

Lamar Jackson
QB1 Ravens no. 8
Cover Athlete:
EA SPORTS Madden NFL 21
©.2020

MADDEN



WINNING

GENERATION RISING



NFLPA

TABLE DES MATIÈRES

Pour Commencer	02	Modes de jeu	23
Les nouveautés de <i>Madden NFL 21</i>	03	Franchise.....	23
Liste complète des commandes	04	Madden Ultimate Team (MUT) (Équipe de rêve de Madden)	31
Nouveautés	11	Fonctionnalités sociales	39
Comment jouer	12	Besoin D'aide?	40
X-Factor Abilities	13		



Consultez les mises en garde sur la santé et la sécurité dans le menu Paramètres.

POUR COMMENCER

Système PLAYSTATION®4

Avant de commencer un jeu : avant toute utilisation, lire attentivement les instructions fournies avec le système PlayStation®4. La documentation contient des informations sur l'installation et l'utilisation de votre système et d'importantes informations de sécurité.

Pour allumer le système PlayStation®4, appuyez sur la touche d'alimentation. L'indicateur d'alimentation clignote en bleu, puis s'allume en blanc. Insérez le disque *Madden NFL 21* dans la fente, avec l'étiquette vers le haut. Le jeu s'affiche dans la zone de contenu de l'écran d'accueil. Sélectionnez le nom du logiciel dans l'écran d'accueil du système PlayStation®4 et appuyez sur le bouton . Pour plus de détails sur l'utilisation du logiciel, consultez ce manuel.

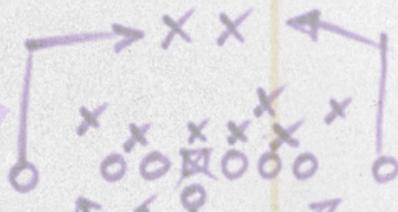
Quitter un jeu : en maintenant enfoncée la touche , sélectionnez [Fermer l'application] dans l'écran qui est affiché.

Réafficher l'écran d'accueil à partir d'un jeu : pour revenir à l'écran d'accueil sans quitter un jeu, appuyez sur la touche . Pour reprendre le jeu, sélectionnez-le dans la zone de contenu.

Retirer un disque : Quittez le jeu et appuyez sur la touche d'éjection.



Trophées : en réalisant certains objectifs d'un jeu, vous pouvez gagner des « trophées » que vous pouvez ensuite comparer et partager. Un compte Sony Entertainment Network est nécessaire pour l'accès aux trophées.



LES NOUVEAUTÉS DE MADDEN NFL 21

SUPERSTAR KO

La manière la plus rapide de jouer à Madden est de retour. Choisissez une équipe, puis repêchez vos Superstar X-Factors pour conquérir le monde. Chaque équipe possède une formation et un livre de jeux spécialement sélectionnés qui conviennent à un style de jeu précis. Les joueurs X-Factor, quant à eux, peuvent être choisis afin d'accentuer vos forces ou de pallier vos faiblesses. Avec des règlements maison spéciaux et des événements à durée limitée, Superstar KO pimente parfaitement les choses.

THE YARD (LA COUR)

Passer en mode nouveau mode. The Yard change tout ce que vous pensiez savoir au sujet de Madden. Bienvenue dans un univers où tout le monde peut participer à la remise en jeu, où les passes doubles derrière la ligne sont normales, et où le style est d'une importance capitale. Deux équipes de six joueurs s'affrontent selon le système « un peloton », jouant tant à l'attaque qu'en défense, dans une version de Madden qui décuple la créativité et le plaisir.

Créez votre joueur

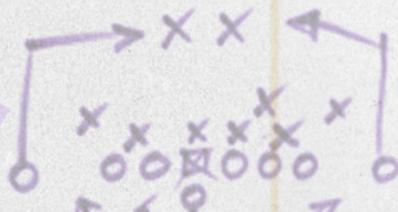
Le joueur que vous avez créé est au cœur de l'expérience The Yard. Il vous représentera dans chaque match, et la manière dont il joue et son positionnement sont entre vos mains. Dans chaque match, vous choisirez vos positions sur le terrain et le prototype qui définit votre style de jeu.

Améliorez vos prototypes

Tous les matchs sont différents, et vos prototypes le sont aussi. Vous pouvez choisir les prototypes, qui sont inspirés des plus grands joueurs du passé et du présent de la NFL, que vous souhaitez appliquer à votre joueur créé et changer son style de jeu. Vous souhaitez être un quart qui brille en mêlée? Parfait. Un redoutable arrière défensif? Aucun problème. À mesure que vous jouerez des matchs, vous avancerez et vous pourrez améliorer vos prototypes et gagner des articles de personnalisation pour votre joueur créé.

Épatez le monde entier avec vos pointages élevés

Choisissez des événements se déroulant à travers un éventail de sites et jouez le tout pour le tout afin de réaliser le pointage le plus élevé. Tous vos meilleurs pointages compteront pour votre classement et déverrouilleront des récompenses du tonnerre.



LISTE COMPLÈTE DES COMMANDES

CHOIX DE JEU

Vous pouvez ajuster les paramètres de choix de jeu à tout moment en suivant le chemin d'accès suivant : SETTINGS (PARAMÈTRES) > VISUAL FEEDBACK (RÉTROACTION VISUELLE) > PLAY CALL STYLE (STYLE DE CHOIX DE JEU); ou en personnalisant vos paramètres au moyen des options s'affichant avant chaque match :

- Enhanced (Rehaussé)** Ce choix vous offre trois suggestions à partir d'une gamme complète d'options, notamment Coach Suggestions (Suggestions de l'entraîneur), Formation, Concept, Play Type (Type de jeu), Personnel et Recent Plays (Jeux récemment utilisés).
- Slim (Réduit)** Cette option offre les mêmes choix que l'option Enhanced, tout en vous permettant de voir toutes les superbes présentations vidéo que *Madden NFL 21* a à offrir.

Vous pouvez également modifier le paramètre Tempo afin de régler avec précision comment vous interagissez avec l'horloge :

- Normal** L'option par défaut.
- No Huddle (Sans caucus)** Votre attaque passe automatiquement en attaque sans aucun caucus lorsqu'un joueur est plaqué dans les limites du terrain alors que l'horloge continue à tourner.
- Chew Clock (Faire tourner l'horloge)** Cette option permet de gruger les secondes jusqu'à ce qu'il n'en reste que dix. Une option utile pour les fins de match où vous cherchez à perdre du temps!

COMMANDES DU JEU

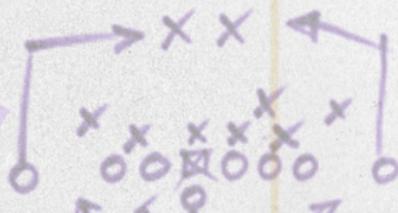
En attaque

PHASE D'AVANT-JEU — OFFENSIVE

Remise en jeu du ballon (courir jusqu'à la ligne)	Touche X
Changement de joueur	Touche O
Appel	Touche □
Tracé d'urgence	Touche △
Déplacement d'un joueur	Manette gauche ← / → (appuyer longuement)
Protection de passe	Touche L1
Feinte de remise en jeu	Touche R1
Affichage du graphique de jeu	Touche L2
Vue X-Factor	Touche R2
Verrouillage de joueur	Touche L3 (frapper légèrement deux fois)
Menu de phase d'avant-jeu	Touche R3
Zoom avant avec la caméra de jeu	Touche ↓
Zoom arrière avec la caméra de jeu	Touche ↑

PASSES

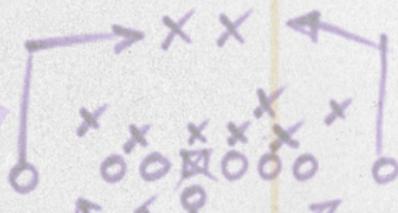
Lancer au receveur (1)	Touche X
Lancer au receveur (2)	Touche O
Lancer au receveur (3)	Touche □
Lancer au receveur (4)	Touche △
Lancer au receveur (5)	Touche R1



Lancer en hauteur	Touche L1
Playmaker (Créateur de jeux)	Manette droite (petit coup sur la touche directionnelle)
Lancer bas	Touche L2
Extraction d'un jeu ou d'une mêlée	Manette gauche + touche R2
Feinte	Touches X , O , □ , △ , ou R1 (frapper légèrement deux fois)
Abandon du ballon	Touche R3

PORTEUR DU BALLON

Raffuter	Touche X
Pivoter	Touche O
Plongeon	Touche □
Passage en force	Touche △
Tangage	Touche L1
Protection du ballon	Touche R1
Célébration (en champ libre)	Touche L2
Sprint	Touche R2
Pivoter	Manette droite (demi-cercle)
Franchissement d'un obstacle	Manette droite ↑
Dead leg (Feinte de jambe)	Manette droite ↓
Contournement	Manette droite ←/→



ATTAQUE AVEC BALLON EN L'AIR

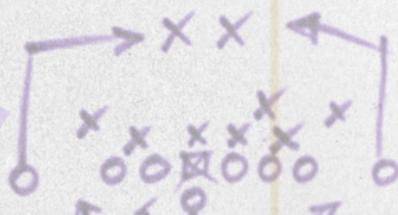
Attrapé en possession	Touche X
Changement de joueur	Touche O
Attrapé lors d'un enchaînement attrapé-course	Touche □
Attrapé agressif	Touche ▲
Jeu automatique/aide défensive	Touche L1
Déplacement latéral	Touche L2
Sprint	Touche R2

BLOPAGE

Changement de joueur	Touche O
Mouvement de joueur/blocage sur collision	Manette gauche
Blocage en puissance agressif	Manette droite ↑
Blocage latéral agressif	Manette droite ↓

