

XBOX ONE



MADDEN NFL 16



AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation de la console Xbox One^{MC} ainsi que les manuels des accessoires pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. www.xbox.com/support.

Importante mise en garde relative à la santé : Épilepsie photosensible

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certains effets visuels, notamment les lumières ou motifs clignotants qui peuvent apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie. Même des personnes sans antécédents épileptiques peuvent souffrir d'une affection non diagnostiquée qui risque de provoquer une « crise d'épilepsie photosensible » lorsqu'elles regardent l'écran d'un jeu vidéo. Parmi les symptômes figurent des étourdissements, des problèmes de vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, la désorientation, la confusion, la perte de conscience momentanée et une perte de connaissance ou des convulsions pouvant causer des blessures dues à une chute ou à un choc avec des objets à proximité. **Si vous ressentez l'un ou l'autre de ces symptômes, cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin.** Les parents doivent surveiller leurs enfants et les interroger à propos des symptômes ci-dessus : les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes. Pour réduire le risque, il est conseillé de s'asseoir à bonne distance de l'écran, d'utiliser un écran de petite taille, de jouer dans une pièce bien éclairée et d'éviter de jouer en cas de somnolence ou de fatigue. Si vous ou un membre de votre famille avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

TABLE DES MATIÈRES

LES NOUVEAUTÉS DANS	
<i>MADDEN NFL 16</i>	3
LISTE COMPLÈTE DES COMMANDES	6
CARACTÉRISTIQUES DE JEU	14
COMMENT JOUER	19
MODES DE JEU	23
AUTRES FONCTIONNALITÉS EN LIGNE	47
GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS	50
BESOIN D'AIDE?	51

LES NOUVEAUTÉS DANS *MADDEN NFL 16*

Madden NFL 16 offre la plus passionnante des expériences de simulation de football jamais créée. Cette année, le jeu met l'accent sur les attrapés et les mécaniques sous-jacentes. Que vous fassiez des attrapés agressifs où vous attrapez le ballon en hauteur ou courez après l'avoir attrapé pour gagner des verges, vous vous sentirez plus en contrôle que jamais lorsque vous recevez le ballon.

Des améliorations ont aussi été apportées aux modes de jeu comme Franchise et Madden Ultimate Team (MUT) (Équipe de rêve de Madden). Ces améliorations, en plus du tout nouveau mode de jeu Draft Champions (Champions du repêchage), font de *Madden NFL 16* le meilleur jeu de la franchise à ce jour.

SOYEZ LE MENEUR DE JEU

Soyez le meneur de jeu et dominez le combat pour la suprématie aérienne avec les toutes nouvelles commandes de *Madden NFL 16*. Les nouvelles mécaniques de quart-arrière comprennent des lancers visant des parties du corps précises et des passes de volées et hors l'aile afin de vous offrir un niveau de contrôle et de profondeur de jeu inédit lorsque vous devez travailler sous pression. Combiné avec nouveau système risque/récompense d'attrapée et défense de passe, préparez-vous aux plus impressionnants moments dans l'histoire de la franchise.

DRAFT CHAMPIONS (CHAMPIONS DU REPÊCHAGE)

Le mode Draft Champions vous permet de créer une équipe composée de vedettes actuelles et de légendes du passé de la NFL. Le repêchage comporte 15 rondes. Premièrement, vous sélectionnez un entraîneur qui offrira son livre de jeux et son style d'équipe, puis vous sélectionnez l'un des trois joueurs proposés lors de chaque ronde. Ensuite, l'entraîneur et son équipe prendront d'assaut le terrain pour affronter leur adversaire lors de matchs en mode Solo ou Head-to-Head (Duel). Vos récompenses sont proportionnelles à votre nombre de victoires.

CONTRÔLE DE RECEVEUR/DÉFENSEUR

Pour la première fois dans l'histoire de *Madden*, vous pouvez indiquer le résultat de chaque jeu de passe pendant que le ballon est encore dans les airs. Les receveurs peuvent se retrouver dans les faits saillants avec l'Aggressive Catch (Attrapé agressif) ou continuer de gagner du terrain avec un Possession Catch (Attrapé de possession). À la défense, changez le résultat de chaque jeu avec les nouvelles mécaniques de reprise du ballon et de plaquage du receveur.

Les receveurs et défenseurs font des échanges hautement authentiques avec des nouvelles interactions de pression et de zone, des blocages de mains contextuels et diverses interactions à deux joueurs au point d'attrapé. Celles-ci comprennent des pénalités d'interférence, des déviations du ballon, des interceptions et des attrapés de possession simultanés.

GRAPHIQUES DE DIFFUSION INTÉGRÉS

Vos moments forts de meneur de jeu sont arrivés avec des faits saillants de joueurs, des objectifs et succès dynamiques et des caméras novatrices sur le terrain qui vous rapprochent du jeu comme jamais. Il n'a jamais été aussi amusant et gratifiant de réussir ses jeux!

FRANCHISE

Que vous jouiez en mode solo ou en ligne avec des amis, votre quête pour la création d'une dynastie de la NFL s'accompagne d'un tout nouveau système de recrutement et de repêchage ainsi que d'objectifs dynamiques à chaque partie. Améliorez vos joueurs avec l'outil Game Prep (Préparation aux matchs) et bâtissez la confiance de votre équipe au moyen de transactions en matière de performance et de gestion. Renforcez la confiance de vos joueurs de manière équilibrée afin d'augmenter leurs habiletés et de faire augmenter leurs points d'EXP.

