



MADDEN 15



NFLPA

⚠ AVERTISSEMENT : PHOTOSENSIBILITÉ/ ÉPILEPSIE/CONVULSIONS

Un faible nombre d'individus sont susceptibles d'avoir des crises épileptiques ou de perdre connaissance lorsqu'ils sont exposés à certains motifs lumineux ou à une stimulation intermittente de la lumière. L'exposition à certains motifs lumineux ou arrière-plans affichés sur un écran de télévision ou lors de l'utilisation de jeux vidéo peut causer des crises épileptiques ou des pertes de connaissance chez ces individus. Des symptômes caractéristiques d'une crise épileptique jamais décelés auparavant peuvent se manifester dans certaines conditions, même chez des individus n'ayant jamais eu de crises. Si vous ou un membre de votre famille souffrez d'épilepsie ou avez déjà eu des convulsions, veuillez consulter votre médecin avant de jouer. **CESSEZ DE JOUER IMMÉDIATEMENT** et consultez un médecin avant de reprendre le jeu si l'un ou l'autre des symptômes ou problèmes de santé suivants se manifeste :

- ▶ étourdissement
- ▶ fibrillation musculaire/oculaire
- ▶ désorientation
- ▶ tout mouvement involontaire ou convulsions
- ▶ altération de la vision
- ▶ perte de connaissance
- ▶ crises d'épilepsie

NE REPRENEZ LE JEU QUE SI VOTRE MÉDECIN VOUS LE PERMET.

UTILISATION ET MANIPULATION DES JEUX VIDÉO POUR RÉDUIRE LE RISQUE DE CONVULSIONS

- ▶ Utiliser dans un endroit bien éclairé et garder le plus loin possible de la télévision.
- ▶ Éviter des télévisions à écran large. Utiliser le plus petit écran de télévision qui vous est accessible.
- ▶ Éviter d'utiliser le système PlayStation®3 durant de longues périodes. Prendre une pause de 15 minutes durant chaque heure de jeu.
- ▶ Éviter de jouer lorsque vous êtes fatigué ou souffrez de somnolence.

Cessez immédiatement d'utiliser le système si l'un ou l'autre des symptômes suivants se manifeste : étourdissement, nausée ou une sensation semblable au mal des transports; inconfort ou douleur aux yeux, oreilles, mains, bras ou toute autre partie du corps. Si la condition persiste, consultez un médecin.

AVIS :

Soyez prudent lorsque vous utilisez la fonction de détection de mouvement de la manette sans fil DUALSHOCK®3. Lorsque vous utilisez la fonction de détection de mouvement de la manette sans fil DUALSHOCK®3, faites attention aux facteurs suivants. Si la manette frappe une personne ou un objet, ceci peut causer des blessures ou des dommages accidentels. Avant de l'utiliser, assurez-vous qu'il y ait assez d'espace autour de vous. Lorsque vous utilisez la manette, tenez-la fermement afin de vous assurer qu'elle ne glissera pas hors des mains. Si vous utilisez une manette branchée au système PS3^{MD} à l'aide d'un câble USB, assurez-vous de donner assez d'espace au câble afin d'éviter que celui-ci frappe une personne ou un objet. Également, évitez de débrancher le câble du système PS3^{MD} pendant que vous utilisez la manette.

AVERTISSEMENT AUX PROPRIÉTAIRES DE TÉLÉPROJECTEURS :

Veuillez ne pas connecter votre système PS3^{MD} à un téléprojecteur sans d'abord consulter le manuel d'utilisation qui accompagne votre téléprojecteur, sauf s'il s'agit d'un modèle à cristaux liquides. Sinon, votre écran de télévision risquerait d'être endommagé de façon permanente.

MANIPULATION DE VOTRE DISQUE DE FORMAT PS3^{MD} :

- ▶ Ne pas le plier, le compresser ou le plonger dans quelque liquide que ce soit.
- ▶ Ne pas le laisser en plein soleil ou près d'un radiateur ou de toute autre source de chaleur.
- ▶ Prendre une pause de temps en temps lorsque vous jouez durant une longue période.
- ▶ Garder ce disque propre. Toujours le tenir en plaçant les bouts des doigts sur les rebords, et le ranger dans son étui protecteur après usage. Nettoyer le disque à l'aide d'un chiffon doux, non-pelucheux et sec, en lignes droites, à partir du centre vers le rebord. Ne jamais utiliser de solvants ni de produits de nettoyage abrasifs.

TABLE DES MATIÈRES

POUR COMMENCER	3
LES NOUVEAUTÉS DE <i>MADDEN NFL 15</i>	4
LISTE COMPLÈTE DES COMMANDES	7
FONCTIONNALITÉS	14
COMMENT JOUER	21
MODES DE JEU	26
BESOIN D'AIDE?	55

Le présent produit a été coté par l'ESRB (Entertainment Software Rating Board). Pour obtenir des informations sur la cote de l'ESRB, veuillez visiter le site www.esrb.org.

AVIS : La sortie vidéo HD requiert des câbles et un affichage qui prend en charge la haute définition, vendus séparément.

POUR COMMENCER

SYSTÈME PLAYSTATION®3

Pour démarrer un jeu : Avant de vous servir du système PS3^{MD}, veuillez lire les instructions qui l'accompagnent. La documentation contient des informations sur la configuration et l'utilisation de votre console, ainsi que des informations importantes sur la sécurité.

Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation (situé à l'arrière de la console) soit allumé. Insérez le disque de *Madden NFL 15* dans l'appareil, l'étiquette vers le haut. Sélectionnez l'icône correspondant au jeu sous [Jeu] à partir du menu d'accueil du système PS3^{MD}, puis appuyez sur le bouton . Veuillez vous reporter à ce manuel pour obtenir des informations sur l'utilisation du logiciel.

Quitter un jeu : En cours de jeu, appuyez longuement sur le bouton PS de la manette de jeu sans fil pendant au moins 2 secondes. Puis, sélectionnez << Quitter le jeu >> à partir de l'écran affiché.

Truc Pour retirer le disque, touchez le bouton d'éjection après avoir quitté le jeu.



TROPHÉES : Comparez et partagez les trophées que vous gagnez grâce à des accomplissements spécifiques en jeu. L'accès aux trophées requiert un compte PSNSM.

DONNÉES SAUVEGARDEES POUR LOGICIEL DE FORMAT PS3^{MD}

Les données sauvegardées pour un logiciel de format PS3^{MD} sont sauvegardées sur le disque dur de la console. Les données sont affichées sous << Utilitaire des données sauvegardées >> sous le menu Jeu.

LES NOUVEAUTÉS DE MADDEN NFL 15

EA SPORTS™ Madden NFL 15 offre la plus passionnante des expériences de simulation de football jamais créée. Cette année, le jeu met l'accent sur la défense. Tout le travail défensif, des plaquages jusqu'aux pressions, a été grandement amélioré pour que vous vous sentiez en contrôle quand vous clouez le porteur du ballon au sol ou que vous empêchez une grosse action offensive.

Ceci, conjugué à d'autres améliorations à des modes de jeu comme Connected Franchise et Madden Ultimate Team (MUT), fait de *Madden NFL 15* une référence.

PRÉPARATION DES MATCHS DANS CONNECTED FRANCHISE

Le mode Connected Franchise (Franchise connectée) est de retour avec une toute nouvelle fonctionnalité, Game Prep (Préparation de match). En tant que propriétaire de franchise, vous devez vous assurer que votre équipe est performante et Game Prep vous permet de gagner en confiance (Confidence) ou en expérience (XP) pour maximiser les aptitudes de votre formation pour la rencontre à venir.

DES AMÉLIORATIONS MAJEURES EN DÉFENSE

Tout a été repensé (plaquages sur le porteur du ballon, commandes d'avant-phase de jeu, pression sur les passes) pour donner à la défense tous les outils pour réussir.

QB CONTAIN

Le nouveau système QB Contain (contenir le quart-arrière) reproduit les comportements de la vraie NFL, rendant le jeu plus réaliste que jamais.

MAX PROTECT BLOCKING (BLOCAGE DE PROTECTION MAXIMUM)

Vous voulez avoir une défense quasiment impossible d'arrêter? Cette nouvelle partie du système de protection glissante fait bloquer tous les ailiers rapprochés et les joueurs derrière.

NOUVELLE OPTION POUR JOUER LA MONTRE

Les équipes contrôlées par l'IA sont désormais capables d'activer une option pour jouer l'horloge. Ainsi, en attaque, l'horloge est immédiatement amenée à 10 dès que le regroupement est terminé, ce qui vous évite d'avoir à attendre pendant 30 secondes ou plus sur la ligne de mêlée.

NOUVEAUX TYPES DE TACTIQUES DÉFENSIVES

Les livres de jeux contiennent cette année des tactiques défensives inédites pour *Madden NFL* et conçues pour vous donner encore plus de flexibilité et de logique quand vous jouez.

MADDEN ULTIMATE TEAM

Madden Ultimate Team est plus passionnant que jamais grâce à une refonte totale de l'interface utilisateur. Les tâches telles que récupérer des éléments ou gérer votre équipe ont été simplifiées pour vous laisser plus de temps pour jouer.

SKILLS TRAINER

Si vous voulez dominer vos adversaires sur le terrain, s'entraîner est crucial. C'est pourquoi, dans *Madden NFL 15*, nous avons ajouté de nouveaux exercices au mode Skills Trainer. Et n'oubliez pas d'essayer le mode The Gauntlet pour tester vos nouvelles aptitudes!

PARTAGE SOCIAL

Le concept de partage social est une nouveauté dans *Madden* cette année. Quand vous vous connectez au jeu pour la première fois, on vous demande si vous souhaitez partager votre expérience *Madden* avec vos amis.