RECEVEUR VERROUILLÉ PAR UN JOUEUR

Sortie par déviation prudente	Touche X
Graphique de jeu individuel	Touche L2
Sortie par Just-go	Touche R2
Verrouillage de joueur (avant un jeu)	Touche L3 (appuyer deux fois)
Course sur tracé/déplacement de joueur	Manette gauche
Sur la ligne : déviation	Manette droite (petit coup)
Sur la ligne : jeu de pieds	Manette droite (appuyer longuement)
À l'extérieur de la ligne : sortie latérale de pressing	Manette droite (petit coup)



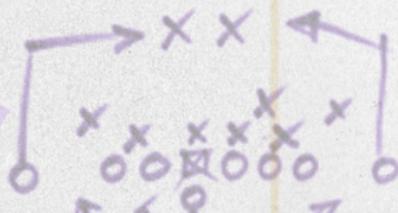
MANŒUVRES OFFENSIVES DES ÉQUIPES SPÉCIALES

Remise en jeu/déterminer puissance de botté/déterminer précision	Touche X
Changement de joueur	Touche O
Appel	Touche □
Changement de jeu	Touches □ + R2
Feinte de remise en jeu	Touche R1

En défense

PHASE D'AVANT-JEU — DÉFENSIVE

Tracé d'urgence défensif	Touche X
Changement de joueur	Touche O
Appel	Touche □
Appel de changement de couverture	Touche ▲
Appel de changement de défense	Touche L1
Appel de changement de secondeur	Touche R1
Commandes défensives	Touche L2
Sur la ligne	Touche R2 (frapper légèrement)
Affichage du graphique de jeu	Touche R2 (appuyer longuement)
Afficher les affectations de brèches latérales fortes/faibles	Touches R2 + X + O
Zoom avant avec la caméra de jeu	Touche ↑
Zoom arrière avec la caméra de jeu	Touche ↓
Ligne défensive	Touche ←
Secondeurs	Touche →
Verrouillage de joueur défensif	Touche L3 (frapper légèrement deux fois)
Menu de phase d'avant-jeu	Touche R3
Exciter la foule	Manette droite

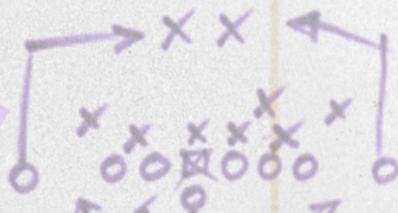


DÉFENSE (JOUEUR ENGAGÉ)

Changement de joueur	Touche O
Déviation	Touche △
Contenir	Touche L2
Pression rapide	Touche R2
Percée	Manette droite ↑
Pression sur le ballon	Manette droite ↓
Massue/nage	Manette droite ←/→

DÉFENSE (POURSUITE)

Plaquage au sol	Touche X
Changement de joueur	Touche O
Plaquage en plongeon	Touche □
Aide défensive	Touche L1
Vol du ballon	Touche R1
Déplacement latéral	Touche L2
Sprint	Touche R2
Plaquage terrassant	Manette droite ↑ (petit coup)
Plaquage latéral	Manette droite ↓ (petit coup)



DÉFENSE AVEC BALLON EN L'AIR

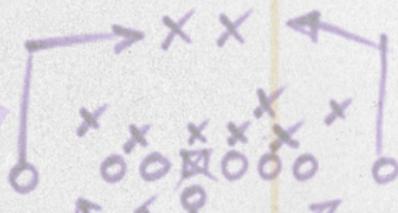
Traque du receveur	Touche X
Changement de joueur	Touche O
Déviation du ballon	Touche □
Traque du ballon/Ball hawk (traqueur de ballon)	Touche △
Déplacement latéral	Touche L2
Sprint	Touche R2
Aide défensive	Touche L1

MANŒUVRES DÉFENSIVES DES ÉQUIPES SPÉCIALES

Changement de joueur	Touche O
Appel	Touche □
Tentative de blocage en saut	Touche △
Tentative de blocage en plongeon	Touche □
Changement de jeu	Touches R2 + □
Affichage du graphique de jeu/sauter la remise en jeu	Touche R2

MÉCANIQUES DE COUVERTURE DÉFENSIVE

Pressing sur/pousser un receveur	Touche X + manette gauche
Changement de joueur	Touche O
Déplacements	Manette gauche
Déplacement latéral	Touche L2
Aide défensive	Touche L1



NOUVEAUTÉS

COMMANDES DE PRESSION SUR LE QUART AMÉLIORÉES

Découvrez le contrôle total et la réactivité hors pair de notre système de pression sur le quart amélioré. Sélectionnez vos mouvements au moyen de la manette droite, puis enchaînez des combinaisons au moment de votre choix. Utilisez ces mouvements de pression sur le quart judicieusement : vous ne disposez que de quelques-unes de ces manœuvres par jeu, et les joueurs de la ligne offensive commenceront à anticiper les mouvements exécutés à plusieurs reprises.

GESTES TECHNIQUES

Les mouvements d'évitement du porteur du ballon sont maintenant liés à la manette droite, ce qui vous permet d'enchaîner des mouvements avec des manœuvres en puissance afin de créer des combinaisons qui deviendront des faits saillants de vos matchs. Vous pouvez même filer avec style jusqu'en zone des buts grâce aux Celebration Runs (Courses de célébration) avec la touche **L2**. Mais faites attention, les probabilités que vous échappiez le ballon sont plus grandes si vous vous faites plaquer!

AJUSTEMENTS D'IA ADAPTATIFS

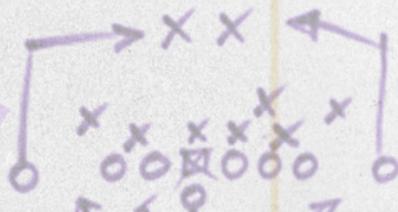
Les équipes et les quarts contrôlés par l'IA sont plus attentifs que jamais. Ils remarqueront vos sélections de jeu répétitives, et commenceront à utiliser des appels, des ajustements et des contre-attaques pour contrer votre stratégie. Veillez à bien varier vos jeux afin de garder une longueur d'avance sur vos adversaires!

PLAQUAGES

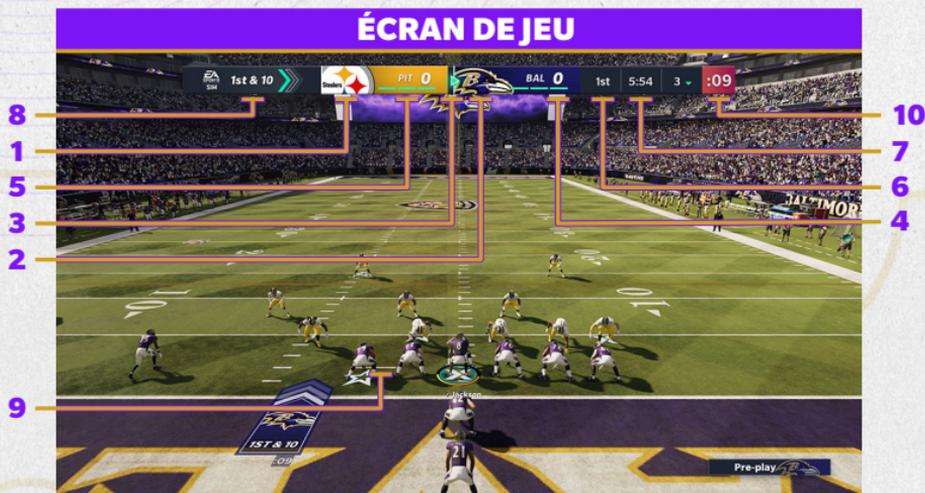
Les plaquages au sol sont une nouvelle manière peu risquée de plaquer un porteur du ballon. Les joueurs contrôlés par les utilisateurs et par l'IA peuvent exécuter ces mouvements. Les défenseurs pourraient donc anticiper ces manœuvres en adoptant une posture défensive (breakdown stance) en avant du porteur du ballon.

Puisque les plaquages au sol ne sont efficaces qu'en avant des porteurs du ballon, utilisez les plaquages en plongeon améliorés comme autre option afin de les arrêter. L'efficacité et la portée des plaquages en plongeon sont déterminées par les notes de joueurs.

Finalement, faites attention aux plaquages basés sur emplacement, qui ne sont disponibles qu'à des emplacements précis sur le terrain, comme les marqueurs de premier essai, la ligne des buts et les poteaux. Les porteurs du ballon réagiront à ces plaquages en tentant de garder le ballon hors de portée dans un ultime effort. Les résultats de ces affrontements seront déterminés par les notes de vision, de plaquage et de présence d'esprit des joueurs.



COMMENT JOUER



- | | | |
|---------------------|---------------------------|-----------------------------------|
| 1. Équipe visiteuse | 5. Temps d'arrêt restants | 9. Ligne de départ |
| 2. Équipe locale | 6. Quart temps | 10. Temps restant avant la remise |
| 3. Possession | 7. Temps restant | |
| 4. Pointage | 8. Essai et distance | |

MENU PRINCIPAL

Modes de jeu

Que vous souhaitiez plonger dans Face of the Franchise, gérer une Franchise, créer votre Ultimate Team (Équipe de rêve) ou peaufiner votre jeu dans Open Practice (Entraînement libre), tous les principaux modes de *Madden NFL 21* sont ici.

Customize (Personnalisation)

Personnalisez vos compositions d'équipes, vos livres de jeux, vos paramètres et bien plus encore grâce à la section Customize (Personnalisation).