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

Créez votre équipe de rêve de Madden avec vos joueurs de la NFL préférés, anciens comme actuels, tout en dominant vos opposants dans les modes Head-to-Head Seasons (Saisons en duel), Solo Challenges (Défis solos) et d'autres encore. Gagnez des pièces afin d'acheter des packs dans le Online Marketplace (Marché en ligne) où vous pouvez échanger des articles ou les vendre aux enchères pour créer votre équipe de rêve. Participez à la NFL tout au long de l'année avec du contenu en direct et des mises à jour de service en ligne dans le mode de *Madden* en plus forte croissance.

GATORADE™ SKILLS TRAINER (DÉVELOPPEUR D'HABILETÉS GATORADE™)




Le Gatorade Skills Trainer comprend des concepts qui vous apprennent une technique de course appropriée pour les courses de zone, les jeux de contre-attaque, les jeux de piège et les jeux de puissance. Il y a aussi de nouveaux défis pour vous aider à apprendre les nouvelles mécaniques de passe et d'attrapé, ainsi que la nouvelle mécanique de couverture.

Vous pouvez maintenant gagner des vies supplémentaires dans le mode Gauntlet (Défi). Avec les nouveaux Ladder Challenges (Défis classés), vous pouvez sauter des niveaux et réussissant un défi donné; si vous n'y arrivez pas, vous perdrez des niveaux à la place. Ne soyez pas trop audacieux dans le Gauntlet (Défi), les combats de chefs sont maintenant aléatoires!

LISTE COMPLÈTE DES COMMANDES

CHOIX TACTIQUE

L'expérience de choix tactique a été ajustée dans *Madden NFL 16*. Vous pouvez ajuster ce paramètre en tout temps en visitant SETTINGS > GAME OPTIONS > PLAY CALL STYLE (PARAMÈTRES > OPTIONS DE JEU > STYLE DE CHOIX TACTIQUE), ou le définir dans les options affichées avant chaque partie:

- Quick (Rapide)** Vous montre un jeu des Coach Suggestions (Suggestions de l'entraîneur), mais vous pouvez appuyer sur  pour voir d'autres options. Appuyez  sur  et pour afficher to Strategy Suggestions (Suggestions stratégiques), Community Suggestions (Suggestions de la communauté) et Frequently Run Plays (Jeux fréquemment utilisés). Vous pouvez aussi ignorer cette option et retourner au livre de jeux complet.
- Enhanced (Amélioré)** Vous offre trois suggestions à la fois parmi une gamme complète d'options incluant Coach Suggestions (Suggestions de l'entraîneur), Formation, Concept, Play Type (Type de jeu), Personnel et Recent Plays (Jeux récents).
- Slim (Mince)** Cette option offre les mêmes choix que Enhanced (Amélioré) mais vous permet de voir la superbe diffusion que *Madden NFL 16* peut offrir.
- Vous pouvez aussi changer le paramètre Tempo dans *Madden NFL 16* pour ajuster comment vous gérer l'horloge :
- Normal** L'option par défaut.
- No Huddle (Sans caucus)** Votre attaque passe automatiquement en attaque sans regroupement chaque fois qu'un joueur est plaqué dans les limites du terrain et que l'horloge continue à tourner.
- Chew Clock (Faire tourner l'horloge)** L'horloge passe à 10 secondes restantes. Une option utile pour les fins de matchs où vous cherchez à jouer la montre.

COMMANDES DU JEU

AVANT-PHASE DE JEU – OFFENSIVE

Remise en jeu du ballon (Courir jusqu'à la ligne)	
Changer de joueur	
Déplacer un joueur	
Tracé d'urgence	
Protection de passe	
Feinte de remise en jeu	
Afficher le graphique de tactique	
Verrouiller un joueur	
Afficher/Masquer le menu d'avant-phase de jeu	
Zoom avant avec la caméra	
Zoom arrière avec la caméra	

PASSES

Passé haute à un receveur précis	+ / / / /
Passé basse à un receveur précis	+ / / / /
Lancer au receveur (1)	
Passé lobée au receveur (1)	(frapper légèrement)
Passé de volée au receveur (1)	(frapper légèrement deux fois)
Passé en flèche au receveur (1)	(appuyer longuement)
Lancer au receveur (2)	
Passé lobée au receveur (2)	(frapper légèrement)
Passé de volée au receveur (2)	(frapper légèrement deux fois)
Passé en flèche au receveur (2)	(appuyer longuement)
Lancer au receveur (3)	
Passé lobée au receveur (3)	(frapper légèrement)
Passé de volée au receveur (3)	(frapper légèrement deux fois)
Passé en flèche au receveur (3)	(appuyer longuement)
Lancer au receveur (4)	
Passé lobée au receveur (4)	(frapper légèrement)
Passé de volée au receveur (4)	(frapper légèrement deux fois)
Passé en flèche au receveur (4)	(appuyer longuement)
Lancer au receveur (5)	
Passé lobée au receveur (5)	(frapper légèrement)
Passé de volée au receveur (5)	(frapper légèrement deux fois)
Passé en flèche au receveur (5)	(appuyer longuement)
Feinte	, enclave extérieure + direction
Extraction d'un jeu ou d'une mêlée	
Mouvement de pivot	(frapper légèrement), puis + direction
Abandonner le ballon	
Évitement du QA	+ direction
Passé en contrôle total	+ direction lors du lancer