LISTE COMPLÈTE DES COMMANDES

ATTAQUE

AVANT LA PHASE DE JEU (ATTAQUE)

Effectuer la remise (courir jusqu'à la ligne)	Bouton 
Changer de joueur	Bouton 
Déplacer un joueur	Bouton  + levier gauche 
Changer de tactique	Bouton  + bouton R2
Hot Route (trajectoire d'urgence)	Bouton 
Protection de passe	Bouton L1 + levier droit
Feinter la remise	Bouton R1
Afficher le graphique de tactique	Bouton R2
Verrouillage de joueur	Bouton 
Afficher/masquer le menu d'avant-phase de jeu	Bouton 
Calmer la foule	Levier droit 

PASSES

Lancer au receveur 1	Bouton
Lancer une passe lobée au receveur 1	Bouton (frapper légèrement)
Lancer une passe puissante au receveur 1	Bouton (appuyer longuement)
Lancer au receveur 2	Bouton
Lancer une passe lobée au receveur 2	Bouton (frapper légèrement)
Lancer une passe puissante au receveur 2	Bouton (appuyer longuement)
Lancer au receveur 3	Bouton
Lancer une passe lobée au receveur 3	Bouton (frapper légèrement)
Lancer une passe puissante au receveur 3	Bouton (appuyer longuement)
Lancer au receveur 4	Bouton
Lancer une passe lobée au receveur 4	Bouton (frapper légèrement)
Lancer une passe puissante au receveur 4	Bouton (appuyer longuement)
Lancer au receveur 5	Bouton
Lancer une passe lobée au receveur 5	Bouton (frapper légèrement)
Lancer une passe puissante au receveur 5	Bouton (appuyer longuement)
Feinte de passe	Bouton
Feinter une passe vers un receveur spécifique	Bouton + bouton /bouton / bouton /bouton
Annuler une action de jeu/courir	Bouton
Se débarrasser du ballon	Bouton
QB Avoidance (mouvement d'évitement du quart-arrière)	Levier droit + direction
Total Control Passing	Levier gauche + direction lors du lancer

PORTEUR DU BALLON

Raffuter	Bouton X (frapper légèrement)
Raffuter pour tenir à distance (près d'un défenseur)	Bouton X (appuyer longuement)
Pivoter	Bouton O /levier droit (demi-cercle)
Plonger/glisser (quart-arrière)	Bouton □
Sauter par-dessus	Bouton △
Passé latérale	Bouton L1
Changer le ballon de main	Bouton R1 (frapper légèrement)
Protection du ballon	Bouton R1 (appuyer longuement)
Modificateur de précision (ralentir)	Bouton L2
Temporisation dans la course	Bouton L2 (frapper légèrement)
Pivoter (précision)	Bouton L2 + bouton O /bouton L2 + levier droit (demi-cercle)
Plonger (précision)	Bouton L2 + bouton □
Plonger de haut (précision) (derrière le bloqueur)	Bouton L2 + bouton □
Sauter par-dessus (précision)	Bouton L2 + bouton △
Boost d'accélération	Bouton R2
Changement de vitesse	Bouton L2 + bouton R2
Feinte	Levier droit ←/→
Feinte (précision)	Bouton L2 + levier droit ←/→
Changement de direction sautée (précision) (derrière la ligne de mêlée)	Bouton L2 + levier droit ←/→
Feinte arrière	Levier droit (arrière)
Feinte arrière (précision)	Bouton L2 + levier droit (arrière)

PORTEUR DU BALLON (SUITE)

Passer en force	Levier droit ↑
Passer en force (précision)	Bouton L2 + levier droit ↑
Gagner du terrain (avec icône de rétablissement active)	Levier droit ↑
Rétablissement (avec icône de rétablissement active)	Levier droit (arrière)
Combo pivoter + passer en force	Levier droit ↑, ↖, ←, ↗, ↓
Combo pivoter + passer en force (précision)	Bouton L2 + levier droit ↑, ↖, ←, ↗, ↓
Combo feinter à gauche + pivoter à gauche	Levier droit ←, ↖, ↑, ↗, →
Combo feinter à gauche + pivoter à gauche (précision)	Bouton L2 + levier droit ←, ↖, ↑, ↗, →
Combo feinter à gauche + pivoter à droite	Levier droit ←, ↗, ↓, ↘, →
Combo feinter à gauche + pivoter à droite (précision)	Bouton L2 + levier droit ←, ↗, ↓, ↘, →
Combo feinter à droite + pivoter à gauche	Levier droit →, ←, ↖, ↑, ↗, →
Combo feinter à droite + pivoter à gauche (précision)	Bouton L2 + levier droit →, ←, ↖, ↑, ↗, →
Combo feinter à droite + pivoter à droite	Levier droit →, ←, ↗, ↓, ↘, →
Combo feinter à droite + pivoter à droite (précision)	Bouton L2 + levier droit →, ←, ↗, ↓, ↘, →
Combo feinte arrière + pivoter à gauche	Levier droit ↓, ↗, ←, ↖, ↑
Combo feinte arrière + pivoter à gauche (précision)	Bouton L2 + levier droit ↓, ↗, ←, ↖, ↑
Combo feinte arrière + pivoter à droite	Levier droit ↓, ↘, →, ↗, ↑
Combo feinte arrière + pivoter à droite (précision)	Bouton L2 + levier droit ↓, ↘, →, ↗, ↑
Combo feinter à gauche + feinter à droite	Levier droit ←, →

PORTEUR DU BALLON (SUITE)

Combo feinter à gauche + feinter à droite (précision) Bouton **L2** + levier droit ←, →

Combo feinter à droite + feinter à gauche Levier droit →, ←

Combo feinter à droite + feinter à gauche (précision) Bouton **L2** + levier droit →, ←

BALLON EN L'AIR/NON CONTRÔLÉ

Jeu auto/aide défensive Bouton **L1**

Changer de joueur Bouton ○

Plongeon Bouton □

Attraper Bouton △

Ball Hawk Bouton △ (appuyer longuement)

Frapper Bouton **R1**

Zigzaguer Bouton **L2**

Boost d'accélération Bouton **R2**

DÉFENSE

AVANT LA PHASE DE JEU (DÉFENSE)

Ajustement individuel	Bouton ⊗
Changer de joueur	Bouton ⊙
Choisir un joueur	Bouton ⊙ (appuyer longuement) + levier droit
Menu des appels de changement de jeu	Bouton ⊞
Appel de changement de couverture	Bouton ▲
Appels de changement de jeu sur la ligne de défense	Bouton L1
Appels de changement de jeu des secondeurs	Bouton R1
Commandes en défense	Bouton L2
Afficher le graphique de tactique	Bouton R2 (appuyer longuement)
Caméra verrouillée sur un joueur défensif	Bouton ←
Caméra défensive	Bouton →
Afficher/masquer le menu d'avant-phase de jeu	Bouton R3
Exciter la foule	Levier droit ↑

DÉFENSE (JOUEUR ENGAGÉ)

Pression sur le quart en finesse	Bouton ⊗
Changer de joueur	Bouton ⊙
Pression sur le quart en force	Bouton ⊞
Mains en l'air/coup avec les bras	Bouton ▲
Jeu auto/aide défensive	Bouton L1

DÉFENSE (POURSUITE)

Plaquage prudent	Bouton 
Plaquage (précision)	Bouton  + bouton 
Changer de joueur	Bouton 
Plaquage agressif (à proximité)/plaquage plongeant (de loin)	Bouton 
Joueur auto/aide défensive	Bouton 
Arracher le ballon	Bouton 
Zigzaguer	Bouton 
Boost d'accélération	Bouton 
Gros choc	Levier droit

FONCTIONNALITÉS

NOUVEAUX MÉCANISMES DÉFENSIFS D'AVANT-PHASE DE JEU

PROTECT THE STICKS

Cet ajustement force les défenseurs de zone plate, crochet et buzz à tirer parti de tous les tracés qui sont devant l'indicateur de 1^{er} essai. Les défenseurs avec des assignements de zone concernés par cette fonctionnalité voient leur zone passer en dessous de l'indicateur de premier essai.

BLUFF BLITZ

Cette nouvelle trajectoire d'urgence défensive peut apporter plusieurs choses selon la position des défenseurs sur le terrain. En bluff blitz, les joueurs protégeant la ligne de mêlée ou la tackle box gardent le demi (s'il n'est pas déjà couvert) ou descendent dans la zone de crochet (si le demi est couvert). Pendant ce temps, les défenseurs qui ne sont pas sur la ligne de mêlée ou dans la tackle box commencent à effectuer un blitz avant d'abandonner leur mission initiale.

QB CONTAIN

La trajectoire d'urgence défensive est remplacée par un système QB Contain beaucoup plus réaliste. Cette nouvelle tactique reproduit celle utilisée en NFL avec les changements suivants.

- Les systèmes QB Contain sont appelés via le menu de commandes défensives.
- Vous pouvez choisir entre Contain Right (à droite), Contain Left (à gauche) et Both (les deux).
- Le joueur s'occupant du rush sur les passes extérieures se met en mission Contain selon l'ajustement Contain choisi par l'utilisateur.
- Les défenseurs en mission Contain s'occupent d'un bloqueur, ce qui leur permet de faire lentement céder la poche tout en protégeant les lignes de course à l'extérieur. Les défenseurs en mission Contain peuvent aussi sortir rapidement des blocks quand un quart-arrière sort de leur côté.

NOUVEAUX MÉCANISMES OFFENSIFS D'AVANT-PHASE DE JEU

CADENCE DU QUART-ARRIÈRE

Pour plus d'authenticité, déterminer des trajectoires d'urgence avant la remise prend plus de temps dans *Madden NFL 15*. Ceci est destiné à reproduire le temps qu'il faut à un quart-arrière pour communiquer les signaux à chaque joueur lors d'un vrai match.

Ainsi, vous ne pouvez plus tracer plusieurs trajectoires d'urgence avant que votre équipe soit en position sur la ligne de mêlée et vous devez attendre que votre quart-arrière effectue une animation de cadence (comme Peyton Manning) avant de pouvoir choisir la trajectoire d'urgence, la trajectoire intelligente ou l'appel de jeu suivant.

ASTUCE : Lorsque vous disputez un match Head to Head, l'option de cadence du quart-arrière aide à contrebalancer l'efficacité de la remise accélérée. La défense a ainsi désormais plus de temps pour réagir aux ajustements offensifs.

MAX PROTECT BLOCKING (BLOCAGE DE PROTECTION MAXIMUM)

Cette fonctionnalité vous permet d'assigner via une trajectoire d'urgence plusieurs de vos joueurs en attaque à une mission de blocage en une commande. C'est un bon complément au nouveau changement de cadence du quart-arrière car cela vous permet d'éviter le retard du quart-arrière entre deux trajectoires d'urgence quand vous avez besoin d'une protection maximale.

NOUVEAUX MÉCANISMES DÉFENSIFS

MÉCANISME DE PLAQUAGE PRUDENT

En défense, vous disposez d'un champ de vision dont l'angle dépend de la note du joueur contrôlé. Appuyez sur le bouton  quand le porteur du ballon est dans votre champ de vision pour enclencher une animation de plaquage normal. Vous pouvez activer/désactiver l'aspect visuel de votre champ de vision dans le menu des paramètres.

ASTUCE : Veillez à effectuer vos charges dans le bon timing! Si vous tentez un plaquage prudent ou agressif avant que le porteur du ballon ne soit dans le champ de vision du défenseur, vous déclenchez une animation qui mettra du temps à s'arrêter.

MÉCANISME DE PLAQUAGE AGRESSIF

Quand vous jouez en tant que défenseur, appuyez sur le bouton  quand le porteur du ballon est dans votre champ de vision pour enclencher une animation de plaquage musclé. Attention, le champ de vision est plus petit que pour un plaquage prudent!

NOUVEAU MÉCANISME DE DÉPLACEMENT LATÉRAL ASSISTÉ

Ce nouveau mécanisme vous permet d'aligner votre défenseur avec le porteur du ballon. Lorsque vous êtes proche de ce dernier, devant lui, appuyez longuement sur le bouton  pour automatiquement vous aligner avec lui et vous mettre en position pour le plaquer. Lorsque vous bénéficiez du déplacement latéral assisté, vous ne pouvez bouger qu'à gauche ou à droite de façon à rester devant le porteur du ballon.