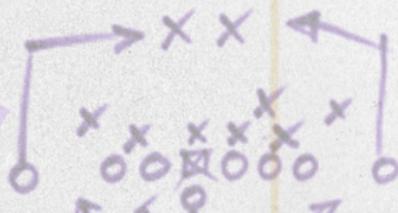
Accessibilité

Mettez rapidement à jour tous vos paramètres d'accessibilité, comme la narration du menu, les options pour le daltonisme, la luminosité, le contraste, les réglages audio et bien plus encore.

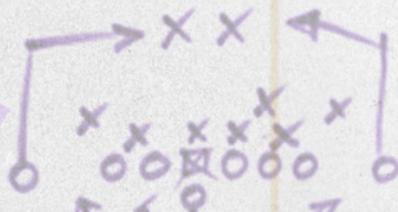
X-FACTOR ABILITIES

Nous avons fait une liste de toutes les X-Factor Abilities accompagnées de leurs descriptions. N'oubliez pas que chaque Superstar Ability (Habilités Superstar) a une contre-mesure. Quand un joueur avec une Superstar Ability affronte un autre joueur qui réplique avec une Superstar Ability, chaque joueur a 50 % des chances de l'emporter.

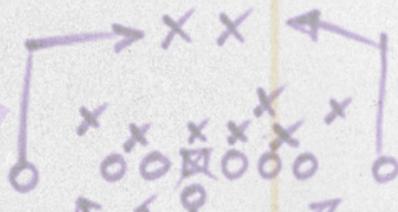
- | | |
|---|---|
| Dashing Deadeye
(Tir d'élite en mouvement) | Une précision parfaite pour tous les lancers de moins de 30 verges exécutés en course hors de l'enclave (à l'exception des lancers en hauteur et bas) |
| Long Range Deadeye
(Tir d'élite longue portée) | Une précision parfaite pour tous les tirs en profondeur lorsque les pieds sont bien plantés (à l'exception des lancers en hauteur et bas) |
| Lofting Deadeye
(Tir d'élite en hauteur) | Une précision parfaite pour toutes les passes lobées ou de volée (à l'exception des lancers en direction opposée en hauteur et bas) |
| No-Look Deadeye
(Tir d'élite à l'aveuglette) | Une précision parfaite pour tous les lancers en direction opposée jusqu'à une distance maximale de 20 verges (à l'exception des lancers en hauteur et bas) |
| Sideline Deadeye
(Tir d'élite de ligne de côté) | Une précision parfaite pour tous les lancers à l'extérieur des nombres de lignes de verges (à l'exception des lancers en hauteur et bas) |
| Inside Deadeye
(Tir d'élite intérieur) | Une précision parfaite pour tous les lancers à l'intérieur des nombres de lignes de verges (à l'exception des lancers en hauteur et bas) |
| Hi-Lo Deadeye
(Tir d'élite haut et bas) | Une précision parfaite pour toutes les passes en hauteur et basses à l'intérieur de la zone |
| Pocket Deadeye
(Tir d'élite dans l'enclave) | Une précision parfaite pour toutes les passes exécutées sans pression avec les pieds à l'intérieur de l'enclave (à l'exception des lancers en hauteur et bas) |
| Red Zone Deadeye
(Tir d'élite en zone rouge) | Une précision parfaite pour toutes les passes exécutées sans pression à l'intérieur de la zone rouge (à l'exception des lancers en hauteur et bas) |
| Roaming Deadeye
(Tir d'élite errant) | Une précision parfaite pour toutes les passes exécutées sans pression avec les pieds à l'extérieur de l'enclave (à l'exception des lancers en hauteur et bas) |



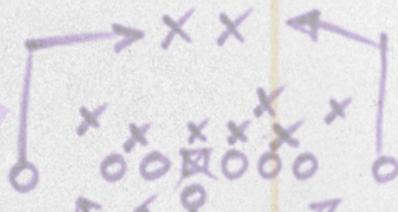
Lead Pass Elite (Passes à suivre d'élite)	Une puissance de tir accrue pour toutes les passes de précision (à l'exception des lancers en hauteur et bas)
Set Feet Lead (Passes à suivre avec pieds plantés)	Une puissance de tir accrue pour les passes en flèche de précision exécutées avec les pieds plantés (à l'exception des lancers en hauteur et bas)
Quick Draw (As de la gâchette)	Des animations de passes plus rapides pour les passes exécutées sous pression
Escape Artist (Roi de l'évasion)	Plus rapide et plus réactif aux commandes des utilisateurs en mêlée derrière la ligne de mêlée
Sleight of hand (Tour de passe-passe)	Des probabilités de réussite plus grandes lors de l'exécution de feintes sur des tracés à doubles mouvements contre la couverture de zone
Protected (Protégé)	Un meilleur blocage de passes de la part des joueurs de la ligne offensive
Anchored Extender (Extenseur ancré)	Un bris presque garanti de la première tentative de refoulement exécutée par un arrière défensif en poussée surprise (dans l'enclave)
Agile Extender (Extenseur agile)	Un évitement presque garanti de la première tentative de refoulement exécutée par un arrière défensif en poussée surprise (dans l'enclave)
Conductor (Chef d'orchestre)	Une exécution deux fois plus rapide de tous les ajustements de tracés d'urgence et de blocages (à l'exception des appels)
Gunslinger (Canon du ballon)	Des animations de passes et des passes en flèche plus rapides
Gusty Scrambler (Maître de la mêlée)	Immunisé contre les pénalités de passes causées par une pression défensive en course
Fastbreak (Contre-attaque)	Une réaction immédiate aux commandes des utilisateurs pour certains jeux de course pour les quarts; les défenseurs réagissent plus lentement
Safety Valve (Soupape de sûreté)	Une capacité à attraper améliorée pour tous les porteurs de ballon qui se sont démarqués lors de jeux de passe
QB Playmaker (Quart créateur de jeux)	Des réactions de créateurs de jeux immédiates et précises de la part de tout receveur



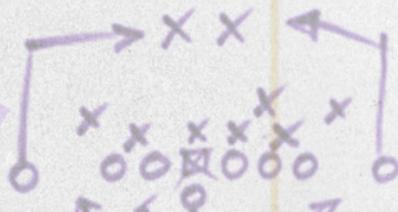
- Gift-Wrapped**
(Emballage-cadeau) De meilleures chances de compléter des passes à des receveurs démarqués
- Threat Detector**
(Détecteur de menaces) Met en surbrillance tout joueur en poussée surprise qui avance vers vous lors du 3e et 4e essai (lors de la phase d'avant-jeu); peut être bluffé
- Backfield Mismatch**
(Différence fondamentale) Des attrapés améliorés dans les zones achalandées et pour les courses sur tracé en sortant du champ-arrière contre des secondeurs et des joueurs de ligne
- Tight Out**
(Grande ouverture) Une capacité à attraper améliorée pour tous les ailiers rapprochés qui sont démarqués pour des jeux de passe
- Fearless (Intrépide)** Immunisé contre les pénalités causées par la pression défensive quand les pieds sont plantés dans l'enclave
- Matchup Nightmare**
(Combinaison cauchemardesque) Exécute des sorties plus serrées et gagne plus fréquemment des attrapés disputés lorsque couvert par des secondeurs et des joueurs de ligne
- Balance Beam**
(Poutre d'équilibre) Aucune perte d'équilibre en possession du ballon
- Human Joystick**
(Manette humaine) Change de cap, change de direction ou prend un virage sans sacrifier de la vitesse
- Jukebox (Juke-box)** Offre des animations de contournements orientables
- Evasive (Évasif)** Offre des animations de contournements et de pivots orientables
- Return Man (De retour)** Change de cap, change de direction ou prend un virage sans sacrifier de la vitesse pour les retours de bottés et de dégagements
- Energizer (Énergisant)** Récupère une portion d'endurance après l'exécution réussie de tout geste technique
- Leap Frog**
(Saut de mouton) S'accroche au ballon s'il est plaqué en franchissement
- Spin Cycle**
(Faire le pivot) Offre des animations de pivots orientables
- Arm Bar**
(Ramassement de bras) Offre des animations de raffut plus puissantes



Bulldozer (Bouteur)	Offre des animations de passage en force plus puissantes
Bruiser (Malabar)	Offre des animations de passage en force et de raffut plus puissantes
Tank (Char d'assaut)	Brise presque toutes les tentatives de plaquage terrassant
Reach For It (À ma portée)	Tente fréquemment de gagner des verges supplémentaires lorsque plaqué
RB Apprentice (Apprenti-porteur de ballon)	Offre quatre tracés d'urgence supplémentaires lors des ajustements d'avant-jeu (lorsqu'il est aligné avec la position du porteur de ballon)
Matchup Nightmare (Combinaison cauchemardesque)	Exécute des sorties plus serrées et gagne plus fréquemment des attrapés disputés lorsque couvert par des secondeurs et des joueurs de ligne
Route Technician (Technicien des tracés)	Profite d'un haut taux de réussite quand il crée de la distance lors de la dernière sortie de tout tracé
Outside Apprentice (Apprenti de l'extérieur)	Offre quatre tracés d'urgence supplémentaires lors des ajustements d'avant-jeu (lorsqu'il est aligné avec la position du receveur éloigné; à l'exception de la brèche)
Route Apprentice (Apprenti des tracés)	Offre quatre tracés d'urgence supplémentaires, peu importe l'alignement
Slot Apprentice (Apprenti de la brèche)	Offre quatre tracés d'urgence supplémentaires lors des ajustements d'avant-jeu (lorsqu'il est aligné dans la brèche)
WR Apprentice (Apprenti-receveur éloigné)	Offre quatre tracés d'urgence supplémentaires lors des ajustements d'avant-jeu (lorsqu'il est aligné avec n'importe quelle position de receveur éloigné)
Hot Route Master (Maître des tracés d'urgence)	Offre quatre tracés d'urgence supplémentaires lors des ajustements d'avant-jeu
Tip Drill (Aucune déviation)	De meilleures chances d'attraper les passes qui ont été déviées en plein vol
Slot-O-Matic (Battre en brèche)	Exécute des sorties plus rapides et profite d'une meilleure dextérité pour les tracés courts (lorsqu'il est aligné dans la brèche)



