. Nebenbei verdienst du dir noch Münzen und Gegenstände dazu. Du kannst ein Saisonturnier heute starten und spielen, wann immer du willst. Es gibt kein Zeitlimit. Egal ob du selten oder sehr häufig spielst, du erhältst immer einen Gegner, der dir ebenbürtig ist.

## MARKETPLACE (MARKTPLATZ)

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

## **STORE**

Im Store kannst du Gegenstände für Münzen erwerben, die du in Solo-Herausforderungen und Auktionen erhalten hast. Alternativ kannst du hier auch deine gekauften Punkte ausgeben. Es gibt verschiedene Packs zu unterschiedlichen Preisen. Jedes Pack enthält mehrere zufällige Gegenstände sowie einen Elite-Spieler von hoher Qualität, wenn du Glück hast. Du kannst dir auch Pack-Bundles kaufen. Diese enthalten mehrere Packs und sind günstiger im Vergleich zu einzeln gekauften Packs. Einige der großen Bundles enthalten einen garantierten Elite-Spieler als zusätzlichen Bonus. Sieh regelmäßig im Store vorbei, um Werbeaktionen und Sonderangebote abzugreifen.

## **WAS SIND PUNKTE?**

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

## **AUCTION HOUSE (AUKTIONSHAUS)**

Über den Marktplatz erreichst du auch Auktionen und Trades. Im Auktionshaus kannst du Gegenstände von anderen Spielern kaufen und deine eigenen Gegenstände anbieten. So kannst du oft die Gegenstände finden, die dir noch fehlen, oder Gegenstände, die du nicht brauchst, zu Münzen machen. Du kannst die Auktionen nach Typ, Stufe, Position, Team und Spieler-Gesamtwert filtern. Achte auf die verbleibende Zeit der Auktion und plane deine Kaufstrategie entsprechend. Wenn ein Gebot auf eine Aktion abgegeben wird, die nur noch eine Minute oder weniger läuft, werden einige Sekunden zur Auktion hinzugefügt.

Öffne den Item Viewer (Inventar) und wähle „Auktion“ aus, um einen deiner Gegenstände im Auktionshaus anzubieten. Du kannst die Dauer der Auktion sowie ihren Startpreis und Sofortkaufpreis festlegen. Bei einigen Gegenständen musst du unter Umständen eine Auktionsgebühr bezahlen. Du kannst dir deine aktiven Auktionen und abgegebenen Gebote auch über das Auktionen und Trades-Hub ansehen.

## **TRADE BLOCK**

Im Trade Block kannst du Gegenstände mit anderen Spielern tauschen. Hier kannst du Profit aus Gegenständen schlagen, die für deine Aufstellung nicht interessant sind. Für einen anderen Spieler sind diese vielleicht sehr wertvoll und im Gegenzug erhältst auch du einen Gegenstand, der dir etwas bringt. Du kannst den Trade Block genauso durchsuchen wie das Auktionshaus. Wähle TRADE (TAUSCHEN) im Item Viewer aus, um einen Gegenstand zum Tausch anzubieten.

Du kannst den von dir gesuchten Gegenstand mit Dauer, Typ, Stufe, Position, Team, Stil oder Spielerwert angeben. Sobald dir ein Angebot gemacht wird, kannst du entscheiden, ob du es annehmen und den Trade durchführen möchtest, oder ob du das Angebot ablehnen willst. Bei einigen Gegenständen musst du unter Umständen eine Tauschgebühr bezahlen. Du kannst deine aktiven Trade-Angebote und abgegebenen Gebote über das Auktionen und Trades-Hub verwalten.

## TEAM

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

## LINEUP (AUFSTELLUNG)



Nimm dir einen Augenblick Zeit, um dir deine Aufstellung genau anzusehen. Wähle einen Stapel aus und bewege dich nach oben oder unten durch die Depth Chart-Positionen. Wähle einen Spieler aus, um dir die möglichen Ersatzspieler anzusehen. Über Team Options (Team-Optionen) kannst du deinen Teamstil ändern oder über „Best Lineup“ (Beste Aufstellung) dein Team automatisch basierend auf Gesamtwert oder Stil von der KI zusammenstellen lassen. Wenn du nach links oder rechts scrollst, kannst du dir die verschiedenen Bestandteile deines Teams wie Offense, Defense und Specialist (Experten) ansehen.

## VERTRÄGE

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

## OBJEKTE

In der Registerkarte „Gegenstände“ kannst du alle deine Gegenstände ansehen und verwalten. Du kannst den Item Binder durchsuchen und deine Kollektion mit leistungsstarken Filter- und Sortierungsfunktionen verwalten. Wenn du dir deine ungeöffneten Packs ansiehst, kannst du auch alle verfügbaren Sets betrachten.