PORTEUR DU BALLON

Raffuter	(frapper légèrement)
Raffuter pour tenir à distance (près d'un défenseur)	(appuyer longuement)
Célébration (en champ libre)	+ (appuyer longuement)
Pivoter	/ (demi-cercle)
Plonger	(appuyer longuement)
Glisser/Abandonner	(frapper légèrement)
Franchir un obstacle	
Passe latérale	
Changer le ballon de main	(frapper légèrement)
Protection du ballon	(appuyer longuement)
Modificateur de précision (ralentissement)	
Saut coupé	(frapper légèrement)
Pivot (précision)	+ / + (demi-cercle)
Plongeon (précision)	+
Plongeon en hauteur (précision) (derrière le bloqueur)	+
Franchissement (précision)	+
Poussée d'accélération	
Changement de vitesse	+
Contournement	/
Contournement (précision)	+ /
Saut latéral (précision) (derrière la ligne de mêlée)	+ /
Faufilement (derrière le bloqueur)	(appuyer longuement)
Contournement arrière	
Contournement arrière (précision)	+
Passage en force	
Passage en force (précision)	+
Charge pour gagner des verges (avec icône de reprise d'équilibre active)	
Reprise d'équilibre (avec icône de reprise d'équilibre active)	
Combinaison pivot et passage en force	, , , ,
Combinaison pivot et passage en force (précision)	+ , , , ,

PORTEUR DU BALLON (SUITE)

Combinaison contournement à gauche et pivot à gauche	
Combinaison contournement à gauche et pivot à gauche (précision)	
Combinaison contournement à gauche et pivot à droite	
Combinaison contournement à gauche et pivot à droite (précision)	
Combinaison contournement à droite et pivot à gauche	
Combinaison contournement à droite et pivot à gauche (précision)	
Combinaison contournement à droite et pivot à droite	
Combinaison contournement à droite et pivot à droite (précision)	
Combinaison contournement arrière et pivot à gauche	
Combinaison contournement arrière et pivot à gauche (précision)	
Combinaison contournement arrière et pivot à droite	
Combinaison contournement arrière et pivot à droite (précision)	
Combinaison contournement à gauche et contournement à droite	
Combinaison contournement à gauche et contournement à droite (précision)	
Combinaison contournement à droite et contournement à gauche	
Combinaison contournement à droite et contournement à gauche (précision)	

BALLON EN L'AIR/BALLON LIBRE

Jeu automatique/aide défensive	(appuyer longuement)
Changer de joueur	
Attrapé prudent	(appuyer ou appuyer longuement)
Receveur de jeu (à la défense)	(appuyer longuement)
Course après attrapé	(appuyer ou appuyer longuement)
Plongeon (ballon libre)	(appuyer longuement)
Attrapé agressif	(appuyer ou appuyer longuement)
Remise au jeu (à la défense)	(appuyer longuement)
Déviations du ballon	(appuyer longuement) / (appuyer longuement)
Déplacement latéral	
Poussée d'accélération	

AVANT-PHASE DE JEU – DÉFENSIVE

Ajustement individuel	
Changer de joueur	
Sélectionner un joueur	(appuyer longuement) +
Menu des appels de changement de jeu	
Appel de changement de jeu de couverture	
Appel de changement de jeu sur la ligne de défense	
Appel de changement de jeu du secondaire	
Commandes défensives	
Hors de la ligne	(frapper légèrement)
Afficher le graphique de tactique	(appuyer longuement)
Zoom avant avec la caméra	
Zoom arrière avec la caméra	
Caméra verrouillée sur un joueur défensif	
Afficher/Masquer le menu d'avant-phase de jeu	
Exciter la foule	

DÉFENSE (JOUEUR ENGAGÉ)

Pression sur le quart en finesse	
Désengagement	+ direction
Changer de joueur	
Pression sur le quart en puissance	
Mains en l'air/Coup avec les bras	
Jeu automatique/aide défensive	

DÉFENSE (POURSUITE)

Plaquage prudent	
Plaquage au sol (précision)	+
Changer de joueur	
Plaquage agressif (de près) / Plaquage en plongée (de loin)	
Jeu automatique/aide défensive	
Vol du ballon	
Déplacement latéral	
Poussée d'accélération	
Placage terrassant	

KINECT

Utilisez Kinect pour donner des commandes vocales à votre équipe sur la ligne de mêlée. Vous pouvez dire « Audible » (odibeule) pour demander des appels de changement de jeu, prononcer le nom d'un receveur pour le sélectionner, dire « Line » (laine) pour voir les options de protection de ligne et plus encore. Cette liste complète des commandes Kinect de *Madden NFL 16* vous servira de référence.

En attaque GÉNÉRAL

Hike (Remise)	Quiet Down (Calmer)	Flip play (Changement de jeu)
Hurry Up (Se dépêcher)	Show Play (Afficher la tactique)	Timeout (Temps d'arrêt)
Challenge (Contester)	Spike (Se débarrasser du ballon)	Fake Spike (Feinter de se débarrasser du ballon)
Cancel (Annuler)		

APPELS DE CHANGEMENT DE JEU

Flip play (Changement de jeu)	Quick Pass (Passe rapide)	Run (Courir)
PA Pass (Passe de jeu)	Deep Pass (Passe en profondeur)	Custom (Personnalisé)
Timeout (Temps d'arrêt)		

RECEVEURS

Smart Route (Tracé spécial)	Streak (Course rapide)	Out Left (Tracé à gauche)
Out Right (Tracé à droite)	Curl (Crochet)	Fade (Estomper)
Drag (Glisser)	Slant Left (Tracé oblique à gauche)	Slant Right (Tracé oblique à droite)
Slant (Tracé oblique)	Zig Route (Tracé zig)	Out (Extérieur)
In (Intérieur)	Block Right (Bloquer à droite)	Block Left (Bloquer à gauche)
Motion Left (Mouvement à gauche)	Motion Right (Mouvement à droite)	Hike (Remise)
Timeout (Temps d'arrêt)	Cancel (Annuler)	