- Grab-N-Go**
(Pour emporter) Change de cap, change de direction ou prend un virage sans sacrifier de la vitesse (après avoir exécuté avec succès un attrapé lors d'un enchaînement attrapé-course)
- Short Out Elite**
(Passes courtes d'élite à l'extérieur) Des attrapés plus systématiquement réussis pour les passes courtes à l'extérieur des nombres de lignes de verges
- Short In Elite**
(Passes courtes d'élite à l'intérieur) Des attrapés plus systématiquement réussis pour les passes courtes à l'intérieur des nombres de lignes de verges
- Mid Out Elite**
(Passes moyennes d'élite à l'extérieur) Des attrapés plus systématiquement réussis pour les passes moyennes à l'extérieur des nombres de lignes de verges
- Mid In Elite**
(Passes moyennes d'élite à l'intérieur) Des attrapés plus systématiquement réussis pour les passes moyennes à l'intérieur des nombres de lignes de verges
- Deep Out Elite**
(Passes profondes d'élite à l'extérieur) Des attrapés plus systématiquement réussis pour les passes profondes à l'extérieur des nombres de lignes de verges
- Deep In Elite**
(Passes profondes d'élite à l'intérieur) Des attrapés plus systématiquement réussis pour les passes profondes à l'intérieur des nombres de lignes de verges
- Backfield Master**
(Maître du champ-arrière) Offre quatre tracés d'urgence supplémentaires, de meilleures courses sur tracé et de meilleurs attrapés contre des secondeurs et des joueurs de ligne (lorsqu'il est aligné dans le champ-arrière)
- Redzone Threat**
(Menace en zone rouge) Offre de meilleures chances de gagner des attrapés disputés contre une couverture simple (dans la zone rouge)
- Playmaker**
(Créateur de jeu) Réagit immédiatement et avec précision aux commandes de créateur de jeu d'un utilisateur
- Second Wind**
(Deuxième souffle) Une chance de récupérer de l'endurance une fois par jeu quand son endurance est à moitié vide
- TE Apprentice**
(Apprenti-ailier rapproché) Offre quatre tracés d'urgence supplémentaires lors des ajustements d'avant-jeu (lorsqu'il est aligné avec l'ailier rapproché)



**Fool Me Once
(Une seule fois)** Offre des points de résistance de bloqueur plus rapidement

**Natural Talent
(Talent naturel)** Commence chaque instance de blocage avec une résistance intégrée

**Quick Reflexes
(Bons réflexes)** Se défend contre les mouvements de pression sur le quart hors engagement comme s'il avait un point de résistance supplémentaire

Matador Une meilleure protection contre les tentatives de mouvements de pression de taureau dominants de défenseurs

Post Up (On s'affiche) Une victoire presque garantie pour les blocages doubles

Unspun (Contre-pivot) Se défend contre des mouvements de pression sur le quart avec pivot comme s'il avait un point de résistance supplémentaire

**Secure Protector
(Protecteur sécurisé)** Réduit les chances qu'un joueur qui fait pression sur le quart utilise un mouvement d'évitement de blocages rapide

**Tear Proof
(À toute épreuve)** Se défend contre des mouvements de pression sur le quart en percée comme s'il avait un point de résistance supplémentaire

**Screen Protector
(Protecteur d'écran)** Gagne de manière dominante les blocages en puissance pour les jeux d'écran

**All Day
(Toute la journée)** Fait en sorte que les cibles de blocages disposent de tentatives d'évitement moins fréquentes

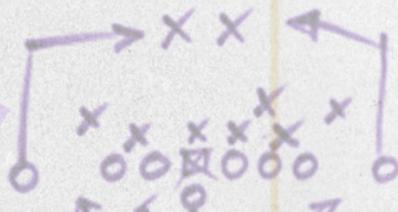
**Nasty Streak
(Série d'enfer)** Tente et gagne fréquemment des blocages en puissance contre des secondeurs et des arrières défensifs en tant que joueur de ligne ou centre-arrière

**Puller Elite
(Repositionnement d'élite)** Tente et gagne fréquemment des blocages avec repositionnement

**Lifeguard
(Maître nageur)** Se défend contre des mouvements de pression sur le quart en nage ou en massue comme s'il avait un point de résistance supplémentaire

**Quick Reflexes
(Bons réflexes)** Se défend contre les mouvements de pression sur le quart hors engagement comme s'il avait un point de résistance supplémentaire

- Tough Nut (Dur à cuire)** Un nombre de points de résistance pour bloqueur plus élevé
- Pick Artist (L'art d'intercepter)** De meilleures chances d'exécuter des interceptions non disputées et d'avoir une endurance illimitée au retour (jusqu'à l'exécution d'un mouvement spécial ou jusqu'au bris d'un plaquage)
- Short Route KO (K.-O. sur tracés courts)** Plus de plaquages à l'attrapé avec K.-O. en un contre un contre les tracés courts
- Edge Threat Elite (Menace de côtés d'élite)** Utilise des mouvements de pression sur le quart plus rapides et plus dominants, et applique une pression importante sur le quart quand il met la pression depuis les côtés de la ligne défensive
- Bench Press (Développé-couché)** Inflige de la fatigue supplémentaire à la cible d'une couverture d'homme après un pressing réussi
- Run Stopper (Faites vos courses)** Ne dépense pas un point pour les tentatives d'évitement lors d'un jeu de course
- Edge Protector (Protecteur de côtés)** Réduit les chances qu'un joueur exécutant un mouvement de pression sur le quart depuis les côtés utilise un mouvement d'évitement de blocage
- Edge Threat (Menace de côtés)** Utilise des mouvements de pression sur le quart plus dominants lorsqu'il applique une pression depuis les côtés de la ligne défensive
- Flat Zone KO (K.-O. en zone plate)** Plus de K.-O. à l'attrapé et des réactions plus rapides pour n'importe quelle couverture en zone plate
- Mid Zone KO (K.-O. en zone moyenne)** Plus de K.-O. à l'attrapé et des réactions plus rapides pour n'importe quelle couverture en zone moyenne
- Deep Zone Out KO (K.-O. en zone profonde externe)** Plus de K.-O. à l'attrapé et des réactions plus rapides pour n'importe quelle couverture en zone profonde à l'extérieur des traits de mise au jeu
- Deep In Zone KO (K.-O. en zone profonde interne)** Plus de K.-O. à l'attrapé et des réactions plus rapides pour n'importe quelle couverture en zone profonde à l'intérieur des nombres de lignes de verges
- Deep Route KO (K.-O. sur tracé profond)** Plus de plaquages à l'attrapé avec K.-O. en un contre un contre les tracés profonds
- Medium Route KO (K.-O. sur tracé moyen)** Plus de plaquages à l'attrapé avec K.-O. en un contre un contre les tracés moyens



Tackle Supreme
(Plaquage ultime)

Exécute de meilleurs plaquages prudents et en plongeon, est rarement déjoué par des mouvements du porteur du ballon et n'est jamais déjoué lorsqu'il est contrôlé par un utilisateur

Under Pressure
(Sous pression)

Applique de la pression sur le quart depuis une distance plus grande

Enforcer
(Homme de main)

Aucun plaquage évité lorsqu'il exécute des plaquages terrassant contre des porteurs du ballon, peu importe leur taille et leur puissance

Secure Tackler
(Plaqueur sécurisé)

Un meilleur taux de réussite lorsqu'il utilise des plaquages prudents ou en plongeon

Reach Elite
(Portée d'élite)

Peut sortir d'un blocage afin de plaquer ou de refouler les porteurs du ballon à proximité

Unfakeable
(Impossible à déjouer)

Rarement déjoué par des mouvements de porteur du ballon (et jamais déjoué lorsqu'il est contrôlé par un utilisateur)

Ripper (Perceuse)

Ignore une barre de résistance du bloqueur quand il tente d'exécuter des mouvements de pression sur le quart en percée

Acrobat (Acrobate)

Plonge pour plus de portée lors des bris et des interceptions de passes

Strip Specialist
(Spécialiste du vol de ballon)

Peut toujours plaquer efficacement tout en tentant de voler le ballon

Identifier
(Identificateur)

Détecte les défenseurs contrôlés par un utilisateur avant la remise en jeu

Lurker (Rôdeur)

Peut sauter et exécuter des interceptions à 180 degrés lorsqu'il rôde dans une zone à la mi-terrain

Extra Credit
(Bon point)

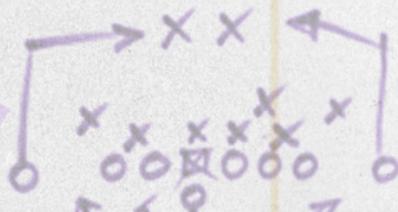
Offre un point de mouvement de pression sur le quart maximum supplémentaire

Goal Line Stuff
(À la ligne des buts)

Utilise des mouvements d'évitement en course pour de meilleures chances d'éviter des blocages dans les cinq verges avant la ligne des buts

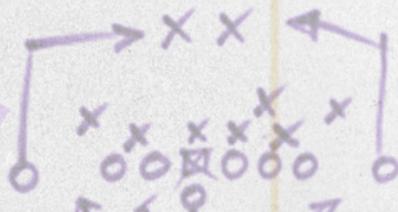
Inside Stuff
(À l'intérieur)

Utilise des mouvements d'évitement en course pour de meilleures chances d'éviter des blocages contre des jeux dans la zone intérieure