NOUVEAUX MÉCANISMES DE PRESSION SUR LE QUART

Vous n'avez plus à utiliser le levier droit pour mettre la pression sur le quart. À présent, vous appuyez sur le bouton  pour mettre la pression en puissance ou sur le bouton  pour le faire en finesse.

IA ET LIVRES DE JEUX

NOUVEAUX TYPES DE TACTIQUES DÉFENSIVES

Deux nouveaux systèmes défensifs sont disponibles dans *Madden NFL 15* :

Systèmes Contain Ces systèmes placent les rushers sur passes dans des missions Contain déjà déterminées afin que vous n'ayez pas à faire d'ajustements sur la ligne de mêlée.

Systèmes de couverture déguisée Ces systèmes font s'aligner les défenseurs de façon à déguiser leur type de couverture. Par exemple, vous pouvez choisir un système de type Cover 4 et la défense s'aligne comme s'il s'agissait d'un Cover 1. Ou bien, si vous sélectionnez un système de type Cover 1, la défense s'aligne comme s'il s'agissait d'une défense individuelle 2 Deep ou en zone. De nombreux systèmes inédits utilisent cette nouvelle logique de déguisement, alors soyez prêt à l'intégrer à votre stratégie.

JEU AU PIED

AJUSTEMENTS DU JEU AU PIED

Le jeu au pied dans *Madden NFL 15* est plus réaliste que jamais dans la série et ces ajustements aident à reproduire son importance dans la NFL.

Précision Pour botter de façon précise, il suffit de donner un petit coup du levier droit dans la direction souhaitée.

Interface de précision Jetez un œil à l'interface de l'indicateur de jeu au pied pour voir où orienter le levier droit pour réussir, puis effectuez votre geste. Grâce à cette interface, le joueur déplace la flèche de jeu au pied avec le levier gauche.

Évaluation de précision Pour la première fois, l'évaluation de précision joue un rôle majeur en changeant la sensibilité de visée en orientant le levier droit vers la position souhaitée.

Puissance du jeu au pied

L'évaluation de puissance du jeu au pied a été ajustée en profondeur et la distance couverte au pied est désormais liée à la puissance. Par exemple, un joueur doté d'une évaluation de 99 en puissance peut désormais couvrir jusqu'à 64 verges tandis que quelqu'un avec une note de 83 ne pourra prétendre qu'à 45 verges.

Vent authentique

Le vent a été modifié de façon à influencer sur le jeu au pied de façon plus authentique.

Interface de jeu au pied

Un indicateur de jeu au pied et de distance ainsi que des lignes de visualisation de la trajectoire ont été ajoutés pour vous aider à jauger où le ballon va atterrir.

PASSES

NOUVELLES PASSES IMPRÉCISES

Les quarts-arrières lancent désormais un certain nombre de passes imprécises suivant une fréquence déterminée selon leur évaluation, c'est-à-dire de façon très imprécise, peu précise, précise ou parfaite. Cette option révolutionnaire devrait augmenter la valeur de quarts-arrières tels que Drew Brees, Tom Brady et Peyton Manning dans *Madden NFL 15*.

ASTUCE : Jetez un œil aux trois notes de précision de votre quart-arrière pour vous assurer que vos passes correspondent à leurs forces (courtes, moyennes et longues).

ID THE "MIKE"

PURPLE ROUTES (TRACÉS VIOLETS)

Lorsqu'un porteur de ballon a un tracé violet, il reste bloquer si son défenseur blitze ou, sinon, il sort en suivant un tracé de passe.

GRAPHIQUE DE TACTIQUE SECRÈTE

Pour tromper votre adversaire sur vos choix tactiques lors des matchs multijoueurs, appuyez longuement sur le bouton correspondant à la tactique que vous souhaitez utiliser. Ceci sélectionnera secrètement la tactique voulue. Continuez d'appuyer longuement sur le bouton tout en parcourant les autres tactiques pour tromper votre adversaire, puis quittez l'écran de choix tactique en relâchant le bouton.

ICÔNE DE RECEVEUR DÉCOLORÉE

Pendant les premiers instants du tracé, l'icône de votre receveur peut être décolorée avant de se doter d'une couleur plus vive. Ceci est destiné à indiquer sa lucidité. Ainsi, votre receveur ne cherchera pas à attraper le ballon dans les 5 premières verges d'une longue course de type « streak ». Une icône totalement illuminée indique que votre receveur est prêt à recevoir une passe, mais veillez à ce qu'il soit démarqué avant de lui envoyer le ballon.

MAÎTRISE DES AJUSTEMENTS D'AVANT-PHASE DE JEU

Si vous cherchez à maîtriser entièrement les ajustements d'avant-phase de jeu, rendez-vous dans l'option Skills Trainer qui vous permet de participer à des exercices conçus pour qu'effectuer des ajustements avant les phases de jeu deviennent une deuxième nature pour les joueurs aguerris.

SYSTÈME D'APPELS DE CHANGEMENT DE JEU

Les améliorations apportées aux appels de changement de jeu dans *Madden NFL 25* sont de retour. Vous ne choisissez plus cinq tactiques que vous pré-sélectionnez en tant que de changement de jeu pouvant être appelés à tout moment. À présent, chaque formation a son propre groupe de quatre appels de changement de jeu, modifiables à tout moment dans un livre de jeux personnalisé (ou pendant un match).

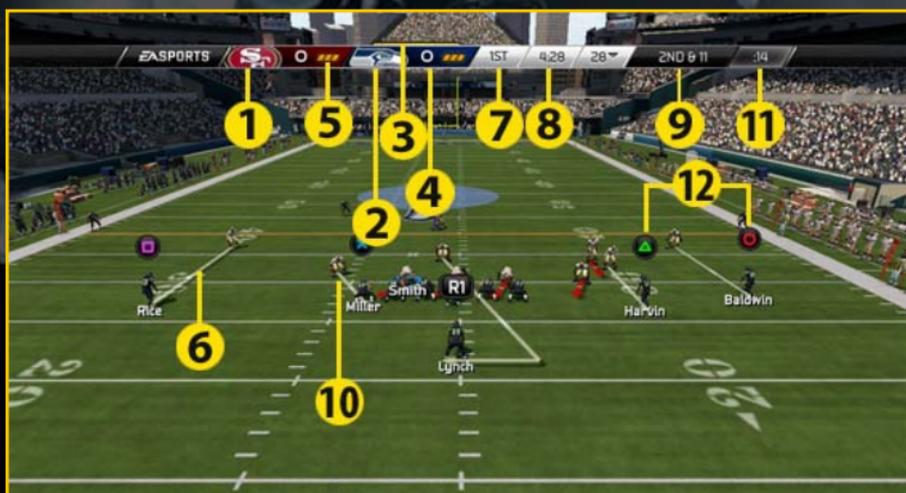
MOUVEMENTS DE PRÉCISION ET COMBOS

Madden NFL 15 voit revenir les mouvements de précision qui ont connu un grand succès. Tout en appuyant longuement sur le bouton **L2**, appuyez sur un bouton correspondant pour ressentir les commandes du porteur de ballon comme jamais dans *Madden NFL*. Certains de ces mouvements de précision entraînent une toute nouvelle animation (pivoter ou sauter par-dessus avec précision, par exemple), et tous ces mouvements boostent les chances pour le coureur de tromper la défense.

Vous n'avez plus forcément à appuyer sur un bouton pour dépasser un défenseur sur le terrain. Vous avez désormais la possibilité de réaliser des mouvements impressionnants en orientant le levier droit. Par exemple, orienter le levier droit ←, ↘, ↑ vous fera exécuter un combo feinter à gauche + pivoter à droite. Appuyez longuement sur le bouton **L2** lorsque vous réalisez ces mouvements pour avoir une plus grande chance de tromper le défenseur.

COMMENT JOUER

ÉCRAN DE JEU



1. Équipe extérieur
2. Équipe domicile
3. Possession
4. Score
5. Temps d'arrêt restants
6. Tactique en surimpression
7. Quart-temps
8. Temps restant
9. Essai et distance
10. Ligne de départ
11. Temps restant avant la remise
12. Icônes de receveurs

MENU DE PAUSE

REPRENDRE

Reprenez le jeu là où vous l'avez laissé.

RALENTIS

Analysez la dernière action sous différents angles.

GAME OPTIONS (OPTIONS DE JEU)

- | | |
|--|--|
| Settings
(Paramètres) | Modifiez de nombreux paramètres de jeu, notamment la difficulté, les curseurs de jouabilité et le volume. |
| Custom Audibles
(Appels de
changement de jeu
personnalisés) | Assignez des appels de changement de jeu spécifiques pour chaque formation dans votre livre de jeux. |
| Call Timeout
(Demander un
temps d'arrêt) | Arrêtez l'horloge pour vous laisser le temps de récupérer. |
| Depth Chart
(Effectif) | Gérez votre effectif comme bon vous semble et choisissez vos titulaires. |
| Medical Center
(Centre médical) | Affichez toutes les blessures qui se sont produites lors du match. |
| Manual (Manuel) | Lisez le manuel pour trouver des réponses aux questions que vous vous posez à propos de <i>Madden NFL 15</i> . |

COMMANDES

- | | |
|---|---|
| Basic Controls
(Commandes de
base) | Retrouvez instantanément la rubrique du manuel traitant des commandes de base. |
| Complete Controls
(Liste complète des
commandes) | Retrouvez instantanément la rubrique du manuel regroupant toutes les commandes. |
| Controller Select
(Choix de manette) | Vous pouvez faire venir un nouveau joueur et changer l'équipe que vous contrôlez. |

RECAP (RÉCAPITULATIF)

Statistics (Statistiques) Consultez toutes les statistiques du match.

QUITTER LA PARTIE

Quittez votre partie en cours. Toute progression sera perdue.

MENU PRINCIPAL

PANNEAU HOME (ACCUEIL)

Choisissez de débiter instantanément un match, de visionner les dernières vidéos On Demand (À la demande), de continuer des défis ou d'accéder à votre Fantasy Football.

PANNEAU PLAY (JOUER)

Accédez aux modes Connected Franchise (Franchise connectée), Online Head-to-Head (Face-à-face en ligne), Madden Ultimate Team, Skills Trainer, Play Now (Jeu immédiat), Practice (Entraînement) et CMC Never Say Never Moments.

PANNEAU SHARE (PARTAGE)

Madden Share vous permet d'envoyer ou de télécharger des livres de jeux personnalisés, des curseurs de jeu ou des effectifs personnalisés avec toute la communauté *Madden NFL*. Une fois que vous avez téléchargé un élément de contenu de Madden Share, vous avez la possibilité de voir d'autres contenus de son créateur et vous pouvez même noter son travail.