PROTECTIONS

Aggressive (Agressif)	Pinch (Resserrer)	Block Left (Bloquer à gauche)
Block Right (Bloquer à droite)	Max Protect (Protection maximum)	Reset (Réinitialiser)
Hike (Remise)	Timeout (Temps d'arrêt)	Cancel (Annuler)

À la défense

GÉNÉRAL

Flip play (Changement de jeu)	Timeout (Temps d'arrêt)	Let's go (C'est parti)
Show Play (Afficher la tactique)	Challenge (Contester)	Cancel (Annuler)

APPEL DE CHANGEMENT DE JEU

Audible (Appel de changement de jeu)	Man (individuel)	Blitz Play (Blitz)
Cover 2 (Couverture à 2 joueurs)	Cover 3 (Couverture à 3 joueurs)	Custom (Personnalisé)
Custom Play Name (Nom de tactique personnelle)	Timeout (Temps d'arrêt)	Cancel (Annuler)

CHANGEMENTS DE LIGNE DÉFENSIVE

Line (Ligne)	Line Spread (Écarter la ligne défensive)	Line Pinch (Resserrer la ligne défensive)
Line Shift Left (Décaler la ligne défensive vers la gauche)	Line Shift Right (Décaler la ligne défensive vers la droite)	Line Edge Rush (Pression sur les flancs)
Line Crash Middle (Ajuster au milieu)	Line Crash Left (Ajuster à gauche)	Line Crash Right (Ajuster à droite)
Timeout (Temps d'arrêt)	Cancel (Annuler)	

CHANGEMENTS DE SECONDEUR

Linebackers (Secondeurs)	LB Pinch (Resserrement de seigneur)	LB Shift Spread (Élargissement de seigneur)
LB Shift Right (Changement de seigneur à droite)	LB Shift Left (Changement de seigneur à gauche)	Zones
Blitz	Blitz Right (Blitz à droite)	Blitz Left (Blitz à gauche)
Timeout (Temps d'arrêt)	Cancel (Annuler)	

APPELS DE CHANGEMENT DE COUVERTURE

Coverage (Couverture)	Zones to Left (Zones vers la gauche)	Zones to Right (Zones vers la droite)
Zones to Sideline (Zones vers la ligne de touche)	Zones to Middle (Zones vers le milieu)	Show Blitz/Fake Blitz (Afficher/feinter le blitz)
Base	Press (Mettre de la pression)	Back Off (Reculer)
Individual (Individuel)	Timeout (Temps d'arrêt)	Cancel (Annuler)

COUVERTURE INDIVIDUELLE

Shade Left (Couverture à gauche)	Shade Right (Couverture à droite)	Back Off (Reculer)
Spotlight (Fait saillant)	Timeout (Temps d'arrêt)	Cancel (Annuler)

TOUCHES

Run (Courir)	Run Left (Course à gauche)	Run Right (Course à droite)
Pass (Passe)	Shift Left (Changement à gauche)	Shift Right (Changement à droite)
Pinch (Resserrer)	Spread (élargir)	

TRACÉS D'URGENCE

Hot Routes (Tracés d'urgence)	Hook Zone (Zone de crochets)	Deep Zone (Zone profonde)
Blitz	Man (individuel)	QB Contain/Quarterback Contain (Contenir le QA)
Flat Zone (Zone de passes)	Curl to Flats (Crochet à passe)	QB Spy (QA espion)
Timeout (Temps d'arrêt)	Cancel (Annuler)	

CHOIX DES JOUEURS

Free Safety (Maraudeur)	Strong Safety (Demi défensif)	Cornerback (Demi de coin)
Middle Linebacker (Secondeur centre)	Left Linebacker (Secondeur gauche)	Right Linebacker (Secondeur droit)
Tackle (Plaquage)	Left End (Ailier gauche)	Right End (Ailier droit)

CARACTÉRISTIQUES DE JEU

PASSE HAUTE

Grâce à cette nouvelle mécanique, appuyez longuement sur **▲** pendant que vous lancez le ballon afin de réaliser une passe à trajectoire haute. Cette mécanique est parfaite pour lancer des passes que vos receveurs devront attraper en sautant ou pour lancer au-dessus des défenseurs.

PASSE BASSE

Cette nouvelle mécanique vous permet d'effectuer des passes à trajectoire basse en appuyant longuement sur **▼** lors du lancer du ballon. Cette mécanique est pratique lorsque vous essayez de repasser à votre premier essai et de compléter une passe entre des défenseurs.

PASSE DE VOLÉE

Une autre nouvelle mécanique qui vous permet de réaliser une passe de volée de hauteur moyenne en appuyant deux fois sur le bouton du receveur éloigné à qui vous souhaitez envoyer le ballon. Cette mécanique est particulièrement utile lorsque vous tentez une passe lobée au-dessus des secondeurs ou juste au-dessus des bras tendus d'un demi de coin.

MOUVEMENT DE PIVOT

Votre quart-arrière peut maintenant effectuer un mouvement de pivot (ou lancer en déplacement) en appuyant sur **↻** lors d'un jeu de passe à tout moment quand le ballon est remis. (Pour quitter le mouvement de pivot, lâchez n'importe quelle commande **○**. Pour mélanger, appuyez longuement sur **↻**.)

ATTRAPÉ AGRESSIF

Vous pouvez maintenant forcer votre receveur éloigné à faire des attrapés agressifs en appuyant longuement sur **Ⓢ** quand le ballon est dans les airs. Cela permettra à votre receveur d'effectuer une gamme d'attrapés en hauteur et de type faits saillants.