- No Outsiders (À l'extérieur)** Utilise des mouvements d'évitement en course pour de meilleures chances d'éviter des blocages contre des jeux dans la zone extérieure
- Lumberjack (Bûcheron)** Ne permet aucun plaquage évité et cause plus d'échappés du ballon lorsqu'il exécute des plaquages latéraux contre des porteurs du ballon
- Double Or Nothing (Quitte ou double)** Doit dépenser le double de points de pression sur le quart pour exécuter un mouvement, mais profite de victoires dominantes
- Instant Rebate (Rabais instantané)** Se fait rembourser un point de pression sur le quart après avoir réussi des évitements de blocages
- Unpredictable (Imprévisible)** Moins de chances de faire augmenter les barres de résistance des bloqueurs lorsqu'il exécute des évitements réussis
- Defensive Rally (Mobilisation défensive)** Offre un point de pression sur le quart supplémentaire à tous les joueurs de ligne défensive lors de tout 3e ou 4e essai
- Deux pour un** Offre un mouvement de pression sur le quart gratuit une fois par jeu après avoir dépensé un point de pression sur le quart
- Mr. Big Stop (M. Bloqueur)** Commence le 3e ou 4e essai avec au moins la moitié du maximum de points de pression sur le quart
- Swim Club (Club de nage)** Ignore une barre de résistance du bloqueur quand il tente d'exécuter des mouvements de pression sur le quart en nage ou en massue
- Spinner (Girouette)** Ignore une barre de résistance du bloqueur quand il tente d'exécuter des mouvements de pression sur le quart avec pivot
- Speedster (Bolide)** Ignore une barre de résistance du bloqueur quand il tente d'exécuter des mouvements de pression sur le quart rapides
- El Toro (Par les cornes)** Obtient des victoires avec des mouvements de pression de taureau dominants lorsque les points de mouvements de pression sur le quart sont à leur maximum

- Adrenaline Rush**
(Poussée d'adrénaline) Tous les points de mouvements de pression sur le quart sont récupérés après avoir refoulé le quart
- Chuck Out**
(Une bonne poussée) Inflige de la fatigue supplémentaire à une cible après une poussée en zone réussie
- Outmatched**
(Surpassé) De fortes chances de gagner des attrapés disputés contre des porteurs de ballon
- One Step Ahead**
(Longueur d'avance) Réagit généralement plus rapidement aux mouvements latéraux de receveurs lorsqu'il est en couverture d'homme
- Closer** **(Plus près)** Peut facilement entrer dans la zone dans la seconde mi-temps
- Film Study**
(Études cinématographiques) Offre un aperçu complet des jeux que la ligne offensive a exécutés à plusieurs reprises avant la remise en jeu
- Stonewall**
(Mur de pierres) Prévient souvent les gains de verges supplémentaires lorsqu'il plaque
- Indoor Baller**
(Si bien à l'intérieur) Peut facilement entrer dans la zone quand il joue dans un stade couvert
- Clutch**
(Moment décisif) Peut facilement entrer (et occuper) la zone dès la moitié du troisième quart temps lors de matchs serrés
- Homer**
(Si bien à la maison) Peut facilement entrer dans la zone lorsqu'il joue à domicile
- Comeback**
(Grand retour) Peut facilement entrer dans la zone lors de match où son équipe tire de l'arrière
- Focused Kicker**
(Botteur concentré) Une jauge de botté plus lente qui offre plus de puissance et de précision
- Clutch Kicker**
(Botteur décisif) Immunisé contre l'effet « Geler le botteur », qui survient après que des adversaires demandent des temps d'arrêt lors de moments décisifs



MODES DE JEU

PLAY NOW LIVE (MATCH IMMÉDIAT EN DIRECT)

Vous recherchez une expérience Franchise plus authentique? Dans Play Now Live, vous pouvez plonger dans n'importe quelle semaine de la saison d'une équipe et utiliser ses statistiques et ses compositions d'équipe à jour.

Vous pouvez aussi utiliser votre équipe dans le mode Franchise et poursuivre son aventure basée sur des statistiques actualisées. Sinon, créez une Cloud Franchise (Franchise sur le nuage) à partir d'une semaine réelle précédente en sélectionnant Real-Life Roster (Composition d'équipe réelle) dans Cloud League (Ligue sur le nuage)

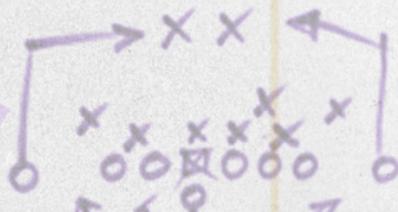
FRANCHISE

Dans le mode Franchise, prenez les rênes de la carrière d'un joueur, d'un entraîneur ou d'un propriétaire actif. Vous pourrez également créer votre propre joueur et jouer dans des ligues en mode solo et en mode multijoueur en ligne. À mesure que vos joueurs évoluent, développez leurs habiletés Superstar X-Factor. Affrontez jusqu'à 32 équipes dans votre quête visant à forger votre légende dans la NFL.

DU NOUVEAU DANS LE MODE FRANCHISE

Face of the Franchise: Rise to Fame

Dans Face of the Franchise, vous façonnerez votre carrière du secondaire jusqu'au Temple de la renommée. Vous commencerez comme quart-arrière au secondaire, avec l'option d'entrer à l'université comme demi-receveur ou receveur éloigné. Puis, vous mettrez votre trempe à l'épreuve lors de la course de 40 verges avant le repêchage de la NFL. Une fois dans la NFL, vous aurez une carrière pleine de défis à relever afin d'entrer au Temple de la renommée de la NFL!



LES PREMIERS PAS DE LA CRÉATION DE VOTRE FRANCHISE

Choisissez Online (En ligne) ou Offline (Hors ligne), puis sélectionnez et personnalisez votre équipe. Vous commencerez en avant-saison par défaut afin d'apprivoiser votre équipe et ses habiletés. Vous pouvez facilement passer à la saison régulière à partir du Starting Point (point de départ).

Play the Moment (Jouer le moment) et autres manières de jouer

Avant de participer à votre match hebdomadaire, vous sélectionnerez votre mode de jeu. Play the Moment vous invite à plonger dans les moments décisifs du match afin que vous puissiez mener votre équipe vers la victoire le plus efficacement possible. Vous pouvez également choisir de jouer uniquement à l'offensive ou en défensive, si l'un de ces aspects du jeu vous inspire davantage, et compléter un match en la moitié du temps!

Accédez à ces modes de jeu et sortez-en à tout moment; vous n'avez qu'à sélectionner les options Custom Play (Jeu personnalisé) parmi les options du menu Supersim (Super simulation). Vous pouvez également ajuster la vitesse du jeu dans Supersim. Utilisez Fast Mode (Mode Rapide) pour compléter un match à vive allure, ou Slow Mode (Mode Lent) pour une expérience dominicale authentique.

Sélection de votre Season Goal (Objectif de saison)

Lorsque vous atteignez la saison régulière, la première grande décision que vous devez prendre consiste à sélectionner votre Season Goal.

Comme entraîneur, vous pouvez sélectionner le nombre de victoires auquel vous vous attendez pour la saison. Plus le nombre de victoires que vous sélectionnez est élevé, plus le risque que vous prenez est grand : si vous n'atteignez pas votre objectif, vous pourriez être licencié.

Comme joueur, vous sélectionnerez parmi de nombreuses statistiques en fonction de votre position.

AMÉLIORATION DES ARCHÉTYPES DE JOUEURS

Comme entraîneur ou propriétaire, vous contrôlez le chemin que vos joueurs prennent sur le terrain. Comme joueur, vous travaillez afin d'accomplir votre destin : être un jour intronisé au temple de la renommée. Après certains matchs du mode Franchise, vous pourrez améliorer des joueurs admissibles de votre formation en dépensant des Skill Points (Points d'habileté), que vous obtiendrez en augmentant votre EXP. Vous gagnez de l'EXP en atteignant des objectifs d'entraîneur et de Milestone (Jalons).

HUB (CENTRE)

Votre composition d'équipe se trouve maintenant au bout de vos doigts grâce au Team Pannel (Panneau d'équipe), situé à côté de vos Things To Do (Liste de choses à faire). Vous pouvez maintenant sélectionner n'importe quel joueur de votre équipe afin d'afficher un résumé de ses attributs, voir ses objectifs et ses statistiques, ou améliorer votre joueur en utilisant les Skill Points qu'il a gagnés.

Vous pouvez aussi interagir rapidement avec les membres de votre ligue sur le panneau Membres (Members) quand vous jouez à Cloud Franchise afin d'en savoir plus sur l'état de leur match et leur présence en ligne. Comme commissaire, vous pouvez également activer ou désactiver l'Auto Pilot (Pilotage automatique), effacer les amendes de dépassement de plafond salarial et exclure des membres de la ligue.

AMÉLIORER VOTRE ÉQUIPE

Si vous recherchez de nouveaux joueurs pour votre équipe, jetez un œil à l'option Improve Your Team (Améliorer votre équipe) du menu Things To Do (Liste de choses à faire). Tous les agents libres et les joueurs du groupe d'échanges sont rassemblés au même endroit afin que vous puissiez comparer vos joueurs aux athlètes offerts. Plus votre note est élevée, plus vous êtes doué à cette position!

Scouting (Recrutement)

Lorsque vous commencerez comme entraîneur ou propriétaire à la troisième semaine, un élément du module Things To Do vous expliquera comment recruter. Dépensez des Scouting Points (Points de recrutement) sur un joueur, apprenez-en davantage sur ses habiletés et décidez si vous souhaitez le recruter lors du prochain repêchage de la NFL. Les Scouting Points déverrouillent les trois meilleurs attributs du joueur; le troisième déverrouillage dévoilera la vraie valeur de repêchage du joueur. De plus, vous trouverez des joueurs « Diamonds » (Diamants) et « Overvalued » (Surévalués) dans le groupe de repêchage en dépensant des Scouting Points sur eux avant le repêchage de la NFL.