TÉLÉCHARGER DES FICHIERS DE COMMUNAUTÉ

L'écran Community Files (Fichiers de communauté) vous permet de voir les différents types de fichiers qui sont partagés par toute la communauté *Madden NFL*. Vous pouvez choisir un fichier à télécharger ou vous rendre sur la page personnelle de son créateur pour consulter les autres fichiers qu'il partage. Vous pouvez également filtrer votre liste pour n'afficher qu'un des types suivants : Custom Roster (Effectif personnalisé), Offensive Playbook (Livre de jeux offensif), Defensive Playbook (Livre de jeux défensif) et Custom Sliders (Curseurs perso).

SHARE MY FILES (PARTAGER MES FICHIERS)

Quand vous pensez avoir créé le livre de jeux, l'effectif ou l'ensemble de curseurs perso ultime, venez ici pour le partager avec l'ensemble de la communauté *Madden NFL*.

MY DOWNLOADS (MES TÉLÉCHARGEMENTS)

Gardez une trace de tous les fichiers que vous avez téléchargés et évaluez-en le contenu. Ainsi, la communauté *Madden NFL* sait quel fichier ou créateur est le meilleur.

PANNEAU CUSTOMIZE (PERSONNALISER)

MANAGE ROSTERS (GÉRER EFFECTIFS)

Dans cet écran, vous disposez d'un grand nombre d'options. Modifiez les joueurs ou l'effectif de n'importe quelle équipe. Effectuez des transferts, recrutez des agents libres, ou bien modifiez l'apparence, le numéro de chandail ou les notes d'un joueur. Pour créer un effectif perso, il suffit de sauvegarder les changements que vous avez apportés. Vous pouvez partager ces créations avec la communauté *Madden* via Madden Share ou les importer dans Connected Franchise.

CREATION CENTER (CENTRE DE CRÉATION)

Créez de nouveaux joueurs et personnalisez les options de tenues. Si vous changez sans cesse le pantalon, les chaussettes et le chandail que porte votre équipe par défaut, venez ici choisir la tenue de votre choix.

CUSTOMIZE PLAYBOOKS (PERSONNALISER LES LIVRES DE JEUX)

Vous avez toujours voulu que votre livre de jeux offensif préféré ait plus de formations ou de tactiques que vous avez vues chez d'autres équipes? Les livres de jeux personnalisés résolvent ce problème. Pour commencer, choisissez un livre de jeux de base que vous connaissez bien, puis ajoutez n'importe quelle autre tactique disponible dans le jeu. Vous pouvez aussi créer un livre de jeux défensif personnalisé et même personnaliser vos appels de changement de jeu en même temps que vous créez votre livre de jeux personnalisé.

ASSIGN AUTO SUBS (REPLACEMENTS AUTOMATIQUES)

Ajustez la fréquence des remplacements. Pour assigner des remplacements automatiques, allez à chaque poste et fixez le seuil de fatigue à partir duquel vous voulez que le joueur sorte.

HELP/SETTINGS (AIDE/PARAMÈTRES)

Ajustez n'importe quel paramètre de jeu, notamment le style de choix tactique, le niveau de difficulté, les curseurs... Vous pouvez également mettre à jour votre compte Origin, retrouver les dernières infos et consulter une FAQ.

MANAGE FILES (GESTION DES FICHIERS)

Ici, vous pouvez sauvegarder, charger ou supprimer n'importe quel fichier en votre possession.

GRIDIRON CLUB

Affichez vos récompenses de loyauté pour avoir joué à d'autres titres EA SPORTS. Si vous avez joué à des titres précédents, EA SPORTS vous récompense avec des pièces Madden Ultimate Team.

EXTRAS

Ici, vous pouvez utiliser n'importe quelle prime de précommande ou de promotion associée à *Madden NFL 15*. Vous pouvez également regarder le générique.

MODES DE JEU

CONNECTED FRANCHISE (FRANCHISE CONNECTÉE)

QU'EST-CE QUE LE MODE CONNECTED FRANCHISE?

C'est là où s'écrivent les légendes du football américain. Prenez le contrôle d'un joueur, d'un entraîneur ou d'un propriétaire de la NFL, ou bien créez-en un pour tenter d'intégrer le Temple de la renommée et de vivre les hauts (et les bas si vous n'êtes pas prudent) d'une carrière. Toute l'excitation et la dramaturgie de la NFL se trouvent dans Connected Franchise, prêtes à être vécues.

QUOI DE NEUF DANS CONNECTED FRANCHISE?

Cette année, tout est basé sur la préparation. Parmi les options de Connected Franchise dans *Madden NFL 15*, se trouve Game Prep (Préparation des matchs), un système inédit et riche qui influence grandement sur tous les aspects de votre équipe (ou joueur). En outre, ce mode comprend une toute nouvelle fonctionnalité de classes de repêchage aléatoires avec des scénarios ramifiés, une expérience de déménagement améliorée avec des chandails inédits, de nouveaux outils de commissionnaire, une évaluation de Confiance qui change les performances de votre joueur sur le terrain, une toute nouvelle gestion des agents libres, la possibilité d'engager et de limoger du personnel lors de la saison...

GAME PREP (PRÉPARATION DES MATCHS)

En tant que nouveau système d'entraînement de Connected Franchise, Game Prep permet de contrôler toutes les facettes de la préparation de votre équipe pour affronter ses futurs adversaires au travers de différentes activités. Vous héritez d'un certain nombre d'heures à allouer pour vous améliorer et il vous appartient de décider chaque semaine ce sur quoi vous voulez vous concentrer. Il existe trois types principaux d'activités et d'exercices parmi lesquels choisir :

Earn XP (Gagner de l'expérience)

En tant que propriétaire ou entraîneur, choisissez une activité impliquant un poste ou un joueur spécifique pour gagner des points d'expérience qui peuvent servir à faire progresser leurs attributs. En tant que joueur, travaillez pour gagner des points d'expérience pour votre propre personnage.

Confidence Drills (Exercices de confiance)

En tant que propriétaire ou entraîneur, vous avez l'opportunité d'améliorer l'évaluation de Confiance de vos joueurs. Mettez en place des activités pour que chaque joueur gagne un peu en confiance, ou bien concentrez-vous sur un certain groupe de joueurs pour un gain plus important. En tant que joueur, vous n'avez qu'à vous préoccuper de votre propre note de confiance.

In-Game Drills (Exercices en situation)

Comme avec Skills Trainer de *Madden NFL*, c'est votre chance de passer du temps en tête à tête avec vos joueurs. Vous pourrez montrer de quoi ils sont capables sur le terrain et apprendre les commandes et autres subtilités pour des techniques spécifiques. Par exemple, en tant que propriétaire ou entraîneur, vous pouvez faire suivre à votre quart-arrière une leçon qui lui apprend comment identifier une défense de type Cover 3. S'il la réussit, il gagnera de l'XP. En tant que joueur, il y a des exercices adaptés à votre poste; par exemple, en tant que demi de coin, vous pourrez apprendre comment être un Ball Hawk.

ÉVALUATION DE CONFIANCE (CONFIDENCE)

Comme mentionné ci-dessus, avec les nouveaux exercices de confiance dans Game Prep, chacun de vos joueurs a désormais une note de confiance qui change selon des paramètres tels que les performances de l'équipe, la signature d'agents libres recherchés ou les victoires à domicile. La confiance peut aussi diminuer quand vous perdez à domicile ou que vous laissez partir un grand joueur. Cette note a également un effet sur le terrain puisque plus une équipe est confiante, plus elle est performante. En tant que joueur, vous devez porter votre attention sur le développement de la confiance de votre personnage pour vous assurer que vous tirez parti le plus possible des opportunités sur le terrain.

CLASSES DE REPÊCHAGE ALÉATOIRE AVEC SCÉNARIOS RAMIFIÉS

Grâce aux toutes nouvelles classes de repêchage aléatoire de Connected Franchise, vous ne verrez jamais deux fois le même joueur. Les joueurs sont créés de façon complètement aléatoire, que ce soit leurs attributs, leur nom, leur taille, leur poids... Bâissez votre équipe en sachant que vous êtes le seul joueur avec cet effectif!

Le plus gros avantage de ces classes de repêchage, c'est qu'elles sont reliées aux années précédentes via des scénarios. Chaque année, les joueurs de votre classe de repêchage vivent les bas et les hauts par lesquels passent les vrais espoirs lors de leur(s) dernière(s) année(s) à l'université. Il y a même une chance qu'un joueur que vous avez repéré décide de rester à l'université et que vous ayez à en choisir un autre. *Madden NFL 15* offre tout l'inattendu auquel on peut s'attendre.

UNE EXPÉRIENCE DE DÉMÉNAGEMENT AMÉLIORÉE

Le déménagement, un aspect majeur en mode Owner, a été amélioré dans *Madden NFL 15*. Cette année, votre objectif est de rendre votre équipe aussi unique et réaliste qu'une nouvelle franchise NFL tout juste créée.

ÉTAPES DE PROGRESSION MULTIPLES

Vous avez toujours voulu être un General Manager de salon mais vous ne souhaitez pas vous occuper que de la signature des agents libres et du repêchage? Ou alors, vous voulez accéder aux éliminatoires juste après avoir assuré la première place de la conférence? C'est désormais possible grâce aux multiples étapes de progression. Mais, si vous préférez jouer chaque semaine de l'année comme d'habitude, pas d'inquiétude : la méthode de jeu hebdomadaire standard est toujours disponible dans *Madden NFL 15*.

NOUVEAUX OUTILS DE COMMISSIONNAIRE

Madden NFL 15 comprend deux nouveaux outils que les commissionnaires ont à leur disposition pour donner aux ligues plus de contrôle que jamais sur leur fonctionnement.

Designate Auto-Pilot Length (Désigner durée en pilotage automatique)

Si vous savez que vous allez partir ou que vous serez indisponible pendant un long moment, vous pouvez activer le pilotage automatique pour vous-même ou d'autres joueurs, et ce, pour plusieurs semaines. Cette option est aussi disponible pour les membres de la ligue et n'est pas réservée aux commissionnaires.

Multiple Commissioners (Commissionnaires multiples)

Jouer à Connected Franchise en ligne avec plusieurs joueurs peut prendre beaucoup de temps et la vie, elle, ne s'arrête jamais. Connected Franchise s'adapte à cet état de fait. Vous avez désormais la possibilité de désigner un autre utilisateur comme second commissionnaire afin que vous n'ayez jamais à vous inquiéter si vous ne pouvez passer à la semaine suivante. Cette fonctionnalité peut être activée ou désactivée quand il le souhaite par le commissionnaire d'origine.

RÉSERVE DE BLESSÉS À COURT TERME

La NFL a récemment mis en place une nouvelle règle quant à la réserve de blessés pour permettre aux équipes d'assigner à court terme un joueur à l'Injured Reserve. Ainsi, le joueur blessé peut revenir après huit semaines. Vous pouvez désormais utiliser dans le jeu cette possibilité capitale pour

les entraîneurs et propriétaires qui souhaitent conserver un joueur sans le forcer à rater toute la saison. Le retour de Percy Harvin de l'Injured Reserve à court terme a permis aux Seattle Seahawks de décrocher le Vince Lombardi Trophy en 2013. Connaissez-vous la même expérience?