COURSE APRÈS ATTRAPÉ

Votre receveur éloigné peut faire un attrapé de type RAC en appuyant longuement sur **ⓧ** quand le ballon est dans les airs. Cela permettra à votre receveur d'attraper le ballon en courant pour gagner plus de terrain.

ATTRAPÉ DE POSSESSION

Appuyez longuement sur **A** quand le ballon est dans les airs pour forcer votre receveur éloigné à effectuer un attrapé de possession. Le receveur fera ainsi un attrapé en chute ou un attrapé sécuritaire pour se protéger d'un plaquage.

FAUFILEMENT

Lorsque vous appuyez sur **RB** pendant que le porteur de ballon fait une percée, le demi à l'attaque déclenchera une animation de faufilement pour l'aider à passer dans de petits espaces.

AJUSTEMENTS DÉFENSIFS INDIVIDUELS RAPIDES

Vous pouvez maintenant ajuster le rôle de chaque défenseur sur le terrain sans avoir à cliquer sur chacun. Pour ce faire, utilisez les commandes suivantes lorsque vous êtes à la défensive à la ligne de mêlée :

Secondary Adjustment (Ajustements de 2e ligne)

Appuyez sur **Y** pour individuellement ajuster les joueurs dans votre deuxième ligne sur le terrain.

D Line Adjustment (Ajustements de ligne défensive)

Appuyez sur **LB** pour ajuster chaque joueur dans votre ligne défensive.

Linebacker Adjustment (Ajustements de secondeurs)

Appuyez sur **RB** pour ajuster vos principaux secondeurs sur le terrain.

PLAQUAGE ESPION

Lorsque vous êtes à la défensive, vous pouvez commander aux défenseurs contrôlés par l'IA qui surveillent le quart-arrière de le plaquer en appuyant sur **LB** à tout moment après la remise du ballon. Ceci ne fonctionne pas si le quart-arrière a lancé le ballon.

AJUSTEMENTS DE COUVERTURE GÉNÉRALE

Dictez le type de technique de couverture que vous souhaitez voir vos défenseurs appliquer :

Shade Underneath (Couverture inférieure) Place les défenseurs dans une couverture de type talonnage où ils essaient de rester en dessous des receveurs qu'ils couvrent.

Shade Over Top (Couverture supérieure) Place les défenseurs dans une position de couverture où ils essaient de rester au-dessus de leur adversaire. Ils peuvent en laisser passer entre eux et la ligne, mais ils ne se feront pas battre en profondeur.

Shade Outside (Couverture extérieure) Place les défenseurs dans une meilleure position pour arrêter les tracés allant vers la ligne de côté tout en laissant de l'espace au milieu.

Shade Inside (Couverture intérieure) Place les défenseurs dans une meilleure position pour arrêter les tracés allant vers le milieu du terrain tout en laissant de l'espace vers la ligne de côté.

ASTUCE: Associée aux ajustements de couverture individuelle, cette fonctionnalité représente un bon moyen de déstabiliser vos adversaires qui peuvent avoir saisi vos ajustements de couverture générale. Vous pouvez apprendre les ajustements de couverture générale dans Skills Trainer (Développeur d'habiletés).

Barrière au premier essai

Cet ajustement force les défenseurs des zones de passes, de crochets et de battue à tirer parti de tous les tracés qui sont devant l'indicateur de premier essai. Tous les défenseurs touchés affectés à une zone font également de l'indicateur de premier essai leur limite de zone de couverture. Appuyez sur **Y** suivi de **LB** pour activer cet ajustement de couverture.

Faux blitz

Ce nouveau tracé d'urgence défensif vous permet de réaliser plusieurs choses selon l'emplacement des défenseurs sur le terrain. Lors du choix d'un faux blitz comme tracé d'urgence, les joueurs sur la ligne de mêlée ou dans la zone de plaquages défendent le demi à l'attaque (s'il n'est pas déjà couvert), ou descendront dans la zone de crochets (s'il est déjà couvert). Pendant ce temps, les défenseurs qui ne sont pas sur la ligne de mêlée ou dans la zone de plaquages commencent à effectuer un blitz avant d'abandonner et de repasser à leur affectation initiale.

Ajustements défensifs rapides

Ceci vous permet d'ajuster le rôle de chaque défenseur sur le terrain sans avoir à cliquer sur chacun. Pendant l'avant-phase de jeu, appuyez simplement sur **Y** puis sur **Y** pour ajuster la deuxième ligne, appuyez sur **LB** puis sur **LB** pour ajuster la ligne défensive, ou appuyez sur **RB** puis sur **RB** pour ajuster les secondeurs.

Alignement individuel

Cet ajustement aligne les défenseurs dans la couverture individuelle directement sur le joueur qu'ils gardent avant la remise du ballon. Pour sélectionner cet ajustement, appuyez sur **Y** puis sur **RB**.

MÉCANIQUES DÉFENSIVES DE L'UTILISATEUR

Mécanique de plaquage prudent

Appuyez sur **A** quand le porteur du ballon est dans votre champ de vision pour l'entraîner dans une animation de plaquage normal. Vous pouvez faire basculer l'aspect visuel de votre champ de vision en position marche ou arrêt à partir du menu Settings (Réglages).

Mécanique de plaquage agressif

Quand vous jouez en tant que défenseur, appuyez sur **X** quand le porteur du ballon est dans votre champ de vision pour l'entraîner dans une animation de plaquage musclé, mais cette fois, le champ de vision est plus petit que celui d'un plaquage prudent!

Mécanique de déplacement latéral assisté

Cette nouvelle mécanique vous permet d'aligner votre défenseur sur le porteur du ballon. Lorsque vous êtes à proximité et devant le porteur du ballon, appuyez longuement sur **D** afin de vous aligner automatiquement sur celui-ci et vous mettre en position pour le plaquer. Lorsque vous effectuez un déplacement latéral assisté, vous ne pouvez bouger qu'à gauche ou à droite de façon à rester devant le porteur du ballon.