Entraînement et planification de match hebdomadaires

Les équipes d'exception voient le jour sur le terrain d'entraînement! Consacrez du temps à l'entraînement chaque semaine afin d'améliorer votre équipe et de vous préparer à affronter votre prochain adversaire.

Création de votre plan de match

La première étape de votre entraînement hebdomadaire consiste à créer votre plan de match offensif et défensif. Vos entraîneurs suggèrent des plans de match basés sur les tendances de vos adversaires – vous pourrez trouver des exercices de jeu qui accompagneront ces plans de match. Plus vous vous démarquez lors de ces exercices, meilleure sera la médaille que vous recevrez (Gold, Silver ou Bronze). Le fait de bien jouer vous permettra également de gagner plus d'EXP.

Le match arrivé, les plans de match que vous avez sélectionnés donneront un avantage offensif et défensif à certains jeux. Jetez un œil au menu de choix de jeu afin d'y trouver les jeux avantageés affichés en vert.

Focus Training (Entraînement particulier)

La seconde étape de l'entraînement hebdomadaire est le Focus Training, qui améliore les joueurs que vous entraînez personnellement. Vos entraîneurs vous recommanderont de concentrer vos efforts sur les recrues, mais vous pouvez sélectionner n'importe quel joueur pour le Focus Training. Améliorez les athlètes que vous souhaitez transformer en joueur étoile au sein de votre équipe!

Free Practice (Entraînement libre)

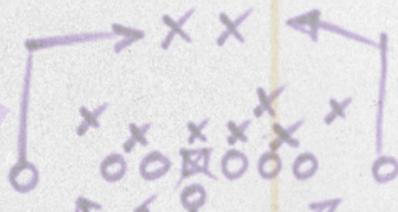
Dans le mode Free Practice, emmenez votre équipe sur le terrain afin de faire l'essai de jeux. C'est une excellente manière d'observer le niveau de jeu de votre équipe et de garder une longueur d'avance dans votre ligue.

MORALE RATING (NIVEAU DE MORAL)

La performance en jeu de vos joueurs détermine leur moral. Une équipe confiante est plus susceptible de bien jouer. Comme joueur, tirez le maximum de vos occasions sur le terrain afin d'augmenter votre niveau de moral!

ÉTAPES DE PROGRESSION MULTIPLES

Avez-vous déjà souhaité être un gérant d'estrade et ne vous occuper que de la signature des agents libres et du repêchage une fois la saison terminée? Ou peut-être préféreriez-vous passer directement aux séries éliminatoires après avoir atteint le sommet de votre association? Utilisez vos Multiple Advance Points (Étapes de progression multiples) afin d'avancer rapidement dans votre saison ou choisissez la méthode de jeu hebdomadaire classique.



COMMISSIONER TOOLS (OUTILS DU COMMISSAIRE)

Utilisez les Commissioner Tools afin de façonner votre ligue :

Full Player Editing (Modification de joueur complète)

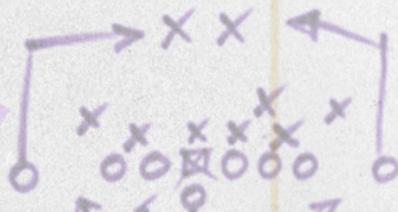
Modifiez l'apparence, les informations de contrat, les notes, les traits et bien d'autres éléments de tous les joueurs de la ligue. Les modifications s'afficheront dans le Transaction log (Journal des transactions) afin que la ligue puisse surveiller les actions du commissaire.

Designate Auto-Pilot Length (Réglage d'une durée en pilottage automatique)

Si vous savez que vous allez être absent ou indisponible pendant un long moment, vous pouvez activer le pilotage automatique pour vous-même ou d'autres joueurs, et ce, pour de nombreuses semaines. Cette option est offerte aux membres de la ligue et aux commissaires.

Multiple Commissioners (Commissaires multiples)

Jouer au mode Online Franchise (Franchise en ligne) avec de nombreux joueurs peut prendre du temps, et la vie, elle, ne s'arrête jamais. Le mode Franchise prend ce fait en compte. Désignez un autre utilisateur comme deuxième commissaire afin que votre ligue n'ait jamais à s'inquiéter si vous n'êtes pas en mesure d'avancer à la semaine suivante. Le commissaire original peut ajouter ou retirer cette fonctionnalité à tout moment.



JOUER COMME PROPRIÉTAIRE

Si vous choisissez de commencer votre aventure comme propriétaire, vous devrez choisir un profil. Les profils offrent une identité aux personnages et ils ont un impact dans le jeu. Les trois profils offerts pour un propriétaire sont :

Former Player (Ancien joueur)

Ce profil vous donne un avantage en matière de satisfaction d'équipe et vous permet d'entamer votre aventure avec des liquidités se chiffrant à trois millions de dollars.

Lifelong Fan (Amateur de longue date)

Ce profil vous offre un avantage auprès des amateurs et vous permet de commencer votre aventure avec des liquidités se chiffrant à trois millions de dollars.

Financial Mogul (Magnat de la finance)

Ce profil offre un avantage financier à votre club avec des liquidités se chiffrant à sept millions de dollars, mais vous commencerez votre aventure avec un Legacy Score (Pointage Héritage) nul et une satisfaction de joueurs bas.

Il est maintenant temps de prendre les décisions cruciales qui influenceront les revenus et les victoires de votre équipe. Il est facile de se sentir dépassé en tant que propriétaire; utilisez donc vos conseillers afin de rester informé sur votre équipe et d'obtenir de l'aide pour tous les aspects du mode.

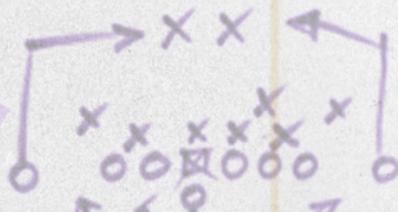
Alors que vous bâtissez votre équipe, déterminez le prix des billets, des concessions et de la marchandise. Consultez votre Team Value (Valeur de l'équipe) dans des catégories comme Fan Happiness (Satisfaction des fans), Staff (Personnel) et Stadium (Stade), et apportez des ajustements lorsque nécessaire afin d'améliorer votre valeur. Engagez le personnel adéquat afin de veiller à ce que vos joueurs se sentent le mieux possible et qu'ils performant à leur maximum. Veillez également à la bonne forme de votre formation, et n'ayez pas peur de déménager dans l'éventualité où un changement de décor et un nouveau stade remonteraient le moral des troupes!

Offseason (Hors saison)

Renouvellement des contrats de joueur

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 aurez une dernière occasion de renouveler le contrat de vos propres agents libres.

Si vous choisissez d'entamer des négociations avec un joueur à cette période de l'année, veillez à lui faire une offre qui convient aux deux parties. Si le joueur refuse de signer le contrat, il pliera bagage afin d'explorer le marché libre des agents libres. Assurez-vous que votre première offre compte!



Enchères sur le marché des agents libres

Une fois l'occasion de renouveler le contrat de vos propres agents libres passée, vous pourrez faire votre marché parmi tous les agents libres de la ligue. Cette période permet aux équipes de garnir leur composition d'équipe très rapidement, pourvu qu'elles aient une marge de manœuvre salariale suffisante et que les bons agents libres soient sur le marché.

Vous remarquerez que chaque joueur est doté d'une valeur actuelle sur le marché qui vous indique ce que vous devrez sans doute déboursier pour retenir ses services. Vous remarquerez également les logos d'autres équipes de la NFL : ils représentent les autres équipes ayant un intérêt pour ce joueur.

Offres de contrat

Après avoir offert un contrat initial à vos agents libres sélectionnés, vous devrez faire avancer la semaine pour obtenir des nouvelles. Repassez à l'écran Free Agency (Marché des agents libres) et triez par My Negotiations (Mes négociations) afin d'afficher de manière concise l'ensemble des joueurs à qui vous avez proposé un contrat.

C'est à ce moment que vous apprendrez si le joueur a accepté de signer un contrat avec vous, s'il a accepté l'offre d'une autre équipe ou s'il n'a pas encore pris de décision. S'il n'a pas encore décidé, vous aurez l'option de bonifier votre offre, de la retirer ou de ne pas la modifier. Le marché des agents libres dure quatre semaines, alors assurez-vous de tenir vos négociations à l'œil.

Draft (Repêchage)

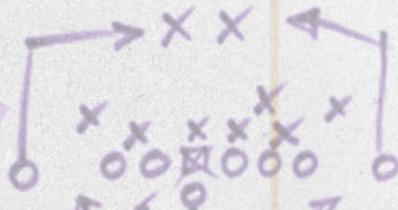
Une fois la période de recrutement des agents libres terminée, il est temps de procéder au repêchage de la NFL.

Dans le centre dédié à cet événement, vous verrez l'ordre du repêchage ainsi qu'une liste d'actions possibles. Lorsque c'est au tour d'une autre équipe de faire son choix, vous pouvez lui proposer un transfert et ainsi monter dans l'ordre du repêchage, consulter le tableau général ou faire avancer le repêchage.

Les commentaires de personnalités sportives s'enchaînent alors qu'elles réagissent aux plus récentes sélections. Si vous souhaitez accélérer le processus, vous pouvez passer à votre choix suivant en édulcorant tous les choix effectués par l'IA.

Mise de recrues sous contrat

Cette tâche est remplie à votre place, de façon automatique, à l'instar de la nouvelle manière dont les contrats de recrues sont créés dans la NFL.