AMÉLIORATION DES EFFECTIFS

Si vous avez joué à Connected Franchise dans *Madden NFL 25*, vous avez peut-être remarqué un problème faisant que les notes globales des joueurs de votre effectif dans l'accueil de Connected Franchise différaient de celles présentes dans le menu de pause. Dans *Madden NFL 15*, les effectifs seront les mêmes dans tout le mode pour vous permettre de placer votre équipe dans les meilleures conditions possibles pour gagner. Savoir quels sont les joueurs présents sur le terrain est crucial pour gagner des matchs et la gestion de votre effectif se fera désormais de façon plus claire.

REFONTE DE SUPERSIM

Le moteur de SuperSim a été repensé et réglé de façon à produire des résultats simulés plus authentiques que jamais dans *Madden*. Les statistiques jouent un rôle majeur dans la perception des joueurs quant à leur réussite individuelle et collective, et, tout au long de la saison, vous verrez qu'elles seront comparables à celles de la vraie NFL.

32-PLAYER CONTROL (OFFLINE) (CONTRÔLE DE 32 JOUEURS [HORS LIGNE])

En mode Connected Franchise hors ligne, vous pouvez contrôler un membre de chacune des 32 franchises. Par exemple, vous pouvez incarner le propriétaire des Jacksonville Jaguars, l'entraîneur des San Diego Chargers et le quart-arrière titulaire des Saint Louis Rams.

TRANSACTION LOG (RÉCAPITULATIF DES TRANSACTIONS)

Plus besoin de jouer aux devinettes pour savoir ce qui se passe dans la ligue. Ce compte-rendu récapitule chaque recrutement d'agent libre, chaque transfert, chaque blessure et chaque prolongation de contrat.

MODE OWNER (PROPRIÉTAIRE)

Si vous choisissez de débiter comme propriétaire créé, choisissez votre histoire. Cela donne une identité à votre personnage et a également un impact dans le jeu. Les trois antécédents disponibles pour un propriétaire sont :

Former Player (Ancien joueur)

Cela donne un avantage à votre club en termes de popularité et vous débutez avec 5 millions de dollars disponibles.

Lifelong Fan (Fan depuis le berceau)

Cela vous donne un avantage en termes de contentement des fans et vous débutez avec 5 millions de dollars disponibles.

Financial Mogul (Nabab de la finance)

Cela donne un avantage financier à votre club (10 millions de dollars disponibles) mais vous débutez sans score héritage et avec un contentement des joueurs médiocre.

REVENUE (BÉNÉFICES)

Qui ne voudrait pas être le propriétaire qui gagne le plus d'argent dans la ligue? Pour atteindre les sommets du classement des bénéfiques, assurez-vous que votre équipe est performante et prenez les bonnes décisions commerciales.

ADVISORS (CONSEILLERS)

Un propriétaire peut vite se retrouver débordé mais, heureusement, il est aidé. Pour chaque aspect du mode Owner, un conseiller est là pour vous assister et vous tenir au courant de tout ce qui se passe.

PRICE SETTING (FIXATION DES PRIX)

Un propriétaire a le pouvoir de fixer le prix des billets, des stands et du merchandising. Vous vous apercevez que vous n'arrivez pas à faire le plein pour les matchs à domicile? Il va peut-être falloir baisser le prix des billets pour faire revenir les fans au stade. Votre arène est pleine comme un œuf? Il faut peut-être penser à relever le prix des stands. Les options sont infinies mais vous pouvez être certain que les fans vous feront savoir ce qu'ils en pensent. Faites vos modifications en vous rendant dans l'onglet Owner et en naviguant vers Finances advisor (Conseiller financier).

TEAM VALUE (VALEUR DE L'ÉQUIPE)

Elle est déterminée par votre classement dans huit catégories différentes. Avoir la valeur d'équipe la plus élevée est la consécration suprême pour tout propriétaire d'équipe NFL qui se respecte. Voici les huit catégories en question : Fan Happiness (Contentement des fans), Team Success (Réussite de l'équipe), Popularity (Popularité), Staff (Personnel), Stadium (Stade), Concession (Stands), Merchandise (Merchandising) et Tickets (Billetterie). Pour se classer premier en Team Value, un propriétaire doit maîtriser toutes les facettes du jeu. Il est aussi important de noter que les primes à la signature accordées aux agents libres et aux joueurs qui prolongent leur contrat proviennent des fonds qui contribuent à évaluer votre valeur d'équipe.

TEAM POPULARITY (POPULARITÉ DE L'ÉQUIPE)

C'est un élément-clé dans la compréhension de la façon dont vous gagnez de l'argent. Il existe trois niveaux différents de popularité : National, Regional et Local. Les quatre facteurs qui jouent un rôle prépondérant pour la popularité de votre équipe sont les suivants : Team Success (Succès d'équipe), Fan Happiness (Contentement des fans), Primetime Wins (Victoires importantes) et Market Size (Taille du marché). Gagner les lundis ou dimanches soirs ainsi qu'aux éliminatoires fera beaucoup pour votre popularité au plan national. Et une popularité nationale élevée entraîne plus de ventes de chandails, ce qui vous permet d'accumuler les dollars nécessaires à la venue d'un agent libre important ou à la rénovation de votre stade.

STAFF HIRING (RECRUTEMENT DE PERSONNEL)

S'appuyer sur un personnel solide ne peut qu'être bénéfique à la réussite de votre équipe et a un effet sur le contentement des fans. À la tête de tout bon personnel se trouve un bon entraîneur. Si vous cherchez un nouvel entraîneur principal, essayez de faire du bruit en recrutant un entraîneur doté d'un niveau important. Un niveau de coaching élevé rapporte davantage de points de recrutement, ce qui peut s'avérer utile si vous voulez scruter le reste de la ligue. Ensuite, il vous faut un scout. Pour jauger un recruteur, utilisez sa spécialité. Si vous adorez la vitesse des receveurs éloignés, trouvez un scout spécialisé dans l'attribut WR Speed et vous pourrez faire vos recherches à prix réduit. Dernière pièce d'un bon personnel : le préparateur physique. Il peut aider à ralentir la régression d'un joueur et remettre sur pieds un élément qui sort de blessure.

FAN HAPPINESS (CONTENTEMENT DES FANS)

Rester au contact de vos fans est crucial pour votre succès en tant que propriétaire. Ils se feront entendre quand les choses iront mal et seront d'autant plus bruyants quand la situation ne leur conviendra pas. Vous pouvez jauger rapidement vos fans en consultant l'onglet Owner et en rencontrant le conseiller de Fan Happiness.

MARKETING

Connaître la popularité de votre équipe et de vos joueurs est un outil vital pour augmenter vos bénéfices. Consultez le conseiller Marketing pour savoir où se situe votre équipe par rapport au reste de la ligue et quels chandails se vendent le mieux. Les ventes de chandails sont déterminées par sa note de personnalité, son âge, sa valeur globale et son poste.

MEDIA STATEMENTS (DÉCLARATIONS MÉDIATIQUES)

Au fil de la saison, vous allez répondre à des questions posées par les médias. Vos réponses vont donner le ton pour tous vos fans. Si vous garantissez une place au Super Bowl et que vous manquez les éliminatoires, vos fans vont demander votre tête! Vous serez averti dans l'onglet Actions quand vous devrez vous adresser aux médias.

STADIUM UPGRADES (AMÉLIORATIONS DE STADE)

Conserver un stade actuel, doté des technologies les plus récentes, est un bon moyen de convaincre vos fans de dépenser leur argent pour y venir. Vous pouvez choisir de rénover ou d'améliorer différentes parties de l'enceinte. Si l'état de l'arène est vraiment déplorable, vous pouvez même décider de reconstruire entièrement le stade.

RELOCATE (DÉMÉNAGEMENT)

Au cas où la situation ne s'arrange pas et que vous pensez avoir de meilleures opportunités ailleurs, vous pouvez choisir de faire déménager votre franchise. Vous avez le choix entre plusieurs villes et certaines d'entre elles seront peut-être prêtes à tout pour vous faire venir.

CHOOSE CITY (CHOIX DE LA VILLE)

Pour déménager une franchise, il faut suivre un processus en quatre étapes. La première décision d'importance, c'est de savoir où aller. Les 17 villes possibles sont :

- Londres (Angleterre)
- Los Angeles (Californie)
- Mexico (Mexique)
- Toronto (Canada)
- San Antonio (Texas)
- Orlando (Floride)
- Salt Lake City (Utah)
- Brooklyn (New York)
- Memphis (Tennessee)
- Chicago (Illinois)
- Sacramento (Californie)
- Columbus (Ohio)
- Portland (Oregon)
- Austin (Texas)
- Dublin (Irlande)
- Houston (Texas)
- Oklahoma City (Oklahoma)

CHOOSE NAME (CHOIX DU NOM)

La semaine suivante, vous devez décider du nom et du logo de l'équipe. Vous avez la possibilité de garder le nom actuel ou de choisir parmi une liste de trois nouveaux noms correspondant à la ville où vous vous déplacez. N'oubliez pas de prendre en compte l'intérêt des fans (Fan Interest) pour chaque nom.

CHOOSE UNIFORM (CHOIX DU CHANDAIL)

Ensuite, il faut choisir entre un chandail de type classique (Classic), moderne (Modern) ou traditionnel (Traditional). De nouveau, il est crucial de prendre en compte quel est le choix le plus populaire car cela aura une influence sur l'attente des fans.

CHOOSE STADIUM (CHOIX DU STADE)

Enfin, il est temps de choisir un stade. Il y en a 16 avec des styles et des coûts de construction variables. Si le Basic Canopy Stadium sera amorti le plus rapidement, vous courez le risque d'attirer moins de fans en ne choisissant pas les options les plus luxueuses.

ROSTER BUILDING (BÂTIR UN EFFECTIF)

REPÉRAGE DES JOUEURS

Chaque semaine de la saison régulière, vous avez la possibilité d'observer la classe de repêchage à venir et de commencer à viser les joueurs qui pourraient convenir à votre équipe. Vous gagnez de façon hebdomadaire des Scouting Points (Points de recrutement) qui peuvent servir à déverrouiller les notes, les caractéristiques et même le type de chaque joueur du repêchage.

Ces points sont limités, alors c'est important d'avoir un bon plan et de savoir sur quel poste vous êtes le plus faible ou quel joueur est en dernière année de contrat. Avoir une bonne idée de l'état présent et futur de votre équipe vous mènera dans la bonne direction en matière de recrutement.

Autre bonne raison pour repérer des joueurs durant la saison, c'est que si vous ne le faites, vous ne connaîtrez personne le jour du repêchage. Et si vous choisissez au hasard, cette décision aura des conséquences plus néfastes que jamais dans *Madden NFL 15*. Par exemple, si votre équipe utilise un schéma défensif en 3-4 et que vous repêchez un ailier défensif de 4-3, votre équipe perdra en niveau sur ce système défensif.