Mécaniques de pression sur le quart

Vous n'avez plus à utiliser **R** pour exercer une pression sur le QA. À présent, vous pouvez appuyer sur **X** pour effectuer de puissantes manœuvres ou sur **A** pour exécuter des manœuvres en finesse.

Mécanique de pression initiale sur le quart

Appuyez sur **RT** à la remise du ballon pour effectuer une pression initiale sur le quart. Si vous appuyez sur **RT** dès la remise du ballon, vous verrez un mouvement de pression initiale rapide sur le quart qui augmente vos chances de voir une animation de réussite. Si vous appuyez au mauvais moment, la pression initiale sera lente et vous ne verrez probablement pas l'animation.

PASSES

Tracés violets

Lorsque le porteur de ballon se lance sur un tracé violet, il restera sur son tracé pour bloquer si son adversaire effectue un blitz ou il empruntera un tracé de passe dans le cas contraire.

FAUX GRAPHIQUE DE TACTIQUE

Pour tromper votre adversaire sur vos choix de jeu lors des matchs multijoueurs, appuyez longuement sur le bouton correspondant au jeu que vous souhaitez utiliser. Cela vous permettra de sélectionner secrètement le jeu approprié. Continuez à appuyer sur le bouton tout en parcourant les autres jeux pour tromper votre adversaire, puis quittez l'écran de choix de jeu en relâchant le bouton.

ICÔNES DE RECEVEUR ESTOMPÉES

Pendant les premiers instants du tracé, l'icône de votre receveur peut être estompée avant d'afficher une couleur plus vive. Cela permet d'indiquer la lucidité de votre receveur. Ainsi, votre receveur ne cherchera pas à attraper le ballon dans les cinq premières verges d'une longue course rapide. 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.

COMMENT JOUER

ÉCRAN DE JEU



- | | |
|---------------------------|-----------------------------------|
| 1. Équipe visiteuse | 7. Quart temps |
| 2. Équipe locale | 8. Temps restant |
| 3. Possession | 9. Essai et distance |
| 4. Pointage | 10. Ligne de départ |
| 5. Temps d'arrêt restants | 11. Temps restant avant la remise |
| 6. Graphique de tactique | 12. Icônes de receveurs |

MENU DE PAUSE

Appuyez sur la touche **Menu** pendant une partie pour accéder au menu de pause.

Resume (Reprise)	Reprenez le jeu là où vous l'aviez laissé.
Call Timeout (Demander un temps d'arrêt)	Donnez un peu de répit à votre équipe et arrêtez le chronomètre du match.
Instant Replay (Ralentis instantanés)	Analysez le jeu précédent sous différents angles de reprise.
Highlights (Faits saillants)	Visionnez des vidéos des faits saillants et des reprises qui ont marqué le match.
Super Sim (Super simulation)	Avancez le match d'un jeu, d'une série offensive ou même d'un quart temps complet. Cette option n'est offerte que lorsque vous décidez des jeux.
Exit Game (Sortir/ reprendre)	Sortez du match ou reprenez-le à partir du botté d'envoi. Tout le progrès du match en cours sera perdu.
Game Stats (Statistiques du match)	Consultez toutes les statistiques accumulées jusque-là dans le match.
Depth Chart (Effectifs)	Gérez la composition de votre équipe et affectez n'importe lequel de vos joueurs à la formation initiale.
Challenge Play (Contester le jeu)	Contestez la décision de l'arbitre sur le terrain.
Medical Center (Centre médical)	Affichez toutes les blessures qui se sont produites lors du match.
Offensive/ Defensive Audibles (Appels de changement de jeu offensifs/ défensifs)	Attribuez des appels de changement de jeu précis à chaque formation de votre livre de jeux.
Settings (Paramètres)	Ajustez les paramètres de la partie, équilibrez les aptitudes des joueurs et de l'IA pour augmenter la difficulté des parties, activez ou désactivez les options de présentation visuelle, ajustez le volume ou consultez les commandes.
Basic Controls (Commandes de base)	Consultez la rubrique du manuel en jeu traitant des commandes de base.
Controller Select (Choix de la manette)	Un autre joueur peut se joindre au match et vous pouvez changer l'équipe que vous contrôlez.

MAIN MENU (MENU PRINCIPAL)

Home Panel (Panneau d'accueil)

Sautez directement dans un match ou partez à la découverte des nouveautés de *Madden NFL 16*.

Play Panel (Panneau Jouer)

Accédez au mode Madden Ultimate Team (MUT) (Équipe de rêve de Madden), au mode Franchise, au tout nouveau mode Draft Champions (Champions du repêchage) et au mode Skills Trainer (Développeur d'habiletés). Ici, vous pouvez également accéder aux modes Play Now (Match immédiat), Online Head-to-Head (Duel en ligne) et Practice (Entraînement) ou revoir l'animation d'ouverture.

Customize Panel (Panneau Personnaliser)

Manage Rosters (Gérer les effectifs)

Dans cet écran, vous disposez d'un grand nombre d'options. Modifiez les joueurs ou la composition de n'importe quelle équipe. Effectuez des échanges, recrutez des agents libres, ou bien modifiez l'apparence, le numéro de chandail ou même le classement d'un joueur. En enregistrant les modifications que vous apportez à la composition d'une équipe, vous créez des effectifs personnalisés. Vous pouvez toujours partager ces créations avec la communauté *Madden NFL* au moyen de Madden Share (Partage Madden) ou les importer dans votre Franchise.