JOUER EN TANT QU'ENTRAÎNEUR

Dépense de points d'EXP

Comme entraîneur, vous pourrez dépenser vos points d'EXP sur des packs qui diminuent les probabilités qu'un joueur prenne sa retraite et qui augmentent vos chances de renouveler son contrat, des packs qui décuplent la quantité de points d'EXP qu'une position gagne et des packs qui augmentent même le nombre de Scouting Points que vous gagnez chaque semaine.

JOUER EN TANT QUE JOUEUR

Créer un joueur

Jouez comme joueur actif de la NFL ou créez votre propre personnage.

Backstory (Profil)

Trois options de profil vous sont offertes pour votre joueur : Early Draft Pick (Premier choix au repêchage), Late Round Pick (Dernier choix au repêchage) et Undrafted (Non repêché). En choisissant la première option, vous obtiendrez les notes maximales pour une recrue, mais les attentes seront aussi beaucoup plus élevées que celles d'une recrue non repêchée.

Améliorer votre joueur

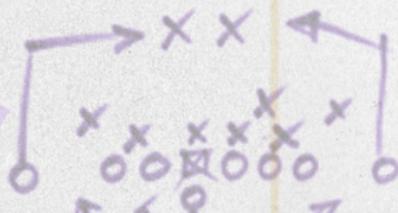
Selon vos performances sur le terrain, vous accumulez des points d'EXP au fil de la saison. Une fois que vous aurez suffisamment d'EXP, vous gagnerez un Skill Point que vous pourrez appliquer à l'un de vos modèles de position. Ce Skill Point améliorera les notes applicables jusqu'à ce que votre joueur ait gagné un point d'OVR (Note globale).

Retirement (Retraite)

Votre joueur peut prendre sa retraite à tout moment. Vous pouvez alors choisir un nouveau Player, Coach ou Owner et reprendre la saison ou l'année exactement où vous l'aviez laissée.

Legacy Score

Toutes les récompenses, des trophées MVP (JPU) aux trophées Vince Lombardi décernés aux gagnants du Super Bowl, viennent gonfler votre Legacy Score. Ce pointage déterminera comment vous vous classerez par rapport aux plus grands joueurs de l'histoire de la NFL. Vous aurez besoin d'un Legacy Score élevé pour entrer au Temple de la renommée!



MADDEN ULTIMATE TEAM (MUT) (ÉQUIPE DE RÊVE DE MADDEN)

QU'EST-CE QUE MADDEN ULTIMATE TEAM (MUT)?

Bienvenue dans Madden Ultimate Team (MUT), notre plus vaste mode de football imaginaire. Vous recevrez une équipe de joueurs de départ afin de commencer à créer et à bâtir votre équipe de rêve.

Collect (Collection)

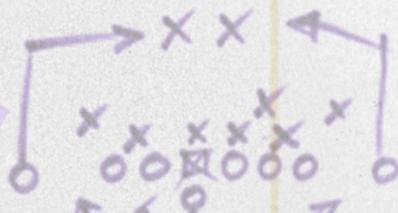
Collectionnez des joueurs et des articles dans certains modes de jeu et dans des enchères, ou dans des packs offerts dans la boutique. Participez à des matchs afin de gagner des pièces (la devise du jeu), ou dépensez de vrais dollars contre des points qui sont échangeables contre des packs ou des lots.

Mise à niveau

Mettez votre équipe à niveau avec les nouveaux articles que vous avez achetés. N'oubliez pas d'utiliser l'Auction House (Salle des ventes) afin d'échanger des articles supplémentaires ou indésirés avec d'autres joueurs contre des articles dont vous avez besoin.

Domination

Dominez le terrain dans Seasons (Saisons), MUT Champions et MUT Squads.



BASES DU MODE MUT

Comment mettre à niveau mon équipe?

Utilisez de nouveaux joueurs trouvés dans des packs ou des enchères afin de mettre à jour votre formation, ou entraînez les joueurs que vous possédez déjà. Vous pouvez également gagner des pièces pour de nouveaux joueurs en vendant des articles aux enchères ou en utilisant la valeur de vente rapide des articles présents dans votre Item Binder (Classeur d'articles).

Qu'est-ce qu'un pack?

Un pack contient de nombreux articles aléatoires que vous pouvez utiliser pour mettre à niveau votre équipe. La plupart des packs comprennent plusieurs joueurs et quelques articles d'autres natures, notamment des livres de jeux, des uniformes, des entraîneurs, des pièces de collection et des stades. Vous pouvez gagner des packs sous forme de récompenses pour votre fidélité ou pour avoir complété des Sets (Ensembles), des Head to Head Events (Événements en duel) ou des Ultimate Challenges (Défis ultimes). De plus, vous pouvez acheter des packs individuels ou des lots de packs dans le Store (Boutique).

Qu'est-ce qu'un Tier (Niveau)?

Un Tier mesure la qualité d'un article. Les articles de niveau supérieur sont en général plus puissants ou utiles que ceux des niveaux inférieurs.

Les articles de niveau Elite ne se trouvent pas dans tous les packs, mais parfois un article de niveau Elite remplace un article de niveau Gold. De rares packs ou lots peuvent inmanquablement comprendre des articles de niveau Elite, comme leur description l'expliquera dans la boutique.

Qu'est-ce qu'un Program (Programme)?

Les Programs sont du contenu à thème proposé au courant de l'année, comme le repêchage ou les Playoffs (Séries éliminatoires). Chaque programme offre un groupe d'articles, des Ultimate Challenges et des Sets qui gravitent autour d'un thème central. Vous pouvez filtrer vos recherches d'articles par programme dans l'Item Binder, les Auctions et les Trades (Échanges).

PLAY (JEU)

Utilisez l'onglet Play afin de commencer une partie avec votre Madden Ultimate Team. Vous y trouverez de nombreuses manières de jouer, incluant les modes MUT Champions (Champions MUT), MUT Squads (Escouades MUT) et MUT Draft (Repêchage MUT), ainsi que les modes Ultimate Challenges, Solo Battles (Batailles en mode solo) et Seasons (Saisons). Les Solo Battles sont des matchs en solo où vous affronterez des équipes contrôlées par l'IA. Seasons comprend les modes Head to Head Events, Salary Cap Ranked (Plafond salarial classé) et Play a Friend (Jeu avec un ami).

Ultimate Challenges

Les Ultimate Challenges peuvent être des matchs en solo ou multijoueurs auxquels vous pouvez jouer avec vos amis. Il existe de nombreuses catégories de Ultimate Challenges, ainsi que plusieurs niveaux de difficulté et durées de quart temps. Sélectionnez un défi pour en voir tous les détails; certains ont des critères de participation.

Seasons

Head to Head Events

Découvrez combien de victoires vous pouvez cumuler dans les Head to Head Events illimités! Un événement prend fin lorsque vous atteignez six victoires ou lorsque vous encaissez deux défaites. Vous recevrez des récompenses pour chaque victoire – choisissez votre formation et découvrez jusqu'ou vous pouvez aller!

Mode Salary Cap Ranked

Créez une équipe de joueurs qui respecte le plafond salarial. Choisissez-vous un quart-arrière de niveau Elite au salaire élevé ou utiliserez-vous plutôt le même montant pour deux joueurs de niveau Gold? C'est le mode de Madden Ultimate Team le plus équilibré et le plus compétitif.

STORE

Dans l'onglet Store, vous pourrez trouver une offre en vedette et accéder au Store et aux Auctions.

Store

Achetez des articles avec les pièces que vous avez gagnées lors des Ultimate Challenges et des Auctions ou encore avec les points que vous avez achetés. Vous trouverez aussi de nombreux types de packs à des prix variables. Chaque pack offre des articles aléatoires, ainsi qu'une occasion de trouver un joueur de niveau Elite.

Certains lots de packs proposent des rabais sur quantité, et certains lots de packs volumineux contiennent inmanquablement un joueur de niveau Elite. Rendez-vous fréquemment dans le Store pour trouver des promotions et des soldes à durée limitée.

Que sont les Points?

Les points peuvent être échangés contre des lots et des articles spéciaux. Vous pouvez obtenir plus de points dans le Store.

Auction House

Vous pouvez accéder à l'Auction House grâce à l'onglet Store afin d'acheter et de vendre des articles aux côtés d'autres joueurs. C'est un bon moyen pour trouver les articles dont vous avez besoin ou transformer les articles inutilisés en pièces. Vous pouvez rechercher des Auctions par type, par niveau, par position, par équipe, par Chemistry (Chimie d'équipe) et par OVR. Le temps restant à l'enchère est affiché pour chaque article; planifiez donc votre stratégie en conséquence. Lorsqu'une personne mise sur une enchère alors qu'il ne reste que quelques secondes, du temps supplémentaire sera ajouté à la minuterie.

Pour placer l'un de vos articles dans une Auction, accédez à l'Item Viewer et choisissez Auction. Vous déterminez la durée, le prix de départ et le prix d'achat immédiat de votre enchère. Des frais d'enchères peuvent s'appliquer à certains articles.

Vous pouvez consulter vos enchères en cours et les mises actives dans l'Auction House.

TEAM (ÉQUIPE)

Cet onglet vous permet de gérer tous les aspects de votre équipe. Ici, vous pouvez consulter votre Lineup (Formation), ajuster votre Coaching & Equipment (Entraînement et équipement) ou renommer votre équipe.

Roster Building (Enrichissement de la composition de l'équipe)

Pour modifier votre composition d'équipe, rendez-vous dans MY TEAM > ROSTER dans l'onglet Manage.