HISTOIRES ÉVOLUTIVES

Chaque année, plusieurs joueurs connaissent un chemin tortueux jusqu'au repêchage. Si vous ne suivez pas l'évolution de ces histoires, vous courez le risque de parier sur le porteur de ballon immanquable pour vous apercevoir plus tard qu'il a changé de poste ou qu'il a décidé de ne pas se présenter au repêchage.

NOTES

Six notes font partie intégrante du mode Connected Franchise et jouent un grand rôle dans la façon dont vous façonnez votre équipe. Ces notes donnent à chaque équipe une identité authentique relative à ce qu'elles sont et comment elles bâtissent leur formation. Il est important de comprendre à quoi servent ces notes et comment elles sont calculées. Elles n'ont pas d'effet sur votre joueur sur le terrain mais servent à façonner la personnalité de chaque organisation de la NFL.

Personality

Aide à déterminer la valeur marketing du joueur.

Rating (Note de personnalité)

Plus la note est élevée, plus celui-ci a de chances d'entrer un jour dans le Top 10 des chandails NFL les plus vendus, rapportant ainsi plus d'argent au propriétaire.

Physical Rating (Note de physique)

Note calculée à partir de l'évaluation physique du joueur, de son type et de son poste. Par exemple, pour un receveur éloigné, la note dépend plus de sa vitesse, de son agilité ainsi que de sa capacité à sauter et à attraper les ballons, alors que celle d'un joueur de ligne offensive est plus basée sur la course, la passe et les blocks en puissance.

Intangible Rating (Note des immesurables)

Calculée d'après les évaluations des qualités immesurables d'un joueur. Le type et le poste de ce dernier sont également pris en compte. Par exemple, pour un quart-arrière, la note dépend plus de sa précision sur distances courte, moyenne et lointaine tandis que pour un ailier défensif, elle est davantage basée sur sa capacité à se débarrasser des blocks, sa puissance et ses mouvements en finesse.

Size Rating (Note de taille)

Calculée à partir de la taille et du poids d'un joueur tout en prenant en compte son poste et son type. Par exemple, un Power RB (porteur de ballon puissant) qui mesure 1,83 mètres et pèse 110 kilos a une note de taille de 99. Mais si son poste est Speed HB (demi rapide), sa note de taille sera beaucoup moins élevée.

**Production
Rating (Note de
production)**

Calculée d'après les stats en saison et en carrière du joueur, ainsi que d'après son poste et son âge. Logiquement, une recrue débute sa carrière avec une note de production de zéro qui augmentera à mesure qu'il commencera à être performant sur le terrain.

**Durability Rating
(Note de durabilité)**

Calculée d'après l'évaluation de durabilité du joueur. Ses notes de blessure, d'endurance et de résistance sont toutes prises en compte également. L'âge et le poste d'un joueur sont également pris en considération.

TYPES DE JOUEURS ET TACTIQUES

Il est important de comprendre quelle tactique privilégie votre équipe et quel type de joueurs elle cherche à chaque poste.

Comme chaque équipe NFL évalue de façon différente les joueurs, il est essentiel de savoir ce qui suscite l'intérêt de chacune et comment augmenter votre valeur. Par exemple, si vous êtes un coureur arrière et que vous souhaitez être titulaire chez les Arizona Cardinals, il se peut que vous vous morfondiez longtemps sur le banc. Les Cardinals, qui ont une tactique de type Power Run (Course en puissance) en attaque, recherchent un Power HB (Demi puissant). Votre note globale sera plus basse dans ce système qu'à Philadelphie, une équipe à la recherche d'un Receiving HB (Demi receveur).

OFFSEASON (HORS-SAISON)

PROLONGATION DE JOUEURS

Lors de la saison régulière, des agents libres en devenir veulent fréquemment entamer des négociations pour un nouveau contrat. Si vous décidez de ne pas engager de discussion en cours de saison, vous avez une dernière opportunité de prolonger ces joueurs à ce moment de l'intersaison. Mais, avant de décider de prolonger un joueur, veillez à bien évaluer de combien d'argent dispose votre franchise. Vous pourrez ainsi choisir s'il vaut mieux prolonger un joueur, utiliser le franchise tag (marqueur d'agent libre pour le prolonger) ou de faire venir du sang frais via le marché des agents libres ou le repêchage.

Si vous choisissez d'entamer des négociations avec un joueur à cette période de l'année, veillez à lui faire une offre qui convienne aux deux parties (lui et vous). Si le joueur refuse de signer un accord, il ira tester le marché des agents libres. Alors, faites qu'il accepte votre première proposition!

ENCHÈRES POUR LES AGENTS LIBRES

Après avoir tenté de prolonger vos propres agents libres, vous pouvez faire votre marché parmi tous les agents libres de la ligue. Cette période permet aux équipes de garnir leur effectif très rapidement, pourvu qu'elles aient une marge de manœuvre salariale suffisante et que les bons agents libres soient disponibles.

Chaque joueur est doté d'une valeur sur le marché qui vous indique ce que vous devrez sans doute déboursier pour vous attacher ses services. Les logos d'autres équipes de la NFL indiquent quelles équipes s'intéressent aussi au joueur en question.

OFFRES DE CONTRAT

Une fois effectuée votre offre de contrat aux agents libres choisis, vous devez avancer d'une semaine pour avoir des nouvelles des joueurs. Retournez alors dans l'écran Free Agency et faites un tri selon My Negotiations (Mes négociations) pour afficher rapidement tous les joueurs que vous tentez de recruter.

Vous voyez alors s'ils ont décidé de signer avec votre équipe, s'ils ont accepté l'offre d'une autre franchise ou s'ils n'ont pas encore pris leur décision. Si tel est le cas, vous avez la possibilité d'accroître votre offre, de la retirer ou de ne pas la modifier. Le marché des agents libres dure quatre semaines, alors assurez-vous de ne rien rater.

REPÊCHAGE

Une fois terminée la période de recrutement des agents libres, il est temps de procéder au repêchage NFL.

Dans l'accueil dédié à cet événement, vous voyez l'ordre du repêchage ainsi qu'une liste d'actions possibles. Lorsque c'est le tour d'une autre équipe de faire son choix, vous pouvez lui proposer un transfert et ainsi changer de place dans le repêchage. Vous pouvez aussi consulter le tableau général du repêchage ou faire avancer celui-ci. Assister à toute cette soirée n'a jamais été fascinant que dans *Madden NFL 15*.

Les messages de réaction de personnalités sportives s'enchaînent et, comme précédemment mentionné, certains joueurs ont des histoires évolutives et leur chemin pour arriver au repêchage sera narré par Trey Wingo et Adam Schefter une fois le joueur sélectionné. Toutefois, si vous souhaitez accélérer le processus, vous pouvez passer à votre choix suivant en éludant tous les choix effectués par l'IA.

FAIRE SIGNER DES RECRUES

Madden NFL 15 ne propose plus la possibilité de négocier avec les recrues que vous avez repêchées. Cette tâche est remplie à votre place, de façon automatique, afin de reproduire la nouvelle façon dont les contrats de recrues sont construits en NFL.

JOUER EN TANT QU'ENTRAÎNEUR

COACH PROGRESSION (PROGRESSION DE L'ENTRAÎNEUR)

Dans *Madden NFL 15*, chaque entraîneur est doté d'un niveau (Coach Level) qui va de 1 à 30. Si vous créez un entraîneur, vous commencez au niveau 1, ce qui vous donne des objectifs d'équipe plus simples. En revanche, vous devrez payer les packs à plein tarif. À mesure que vous goûtez au succès, vous progressez en niveau. Un entraîneur de niveau 30 a des objectifs d'équipe extrêmement élevés mais peut acheter des packs à prix réduit.

DÉPENSE DE XP

Dépenser des XP en tant qu'entraîneur et en tant que joueur est très différent. En tant qu'entraîneur, vous avez le choix entre les dépenser pour des packs qui diminuent les chances qu'un joueur prenne sa retraite (vous facilitant le fait de le faire prolonger), booster le montant de XP qu'un poste en particulier gagne et augmenter le nombre de Scouting Points (Points de recrutement) que vous gagnez chaque semaine.

PROGRESSION DES JOUEURS

En tant qu'entraîneur, vous pouvez non seulement accroître les XP et Scouting Points que vous pouvez utiliser, mais vos joueurs peuvent également gagner des XP selon leurs performances et leurs objectifs personnels. Vous pouvez décider d'appliquer vous-même ces XP ou de laisser l'IA le faire à votre place.

L'avantage de le faire vous-même est que vous pouvez façonner vos joueurs de façon à ce qu'ils conviennent mieux à votre système. Si vous voulez avoir l'équipe la plus intelligente de la ligue, utilisez tous vos XP en Awareness (Lucidité) et en Play Recognition (Identification de tactique). Si vous souhaitez simplement compenser les points faibles de vos joueurs pour qu'ils soient plus complets, c'est aussi une tactique valable. À vous de choisir.

Bien sûr, appliquer vous-même des XP à chaque joueur de votre effectif prend beaucoup de temps. Alors, une fois que vous avez dépensé des XP sur vos joueurs-clés, vous pouvez laisser l'IA s'en charger pour les autres. Ceci vous fera non seulement gagner du temps mais vous serez également sûr que chacun se sert des XP gagnés.

JOUER EN TANT QUE JOUEUR

CRÉER UN JOUEUR

Vous avez le choix entre incarner un joueur en activité, une légende de la NFL ou un nouveau personnage que vous avez créé. Nouveauté dans *Madden NFL 15* : la possibilité de voir où vous vous placez dans l'effectif de chaque équipe en même temps que vous choisissez quelle franchise intégrer.

BACKSTORY (HISTOIRE)

Trois options s'offrent à vous pour l'histoire du joueur : Early Draft Pick (Dans les premiers choix du repêchage), Late Round Pick (Dans les derniers choix du repêchage) et Undrafted (Non repêché). Choisir la première option vous confèrera les notes maximales pour une recrue mais l'attente sera aussi plus forte que si vous n'aviez pas été repêché.

GOALS (OBJECTIFS)

Il existe trois types d'objectifs pour un joueur : Season (Saison), Weekly (Hebdomadaire) et Milestone (Grands objectifs). Atteignez-les pour gagner des XP que vous pourrez utiliser pour améliorer les attributs de votre joueur.

PRACTICE (ENTRAÎNEMENT)

Lors de la saison, vous aurez l'opportunité de vous entraîner dans la peau de votre joueur ou avec l'équipe. Vous aurez le choix entre différents scénarios selon la difficulté. Profitez-en pour récolter de précieux XP et vous faire une place dans l'effectif.

DÉPENSE DE XP

Selon vos performances sur le terrain, vous accumulez des XP au fil de la saison. Une fois que vous en avez assez, achetez des packs qui boosteront n'importe quelles notes du joueur.

RETRAITE

À tout moment, vous avez la possibilité de faire prendre sa retraite à votre joueur. Vous avez alors la possibilité de choisir un nouveau joueur, entraîneur ou propriétaire, et de reprendre la saison ou l'année exactement au même moment.