Customize Playbooks (Personnalisation des livres de jeux)

Vous avez toujours voulu que votre livre de jeux offensifs préféré ait plus de formations ou de jeux que vous avez vus 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-y n'importe quel autre jeu. Vous pouvez également créer un livre de jeux défensifs personnalisé et même personnaliser vos appels de changement de jeu lorsque vous créez votre livre de jeux personnalisé.

Settings (Paramètres)

Ajustez n'importe quel paramètre de jeu, notamment le style de choix de jeu, le niveau de difficulté, les curseurs et bien plus encore. Vous pouvez également mettre à jour votre compte EA, affecter vos joueurs de remplacement automatique, jeter un œil aux plus récentes actualités et consulter une FAQ.

Share & Manage Files (Partage et gestion des fichiers)

Enregistrez, chargez ou supprimez tout fichier que vous possédez et partagez le livre de jeux, la composition d'équipe et les curseurs personnalisés que vous avez créés avec la communauté *Madden NFL*.

Madden Awards (Récompenses Madden)

Avec le Gridiron Club (Club de terrain), vous pouvez afficher vos récompenses de fidélité que vous avez obtenues en jouant à des titres EA SPORTS précédents. Le fait d'avoir joué à des titres précédents témoigne de votre fidélité et est récompensé par l'attribution de pièces Madden Ultimate Team (MUT) (Équipe de rêve de Madden).

Creation Center (Centre de création)

Créez de nouveaux joueurs et personnalisez les options de tenues. Vous pouvez visiter cette section et personnaliser les pantalons, les bas ou les chandails jusqu'à ce que tout soit à votre goût.

Extras

Utilisez toute prime de précommande ou promotion pouvant être associée à *Madden NFL 16*, ou jetez un œil au générique du jeu.

MODES DE JEU

FRANCHISE

Qu'est-ce que le mode Franchise?

C'est là où s'écrivent les légendes du terrain de football. Prenez le contrôle d'un joueur, d'un entraîneur ou d'un propriétaire existant de la NFL, ou bien créez votre propre personnage 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 la frénésie et les émotions fortes de la NFL se trouvent dans le mode Franchise et n'attendent que d'être vécues.

Quoi de neuf dans le mode Franchise?

Lorsque vous commencez à jouer en mode Franchise, vous remarquerez que vous pouvez commencer à jouer beaucoup plus rapidement. Vous choisirez premièrement entre les modes Cloud (nuage) et Offline (hors ligne). Le mode Cloud offre des bonds hebdomadaires plus rapides et la capacité d'accéder en ligne à votre ligue, tout en vous donnant la liberté d'inviter vos amis. Le mode Offline vous offre également la capacité de créer de nombreux personnages hors ligne et enregistrera localement votre ligue.

Une fois que vous aurez choisi votre équipe, vous pouvez soit personnaliser davantage votre expérience ou commencer à jouer immédiatement. La personnalisation comprend l'endroit où vous pouvez commencer votre ligue qui sera l'endroit par défaut dans la saison régulière.

Goals (Objectifs)

Quand vous chargez la partie, vous remarquez les objectifs pour votre personnage et les autres joueurs dans votre équipe. Terminez ces objectifs pour obtenir des points d'EXP et/ou de Confiance (Confiance) qui permettront à vos joueurs de mieux performer sur le terrain.

Au début de chaque série offensive, vous recevrez un Drive Goal (Objectif offensif) que vous pouvez réussir pour obtenir des points d'EXP et/ou de confiance supplémentaires. Des objectifs spécifiques seront personnalisés en fonction des événements dans la partie actuelle pour vous donner un défi unique chaque fois que vous jouez.

À la fin du jeu, vous remarquerez des mises à jour de points d'EXP et de confiance à côté de votre joueur ainsi que du texte pour vous indiquer quels objectifs ont été réussis. Le chiffre en bas de l'écran suit le progrès de votre objectif. Des objectifs hebdomadaires seront assignés en fonction des objectifs hebdomadaires que vous avez déjà réussis et les récompenses deviennent de plus en plus intéressantes à mesure que vous terminez des objectifs.

Hub (Centre)

Le Franchise Hub (Centre de franchise) a été simplifié pour que vous trouviez ce que vous voulez plus rapidement. Votre composition d'équipe est maintenant au bout de vos doigts sur le nouveau Team Panel (Panneau d'équipe), qui se trouve à côté de vos Things To Do (Choses à faire). Vous pouvez maintenant sélectionner n'importe quel joueur dans votre équipe pour avoir un survol de ses aptitudes, voir ses objectifs et statistiques ou même acheter des améliorations avec ses points d'EXP.

Si vous jouez dans une Cloud Franchise (Franchise sur le nuage), vous pouvez aussi interagir avec les membres de votre ligue dans les nouveaux panneaux Members (Membres). Vous pouvez voir leurs infos de partie et s'ils sont en ligne. En tant que commissaire, vous pouvez aussi activer le Auto Pilot (Pilote automatique), effacer les limites de pénalités et les retirer de la ligue.

Scouting (Recrutement)

Le Scouting (Recrutement) a été complètement modifié dans *Madden NFL 16*. En jouant en tant qu'entraîneur ou propriétaire, dans la semaine 3, vous verrez un article Thing To Do (Chose à faire) qui vous indique comment recruter. Le concept de base est que vous devez dépenser des Scouting Points (Points de recrutement) sur un joueur, en apprendre plus sur ses habiletés, et décider si vous voulez le repêcher dans le prochain repêchage de la NFL. Les points de recrutement déverrouillent les trois principaux attributs du joueur. Lorsque les trois attributs sont déverrouillés, vous pouvez voir leur véritable valeur de repêchage. De plus, vous trouverez des perles rares et des joueurs surévalués dans la classe de repêchage en dépensant des points de recrutement sur eux avant le repêchage de la NFL.