## **ITEM BINDER (GEGENSTANDSFENSTER)**

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

## **SETS**

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

## **ERFOLG IN MUT**

Münzen sind die Währung von MUT. Diese erlangst du innerhalb des Modus für gewonnene Spiele und vervollständigte Sets. Mit deinen Münzen kannst du dir dann Packs im Store kaufen oder auf Auktionen bieten. Dieses Jahr neu dabei sind die Punkte. Diese kannst du nur mit echtem Geld erwerben und sie gegen spezielle Gegenstände wie Bundles eintauschen.

Schließe Solo-Herausforderungen ab, vervollständige Sets oder verkaufe Gegenstände im Auktionshaus, um an mehr Münzen zu gelangen. Viele der Gegenstände, die du aktuell nicht verwendest, kannst du auch mittels Schnellverkauf zu barer Münze machen. Wir fügen dem Modus jeden Tag neue Events hinzu. 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 Gegenstände lernst, die du sammeln kannst, um dein Team zu erstellen. Diese werden in mehrere grundlegende Kategorien unterteilt.

## SPIELER

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

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

## TEAM ITEMS (TEAM-GEGENSTÄNDE)

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

## SAMMELOBJEKTE

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

## HEAD COACH (CHEFTRAINER)

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

# ONLINE HEAD TO HEAD

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

## SCHNELLES SPIEL

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

Wenn du ein weniger stressiges Spiel bestreiten möchtest, alle deine *Madden NFL 15*-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 15* schicken und sie zu einem Spiel herausfordern, wenn sie online sind. Bei Spielen gegen Freunden kannst du deine Spieldaten nach Belieben anpassen, um das Spiel so zu erleben, wie du es möchtest.

## BESTENLISTEN

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

**Top 100** Hier siehst du die besten 100 gewerteten Online  
**(Besten 100)** Head to Head-Spieler.

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

**Freunde** Auf dem Friends leaderboard (Freundes-Bestenliste) kannst du dich mit deinen Freunden messen. Die Bewertung erfolgt hierbei über die Anzahl der Skill Points, die jeder von euch erreicht hat.

**Stats Leaders  
(Statistikanführer)** Hier kannst du dich mit anderen Madden-Spielern in vielen verschiedenen Offense- und Defense-Statistiken messen.

## LOBBYS

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

## COMPARE STATS (STATISTIKEN VERGLEICHEN)

Auf diesem Bildschirm kannst du nicht nur verschiedene Statistiken zwischen dir und einem anderen Spieler vergleichen, sondern auch die Spielweise dieses Spielers auskundschaften und dir die Ergebnisse deiner letzten 20 Spiele ansehen.

## DEPTH CHART (KADERTIEFEN-ÜBERSICHT)

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

## ANPASSEN

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

# **SKILLS TRAINER (FÄHIGKEITEN-TRAINER)**

Der 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 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 Skills Trainer 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* zu spielen. Du kannst Einstellungen wie die Viertellänge, die Schwierigkeit und den Spielzugansage-Stil ändern.

## **PRACTICE (TRAINING)**

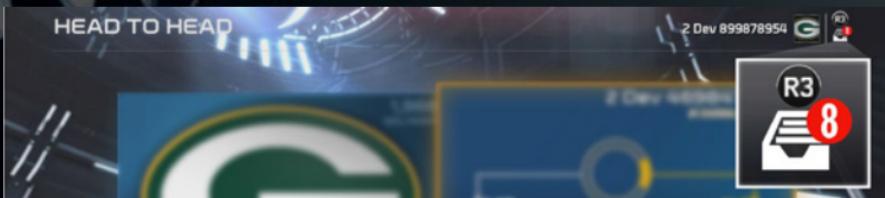
Mit dem Practice-Feature kannst du auf dem Feld an deiner Beherrschung der drei Elemente des Football-Sports arbeiten: Offense, Defense und Special Teams. Hier kannst du an neuen Spielzügen und Techniken arbeiten, ehe du sie am Spieltag im entscheidenden Moment einsetzt.

# ANDERE ONLINE-FEATURES

## MADDEN MESSENGER

### MESSENGER INBOX (MESSENGER-POSTEINGANG)

Über das Posteingangssymbol gelangst du zum Messenger. Du findest das Symbol im Hauptmenüs und den Hauptmenüs von Connected Franchise, Online Head to Head und Madden Ultimate Team.



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

### MESSENGER PREVIEWS (MESSENGER-VORSCHAU)



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

# NOTIFICATIONS (BENACHRICHTIGUNGEN)



You've completed an objective!

5 Days Ago

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

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

Wenn du eine Notification auswählst, wirst du direkt 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 15*-Freunde treiben. Die Social Feed-Nachrichten enthalten das Profilbild des jeweiligen Freundes und erlauben es dir, das geteilte Erlebnis direkt aufzurufen.

## EINSTELLUNGEN

Wenn du dich jemals von den ganzen Notifications 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.

# 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, das Erreichen eines Online Head to Head-Platzes unter den besten 50 % aller gewerteten Spieler oder das Erstellen einer neuen Connected 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 Spieldaten bei Offense und Defense. Damit kannst du bessere Spielzüge auswählen und deinen Gegner auskosten.

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. 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.

# 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](http://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 (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.