LEGACY SCORE (SCORE HÉRITAGE)

Pour ce score, toutes les récompenses (que ce soit un titre de MVP ou un Super Bowl gagné) comptent. Ce score permet de vous mesurer par rapport aux plus grands joueurs de tous les temps. Vous avez besoin qu'il soit élevé si vous souhaitez entrer au Temple de la renommée.

MADDEN ULTIMATE TEAM

ULTIMATE TEAM, C'EST QUOI?

Bienvenue dans le mode de fantasy football où vous disputez les matchs. Pour commencer, vous recevez un groupe de joueurs et vous devez choisir entre huit styles d'équipe.

RÉCUPÉRER

Accumulez des joueurs et d'autres éléments via des enchères et des packs, qu'ils soient achetés dans la boutique (Store) ou gagnés dans des modes de jeu. Disputez des rencontres pour gagner des pièces (la devise du jeu) et dépensez du véritable argent pour obtenir des points nécessaires pour récupérer packs et lots.

AMÉLIORER

Améliorez votre équipe en acquérant de nouveaux joueurs et en échangeant vos éléments superflus avec d'autres utilisateurs via Trade Block.

DOMINER

Dominez vos adversaires sur le terrain lors de défis solo (Solo Challenges) et des compétitions Seasons de 10 matchs en face-à-face, avec éliminatoires, différents niveaux et même Super Bowls.

LES NOUVEAUTÉS DANS MADDEN ULTIMATE TEAM

Si vous connaissez déjà Madden Ultimate Team, voici ce qui change cette année.

Objectives (Objectifs)

Faites le tour du mode et effectuez des tâches simples pour gagner des récompenses.

Lineup (Effectif)

Un nouvel écran très pratique vous laisse choisir vos titulaires et gérer votre effectif.

Item Binder (Classeur)

Item Binder remplace l'ancienne fonctionnalité Reserves et propose toutes sortes de filtres, d'outils de tri et d'actions sur les éléments.

Sets

Les Collections sont désormais appelés Sets et sont plus simples à compléter. Les « pending collections » ne sont plus qu'un lointain souvenir!

Points

Achetez des Points avec de l'argent réel pour obtenir des lots et autres éléments spéciaux.

PLONGÉE DANS MADDEN ULTIMATE TEAM

Pour commencer, sélectionnez M15 ULTIMATE TEAM dans le panneau Play, puis choisissez la tenue de votre équipe et un pack de style gratuit. Faites ce dernier choix en accord avec la stratégie que vous utilisez dans *Madden*. Vous aimez jouer long? Optez pour le pack de style Long Pass. Vous voulez contrôler l'horloge et gagner du terrain? Préférez Ground and Pound. Vous pourrez changer de style plus tard.

QU'EST-CE QUE LE STYLE?

Chaque joueur et entraîneur apporte sa propre prime de style à votre équipe. Ces primes combinées donnent une note globale Team Style qui booste des attributs-clés de vos joueurs. Il existe quatre styles d'équipe d'attaque et quatre de défense.

STYLES D'ATTAQUE

- Short Pass (Passe courte)
- Long Pass (Passe longue)
- Ground and Pound (Jeu au sol)
- Speed Run (Jeu de vitesse)

STYLES DE DÉFENSE

- Pass Rush (Pression sur le quart)
- Run Stuff (Défense sur courses)
- Man Coverage (Couverture individuelle)
- Zone Coverage (Couverture en zone)

Chaque style booste votre équipe dans une stratégie particulière. Par exemple, Pass Rush aide vos défenseurs à se défaire des bloqueurs et à poursuivre le porteur du ballon. Votre équipe ne peut choisir qu'un seul style tant qu'elle n'a pas atteint la note globale (OVR) de 85. Un second style d'équipe est alors déverrouillé pour vous permettre de personnaliser encore plus votre formation.

COMMENT AMÉLIORER MON ÉQUIPE?

Disputez des matchs Solo Challenge contre l'IA pour gagner des pièces qui vous serviront à acquérir éléments et packs dans la boutique. Vous pouvez également vendre des éléments dans la salle des enchères (Auction House) ou récupérer la valeur de vente rapide de n'importe quel élément présent dans le classeur.

QU'EST-CE QU'UN PACK?

Un pack contient plusieurs éléments que pouvez récupérer pour améliorer votre équipe. La plupart des packs incluent plusieurs éléments joueurs et quelques éléments autres, notamment des livres de jeux, des chandails, des entraîneurs, des éléments à collectionner et des stades. Vous pouvez gagner des packs pour votre loyauté ou comme récompenses après avoir complété un Set, terminé une saison ou réussi un défi solo. Vous pouvez en acheter à l'unité ou par lots dans la boutique.

QU'EST-CE QU'UN NIVEAU (TIER)?

C'est la mesure de qualité d'un élément. Les éléments de niveau supérieur sont en général plus puissants ou utiles que les autres. Ces niveaux sont indiqués par des couleurs pour être plus facilement repérables.

Les éléments Elite sont assez rares mais, parfois, ils peuvent remplacer des éléments Gold (Or). Quelques packs ou lots peuvent contenir de façon certaine des éléments Elite, comme indiqué dans leur description à la boutique.

QU'EST-CE QU'UN PROGRAMME?

Certains éléments font partie d'un des programmes offerts tout au long de l'année (Draft, Fantasy, Playoff...). Chacun dispose d'un groupe spécial d'éléments liés à un thème central et des événements spéciaux (Solo Challenges, Sets...) sont souvent basés sur un programme. Vous pouvez filtrer vos recherches d'éléments par programme dans Item Binder, Auctions et Trades.

À présent, observons chaque onglet du mode pour voir ce qui peut servir à améliorer votre équipe.

LIVE

Dans l'onglet Live que vous voyez quand vous accédez à MUT, se trouvent des annonces spéciales concernant les nombreuses mises à jour de contenu du mode. Plusieurs fois par semaine, apparaissent de nouveaux Solo Challenges à disputer et de nouveaux Sets à récupérer. N'oubliez pas de repérer chaque nouvel événement car c'est là que vous trouverez les meilleurs joueurs pour améliorer votre équipe.

OBJECTIVES (OBJECTIFS)

L'onglet Live contient également une liste d'objectifs qui vous permet de savoir quoi faire à tout moment. Il s'agit en effet d'un ensemble de missions utiles qui vous feront mieux connaître Ultimate Team. Une récompense vous attend si vous les faites toutes, alors persévérez!

JOUER

L'onglet Play vous donne accès aux parties que vous pouvez disputer avec votre équipe de rêve. Les Solo Challenges sont des parties solo contre des équipes contrôlées par l'IA tandis que Head to Head Seasons est une compétition perpétuelle qui vous offre d'affronter aléatoirement d'autres joueurs de MUT. L'onglet vous permet également de vous mesurer à un ami en face-à-face.

SOLO CHALLENGES (DÉFIS SOLO)

Il existe de nombreuses catégories de Solo Challenges, ainsi que quatre niveaux de difficulté et des durées de quart-temps variables. Sélectionnez un Solo Challenge pour en voir tous les détails. Certains ont des critères pour y participer, que ce soit un nombre d'éléments à collectionner ou une note de style d'équipe. Commencez par des matchs d'avant la saison (Preseason) et enchaînez avec des défis de saison régulière (Regular Season) pour gagner pièces et éléments. De nouveaux Solo Challenges sont ajoutés constamment, alors jetez souvent un œil à l'accueil Live.

HEAD TO HEAD SEASONS (SAISONS FACE-À-FACE)

Head to Head Seasons propose une compétition composée de séries de saisons de 10 matchs contre d'autres joueurs de MUT choisis aléatoirement. Si vous gagnez assez de matchs lors d'une saison, vous irez aux éliminatoires et vous vous qualifierez pour tenter d'accéder au niveau supérieur. Il y a huit niveaux en tout et chacun est doté d'éliminatoires et d'un Super Bowl. En chemin, vous gagnerez des pièces et des éléments. Vous pouvez commencer une compétition aujourd'hui et disputer les matchs à votre rythme. Il n'y a pas de limite de temps. Que vous jouiez un peu ou beaucoup, vous serez toujours opposé à un utilisateur de votre niveau.

MARKETPLACE (MARCHÉ)

Dans l'onglet Marketplace, vous pouvez trouver une offre en vedette et accéder aux options Store, Auction House et Trade Block.

BOUTIQUE

Ici, vous pouvez obtenir des éléments à l'aide des pièces gagnées dans les Solo Challenges et lors d'enchères, ou bien grâce aux points que vous avez achetés. Vous trouverez aussi différents types de packs à des prix variables. Chaque pack comprend un nombre aléatoire d'éléments ainsi que l'opportunité de trouver un joueur Elite.

Il y a aussi des lots de packs qui offrent la chance d'acheter en gros à prix réduit. Certains gros lots de packs contiennent de manière garantie un joueur Elite en prime spécial. Rendez-vous fréquemment dans la boutique pour trouver des promotions et soldes spéciales limitées dans le temps.

QUE SONT LES POINTS?

Vous pouvez acheter des points avec de l'argent réel et les utiliser pour obtenir des lots et autres éléments spéciaux.

AUCTION HOUSE (SALLE DES ENCHÈRES)

Vous pouvez accéder aux enchères et aux échanges (Auctions & Trades) depuis l'onglet Marketplace. Dans la salle des enchères, vous pouvez acheter et vendre des éléments avec d'autres joueurs. C'est un bon moyen pour trouver les éléments dont vous avez besoin ou transformer les éléments inutilisés en pièces. Vous pouvez chercher des enchères selon leur type, leur niveau, leur poste, leur équipe et la note globale du joueur. Afin de préparer votre stratégie, découvrez combien il vous reste de temps pour enchérir. Quand quelqu'un fait une offre et qu'il reste moins d'une minute, quelques secondes sont ajoutées à l'enchère.

Pour placer l'un de vos éléments aux enchères, accédez à Item Viewer et choisissez Auction. Vous pouvez déterminer la durée, le prix de départ et le prix d'achat immédiat de celle-ci. Certains éléments sont dotés de frais d'enchères.

Vous pouvez examiner les éléments que vous avez mis aux enchères et vos enchères actives dans l'accueil Auctions & Trades.

ÉCHANGES

Ce menu vous permet d'échanger des éléments avec d'autres joueurs. Vous pouvez faire une affaire en échangeant un élément qui n'est pas dans votre effectif mais qui peut s'avérer utile à un autre joueur et recevoir quelque chose de valeur en retour. Vous pouvez effectuer des recherches dans la salle des échanges de la même façon que dans la salle des enchères. Pour publier un élément, sélectionnez TRADE dans Item Viewer. Décrivez ce que vous souhaitez comme durée, type, niveau, poste, équipe, style ou note. Une fois qu'une offre est faite, vous pouvez choisir de l'accepter pour effectuer l'échange ou de la refuser. Certains éléments sont dotés de frais d'enchères.