Lineup (Formation)

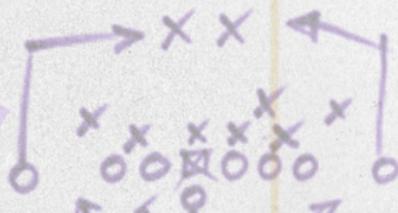
Sélectionnez Adjust Lineup (Ajustement de la formation) afin de passer en revue votre Lineup. Choisissez un joueur à déplacer entre des positions du tableau précises, ou sélectionnez un joueur afin d'afficher les remplacements possibles. Une excellente manière d'obtenir une bonne formation consiste à sélectionner Best Lineup (Meilleure Formation) afin de générer automatiquement une équipe optimale basée sur l'OVR ou la Chemistry (Chimie d'équipe). Naviguez vers la gauche ou la droite afin d'afficher les autres statistiques de votre équipe, comme les statistiques Offense (Offensive), Defense (Défensive) et Specialist (Spécialiste).

Item Binder

Utilisez les filtres pour vous aider à organiser vos articles avec une liste déroulante située en haut à droite. Sélectionnez un article avec l'Item Viewer (Afficheur d'articles) afin de le comparer, de le promouvoir comme joueur partant, de l'ajouter au Set, de le mettre aux enchères ou de le vendre rapidement. Vous pouvez aussi parcourir les pages de détails de chaque article, notamment les Key Attributes (Attributs clés), les primes de Chemistry et la description.

Sets

Les Sets sont le moyen idéal pour gagner des récompenses sous la forme de pièces et d'articles pour n'importe quel article en votre possession. Parcourez les différents Sets pour examiner leurs exigences et leurs récompenses. L'Item Viewer offre l'option Add to Set (Ajout à l'ensemble), ou vous pouvez examiner l'ensemble pour voir quels articles en votre possession peuvent y être ajoutés. Vous pouvez également effectuer une recherche dans les enchères afin de compléter le Set. Vous recevrez automatiquement la récompense quand le dernier article requis est ajouté.



MUT DRAFT

Une fois de plus, *Madden NFL 21* donne vie au football imaginaire avec MUT Draft! Créez votre équipe de rêve et découvrez l'expérience sur le terrain palpitante de participer à des matchs à ses côtés.

Début de votre MUT Draft Event

Sélectionnez MUT Draft depuis le menu principal MUT pour commencer votre aventure. Vous trouvez ici les bases du MUT Draft et vous pourrez choisir le type de repêchage auquel vous souhaitez participer. Dans MUT Draft Ranked, (Repêchage classé MUT) vous affrontez des adversaires afin de mettre la main sur la récompense suprême : devenir le prochain champion de Madden. Dans les Solo Drafts (Repêchages solos), vous affronterez des équipes contrôlées par l'IA.

Fonctionnement du repêchage

Le repêchage est composé de 20 rondes par défaut et la première vous permet de choisir votre entraîneur. Cela peut aider à donner le ton à la suite de votre repêchage, selon la façon dont vous aimez jouer. Les livres de jeux de votre entraîneur seront automatiquement sélectionnés avec lui.

Vous commencez à repêcher des joueurs après avoir choisi votre entraîneur. L'OVR d'un joueur est affiché sur la première page.

Chaque joueur sélectionné est ajouté à votre équipe de base dans le Lineup, ajustant ainsi l'OVR de votre équipe. Vous pouvez consulter la composition complète de votre équipe sur l'écran Summary (Sommaire).

Le HUB

Une fois le repêchage terminé, vous passerez au MUT Draft Hub. Vous serez ici en mesure de personnaliser davantage votre formation avec la fonctionnalité Adjust Lineup, d'afficher vos informations de Coaching & Equipment (Entraînement et équipement), ou de faire le suivi de votre progrès avec l'écran Progress (Progrès).

COMMENT RÉUSSIR DANS LE MODE MUT?

Les Coins (Pièces), la monnaie de MUT, sont offerts en récompense pour avoir gagné des matchs ou complété des Sets. Utilisez ces pièces pour acheter de nouveaux packs dans le Store ou à enchérir sur des articles dans l'Auction House. Vous pouvez gagner plus de Coins en relevant des Ultimate Challenges ou en vendant des articles dans l'Auction House. Si vous avez un besoin criant de Coins, vous pouvez aussi vendre rapidement vos articles.

Maintenant que vous connaissez le mode, il est temps d'en savoir plus à propos des articles que vous pouvez collectionner afin de bâtir votre équipe. Voici quelques catégories de base :

Players (Joueurs)

Les joueurs composent la formation de votre Ultimate Team. Vous pouvez collectionner plus de 1400 joueurs provenant de l'ensemble des 32 équipes de la NFL, y compris des légendes historiques du football. Les joueurs ont tous une OVR, une position de préférence, des contrats et d'autres attributs qui ont un impact direct sur leurs performances sur le terrain.

Lorsque vous affichez un article, vous pouvez parcourir de nombreuses pages pour voir les Key Attributes, l'impact de l'article sur la Chemistry et d'autres informations importantes.

Team Items (Articles d'équipe)

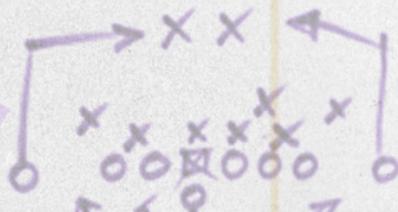
Personnalisez votre équipe avec un entraîneur en chef, un stade, des uniformes et des articles pour votre livre de jeux. Lorsque vous changez d'uniforme à domicile, votre équipe préférée s'y agencera dans l'ensemble du mode Ultimate Team.

Collectibles (Pièces de collection)

Elles peuvent servir à compléter des Sets pour obtenir des récompenses sous la forme de pièces et d'articles. Vous pouvez aussi vendre rapidement des pièces de collection contre des Coins.

Head Coach (Entraîneur en chef)

Avant d'entrer sur le terrain, votre équipe a besoin d'un entraîneur en chef. La fonction principale de votre entraîneur en chef est d'améliorer la Chemistry. Et, bien sûr, il sera présent sur la ligne de côté lors des matchs!



ONLINE HEAD-TO-HEAD (DUEL EN LIGNE)

Si vous trouvez grisant d'affronter une autre personne, le mode Online Head-to-Head est tout indiqué pour vous. Passez à l'action avec des parties Quick Match (Match rapide) et un nouveau système de jumelage qui assure que vous vous mesurerez à des gens qui jouent comme vous.

Quick Match

Une partie Quick Match recherchera une autre personne pour que vous l'affrontiez dans un match classé. Le fait de gagner des parties classées vous permet de gagner des Ranking Points (Points de classement), qui déterminent votre classement sur le Leaderboard.

Si vous souhaitez disputer un match plus amical, mais qu'aucun de vos amis *Madden NFL 21* n'est en ligne, vous pouvez passer à un match non classé en changeant le type de match.

Play a Friend (Jeu avec un ami)

Si un ami est en ligne, envoyez-lui une invitation afin de l'affronter dans un match amical de *Madden NFL 21*. Ce mode vous permet de personnaliser les paramètres du jeu.

Leaderboards (Tableaux de classement)

Vous voulez comparer votre bilan à ceux du reste de la communauté *Madden* en ligne? Consultez les Leaderboards pour voir qui domine le terrain en ligne. Choisissez parmi quatre Leaderboards différents :

Top 100 (Palmarès des 100 meilleurs joueurs)

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

My Leaderboard (Mon tableau de classement)

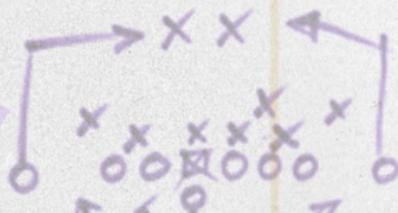
Si vous arrivez à vous classer dans les 100 000 meilleurs joueurs, ce Leaderboard vous montre les 50 personnes placées au-dessus et en dessous de vous.

Friends (Amis)

Grâce au tableau de classement Friends, vous pouvez savoir où vous vous classez par rapport à vos amis.

Stats Leaders (Meneurs en statistiques)

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



Depth Chart (Tableau des performances)

Si vous n'êtes pas satisfait de vos joueurs partants et que vous souhaitez modifier la formation de l'équipe, visitez l'écran Depth Chart avant de commencer un match. Les changements apportés dans cet écran seront automatiquement enregistrés dans votre fichier de composition d'équipe officielle afin que vous n'ayez pas à mettre le jeu sur pause pour mettre à jour votre Depth Chart avant chaque match en ligne. N'oubliez pas de vous en occuper après chaque mise à jour apportée à votre composition d'équipe!

Customize (Personnalisation)

Le sous-menu Customize contient des options pour mettre à jour votre composition d'équipe et modifier vos paramètres en ligne.

FONCTIONNALITÉS SOCIALES

Madden Messenger est là où se trouvent tous vos avis et toutes vos fonctionnalités sociales. La Messenger Inbox (Boîte de réception de la Messagerie Madden) est là où vous trouverez tous les messages reçus et les articles accordés comme récompenses; vous pourrez même modifier votre Music List (Liste de musique) ici. Le Social Sharing (Partage social) vous transmettra les plus récentes réussites de vos amis et d'autres messages sociaux, comme les enchères MUT, les classements Online Head to Head et les mises à jour de la ligue Franchise.

BESOIN D'AIDE?

COORDONNÉES POUR MADDEN NFL 21

- **En ligne :** easports.com/madden-nfl
- **Twitter :** twitter.com/EAMaddenNFL
- **Facebook :** facebook.com/EASportsMaddenNFL

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 help.ea.com.
- **Assistance Twitter & Facebook** Vous avez besoin d'un conseil? Contactez-nous sur Twitter à l'adresse [@EAHelp](https://twitter.com/EAHelp) ou écrivez-nous sur facebook.com/EAHelpHub/ (en anglais).