Gérez les échanges que vous avez publiés et les offres que vous avez effectuées dans l'accueil Auctions & Trades.

TEAM (ÉQUIPE)

Cet onglet vous permet de gérer tous les aspects de votre équipe : passage en revue de l'effectif (Lineup), ajustement du Coaching et du matériel (Equipment), gestion des contrats et des styles dans Team Management.

LINEUP (EFFECTIF)



Prenez un moment pour examiner votre effectif. Choisissez une pile, puis montez ou descendez entre les postes. Sélectionnez un joueur pour voir les remplacements possibles. Choisissez Team Options (Options d'équipe) pour changer le style de votre équipe ou utilisez Best Lineup (Effectif optimal) pour que l'IA crée de façon automatique votre formation selon votre note globale ou votre style. Faites défiler à gauche et à droite pour voir les différents aspects de votre équipe, comme l'Attaque (Offense), la Défense (Defense) et les Équipes spéciales (Specialist).

CONTRATS

Pour disputer des matchs, joueurs et entraîneurs ont besoin de contrats et chaque match joué par eux consomme un contrat. Dans l'outil d'affichage des éléments, dans la page des attributs-clés, vous pouvez voir combien il reste de contrats à un joueur ou un entraîneur et prolonger des contrats spécifiques. Vous pouvez faire de même pour votre entraîneur et tous les joueurs de votre effectif dans l'écran Team Management de l'onglet Team.

OBJETS

Dans cet onglet, vous pouvez voir et gérer tous les éléments en votre possession. Vous pouvez feuilleter les pages de votre classeur et gérer votre collection à l'aide de puissants filtres et outils de tri. Dans l'onglet Items, vous pouvez découvrir les packs que vous n'avez pas ouverts et examiner tous les Sets disponibles.

ITEM BINDER (CLASSEUR)

Utilisez les filtres pour limiter le nombre d'éléments que vous cherchez et faites le tri avec la liste défilante située en haut à droite. Sélectionnez un élément à afficher avec l'outil d'affichage d'éléments (Item Viewer) qui offre un grand nombre d'actions telles que la comparaison (Compare), la promotion au titre de titulaire (Promote to Starter), la prolongation de contrats (Extend Contracts), l'ajout à un set (Add to Set), l'enchère (Auction), l'échange (Trade) et la vente rapide (Quicksell). Faites défiler les pages des détails de chaque élément, notamment les attributs-clés, la prime de style et la description.

SETS

Accessible depuis l'onglet Items, le menu Sets (autrefois appelé Collections) est le moyen idéal pour gagner des pièces et des récompenses pour n'importe quel élément en votre possession. Parcourez les différents Sets pour examiner les conditions requises et les récompenses. Item Viewer dispose d'une option d'ajout (Add to Set) et vous pouvez examiner le Set pour voir quels éléments en votre possession peuvent être ajoutés. Vous pouvez également chercher dans la salle des enchères pour remplir un Set. Vous recevrez automatiquement votre récompense après avoir ajouté le dernier élément requis. Revenez ici souvent, de nouveaux Sets sont ajoutés chaque semaine.

COMMENT RÉUSSIR DANS MUT

Les pièces sont la devise de MUT et vous en gagnez dans ce mode de jeu en gagnant des parties et en complétant des Sets. Les pièces servent à acheter des packs dans la boutique ou à enchérir dans l'Auction House. Les Points sont une nouveauté cette année. Vous pouvez en acheter avec de l'argent, puis les utiliser pour des éléments spéciaux comme des lots.

Gagnez davantage de pièces en réussissant des Solo Challenges, en terminant des Sets ou en vendant des éléments dans la salle des enchères. Vous pouvez vendre rapidement un grand nombre des éléments dont vous ne vous servez pas afin de gagner des pièces. Chaque jour, de nouveaux événements sont ajoutés au mode et vous pouvez découvrir les infos les plus fraîches via l'accueil Live en entrant dans MUT.

Maintenant que vous connaissez le mode, il est temps d'en savoir plus à propos des éléments que vous amassez pour bâtir votre équipe. Il existe plusieurs catégories de base.

JOUEURS

Les joueurs remplissent les rangs de votre équipe de rêve. Plus de 1 400 joueurs des 32 équipes NFL sont disponibles à amasser, y compris quelques légendes du passé. Les joueurs disposent d'une note globale (OVR), d'un poste préférentiel, de contrats, de prime de style et de nombreux autres attributs qui influent directement sur leurs performances.

Lorsque vous regardez un élément, vous pouvez feuilleter les pages pour voir les attributs-clés, la prime de style et d'autres informations importantes.

TEAM ITEMS (ÉLÉMENTS D'ÉQUIPE)

Dans la plupart des packs, il y a également des éléments entraîneur, tenue, stade et livre de jeux qui vous permettent de personnaliser votre équipe de plusieurs façons (seuls les entraîneurs et livres de jeux influent sur le jeu). Lorsque vous changez de tenue à domicile, votre équipe préférée change également pour s'adapter dans le mode Ultimate Team.

OBJETS CACHÉS

Ce sont des éléments spéciaux se trouvant dans les packs qui représentent des systèmes-clés, des victoires importantes et toutes sortes d'éléments et événements relatifs au football américain. Vous ne pouvez pas les ajouter à votre effectif mais vous pouvez les consulter dans le classeur. Ils servent souvent à compléter des Sets pour récupérer pièces et éléments. Un élément à collectionner peut être cédé via vente rapide contre 500 pièces, voire plus.

HEAD COACH (ENTRAÎNEUR PRINCIPAL)

Avant d'entrer sur le terrain, votre équipe a besoin d'un Head Coach. Outre sa note globale, sa fonction principale est d'ajouter sa prime de style au style d'équipe total. Et, bien sûr, il sera présent sur la ligne de touche lors des matchs. Si vous changez d'entraîneur, veillez à ce que son style d'équipe (Team Style) corresponde à celui que vous avez choisi.

ONLINE HEAD TO HEAD (FACE-À-FACE EN LIGNE)

Si vous souhaitez affronter un autre joueur, voici le mode qu'il vous faut. Passez à l'action avec des parties Quick Match et un nouveau système de liaison de joueurs qui vous assure de vous mesurer à des gens qui jouent comme vous.

PARTIE RAPIDE

Par défaut, les parties Quick Match cherchent un joueur contre qui jouer lors d'une partie avec classement. Gagnez ces parties avec classement pour remporter des Skill Points qui servent à déterminer votre classement.

Si vous souhaitez disputer une partie plus amicale mais qu'aucun de vos Amis *Madden NFL 15* n'est en ligne, appuyez sur le bouton  dans le panneau Online Head to Head et choisissez le type de partie Unranked.

PLAY A FRIEND (JOUER CONTRE UN AMI)

Quand vos Amis sont en ligne, envoyez-leur une invitation et proposez-leur comme défi de disputer une partie amicale dans *Madden NFL 15*. Ces matchs vous permettent de personnaliser vos paramètres de jeu afin de pouvoir jouer comme vous le souhaitez.

CLASSEMENTS

Vous voulez mesurer votre bilan au reste de la communauté *Madden* en ligne? Consultez le classement pour voir qui domine ses concurrents.

Quatre classements différents sont disponibles :

Top 100

Regroupe les 100 meilleurs joueurs en mode Online Head to Head.

My Leaderboard (Mon classement)

Si vous arrivez à vous classer dans les 100 000 meilleurs joueurs, ce classement vous montre les 50 utilisateurs placés devant et derrière vous.

Friends (Amis)

Ce classement vous permet d'affronter vos Amis selon le nombre de Skill Points que chacun d'entre vous a gagnés.

Stats Leaders (Leaders statistiques)

Comparez votre classement avec celui d'autres joueurs Madden grâce à un large éventail de catégories statistiques offensives et défensives.

LOBBIES (SALONS)

Si vous cherchez un endroit où vos amis peuvent se regrouper et discuter en ligne avant de jouer, ou si vous souhaitez créer une salle où d'autres joueurs de *Madden* peuvent se rencontrer, jetez un œil à la rubrique Lobbies.

COMPARE STATS (COMPARAISON DE STATS)

L'écran Compare Stats vous permet non seulement de comparer un grand nombre de vos statistiques à celles d'un autre joueur, mais il permet aussi d'identifier les tendances de jeu de cette personne et de consulter les résultats de vos 20 derniers matchs.

DEPTH CHART (EFFECTIF)

Si vous n'êtes pas satisfait de vos titulaires et que vous souhaitez modifier votre équipe, accédez à l'écran Depth Chart avant de débiter un match. Les changements apportés dans cet écran seront automatiquement sauvegardés dans votre fichier d'effectif officiel afin que vous n'ayez pas à mettre le jeu en pause pour mettre à jour votre effectif avant chaque partie en ligne. Par contre, n'oubliez pas de vous en occuper après chaque mise à jour d'effectif!

CUSTOMIZE (PERSONNALISER)

Le sous-menu Customize contient des options pour mettre à jour votre effectif, changer vos paramètres en ligne et modifier les messages utilisés lors des discussions dans les salons.

SKILLS TRAINER

Cette option est conçue pour faire de vous un meilleur joueur de *Madden*. Vous y apprenez les principaux mécanismes de jouabilité et concepts de football américain afin de savoir à quoi vous attendre les jours de match. Réussissez les exercices et terminez les catégories au niveau Bronze pour déverrouiller des packs de récompense MUT.

Une fois que vous maîtrisez tout, jouez au mode The Gauntlet pour mettre à l'épreuve vos compétences dans tous les domaines de Skills Trainer. Il y a également des niveaux spéciaux pour vous forcer à rester en alerte.

PLAY NOW (PARTIE IMMÉDIATE)

Play Now vous fait débiter un match d'exhibition en un contre un entre vous et un ami ou l'IA. C'est la façon traditionnelle de jouer à *Madden NFL*. Vous avez la capacité de changer des paramètres tels que la durée des quart-temps, la difficulté et le style de choix tactiques.

PRACTICE (ENTRAÎNEMENT)

Dans Practice, vous disposez d'un terrain pour tenter de maîtriser les trois phases suivantes : attaque, défense et équipes spéciales. C'est le mode idéal pour travailler de nouvelles tactiques et techniques avant de les appliquer en match.

BESOIN D'AIDE?

L'équipe d'assistance mondiale au consommateur d'EA est à votre disposition pour que vous profitiez au maximum de votre jeu, partout et à tout moment.

- **Assistance en ligne & coordonnées** Rendez-vous sur www.ea.com/ca-fr/support-technique.
- **Assistance Twitter & Facebook** Vous avez besoin d'un conseil? Contactez-nous sur Twitter à l'adresse [@askeasupport](https://twitter.com/askeasupport) ou écrivez-nous sur facebook.com/askeasupport (en anglais).

<< PlayStation >>, << DUALSHOCK >> et << SIXAXIS >> sont des marques déposées et << PS3 >> et le logo PlayStation Network sont des marques de commerce de Sony Computer Entertainment Inc.