Ces nouvelles fonctionnalités et informations utiles vous aideront à prendre des décisions de recrutement tout en vous montrant immédiatement quel type de joueur ils sont dans le nouvel écran de rétroaction des joueurs.

Sim-a-Win (Simulation de victoire)

En tant que commissaire, vous pouvez influencer les victoires en utilisant le League Schedule (Calendrier de la ligue). Pour n'importe quelle partie qui n'a pas encore été jouée, vous pouvez décider quelle équipe gagnera. Sim-a-Win (Simulation de victoire) vous donnera un contrôle inédit qui vous permet de créer la saison de vos rêves.

Game Prep (Préparation aux matchs)

L'outil Game Prep vous offre la maîtrise de chacun des aspects de la préparation de votre équipe afin d'affronter de futurs adversaires au moyen d'une variété d'activités. Dans Game Prep, un certain nombre d'heures vous est attribué pour distribuer les améliorations et le choix de l'aspect à travailler chaque semaine vous appartient. Vous pouvez choisir parmi trois principaux types d'activités et de Drills (Exercices) :

Earn XP (Gagner des points d'EXP)

En tant que propriétaire ou entraîneur, choisissez une activité touchant un type de position ou un joueur précis 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'occasion d'améliorer le niveau de confiance de vos joueurs. Élaborez des stratégies pour permettre à chaque joueur de gagner un peu en confiance, ou concentrez-vous sur un certain groupe ou sur un joueur pour lui offrir une plus grande poussée de confiance. En tant que joueur, vous n'avez qu'à vous préoccuper de votre propre note de confiance.

In-Game Drills (Exercices en jeu)

De la même manière qu'avec le mode Skills Trainer (Développeur d'habiletés) de *Madden NFL*, voilà votre chance de passer du temps en tête à tête avec vos joueurs. Vous démontrerez leurs habiletés sur le terrain et apprendrez les commandes et toutes les subtilités associées à des techniques précises. Comme propriétaire ou entraîneur, vous pouvez par exemple apprendre à votre QA comment reconnaître une défense de type Cover 3 (Couverture défensive à trois joueurs) à l'aide d'une leçon et s'il la réussit, il sera récompensé par des points d'expérience. Vous trouverez également des exercices adaptés à votre rôle de joueur. En tant que demi de coin, vous pourriez par exemple apprendre comment devenir un traqueur de ballon.

Free Practice (Pratique gratuite)

Utilisez Free Practice en tant qu'entraîneur ou propriétaire pour faire pratiquer votre équipe sur le terrain aussi longtemps que vous le voulez. Lorsqu'une préparation aux matchs est disponible pendant la semaine, la Free Practice peut aussi être utilisée sans coût supplémentaire. C'est une excellente manière de voir comment votre équipe joue si vous voulez garder l'avantage dans votre ligue.

Confidence Rating (Niveau de confiance)

Les Confidence Drills (Exercices de confiance) du mode Game Prep (Préparation aux matchs) attribuent à chaque joueur un niveau de confiance ajusté en fonction de la performance de l'équipe, de la conclusion de contrats avec des agents libres, ou du nombre de victoires à domicile. Leur confiance peut aussi diminuer lorsque vous perdez un match à domicile ou échangez un excellent joueur. Une équipe confiante a plus de chance de bien jouer, ce qui n'est pas le cas d'une équipe qui manque de confiance. En tant que joueur, vous devez porter votre attention sur l'augmentation du niveau de confiance de votre personnage pour vous assurer de profiter de chaque occasion sur le terrain.

Groupes de repêchage aléatoire avec histoires évolutives

Les joueurs sont créés de façon complètement aléatoire, notamment leurs attributs, leur nom, leur taille et leur poids. Créez votre équipe en sachant que vous êtes le seul joueur au monde avec cette composition d'équipe!

Le plus gros avantage de ces groupes de repêchage est qu'ils conservent une caractéristique immersive clé liée aux années précédentes : les histoires évolutives! Chaque année, les joueurs de votre groupe de repêchage vivent tous les hauts et les bas vécus par les véritables espoirs de la NFL lors de leurs dernières années à l'université. Il se peut même qu'un étudiant du premier cycle que vous aviez repéré décide de rester à l'université pour sa dernière année, ce qui vous obligera à porter votre dévolu sur un autre espoir. *Madden NFL 16* offre tout l'inattendu auquel on peut s'attendre.

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? C'est désormais possible grâce aux étapes de progression multiples. Mais, si vous préférez jouer chaque semaine de l'année comme d'habitude, pas d'inquiétude : la méthode de jeu hebdomadaire classique est toujours offerte dans *Madden NFL 16*.

Commissioner Tools (Outils du commissaire)

Madden NFL 16 comprend deux nouveaux outils que les commissaires ont à leur disposition pour donner aux ligues plus de contrôle que jamais sur leur fonctionnement.

Designate Auto-Pilot Length (Réglage d'une durée en pilotage 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 plusieurs semaines. Cette option est aussi disponible pour les membres de la ligue et n'est pas réservée aux commissionnaires.

Multiple Commissioners (Commissaires multiples)

Jouer au mode Online Franchise (Franchise en ligne) avec plusieurs joueurs peut prendre beaucoup de temps, mais la vie, elle, ne s'arrête jamais. Le mode Franchise prend ce fait en compte. Vous avez désormais la possibilité de désigner 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. Cette fonctionnalité peut être ajoutée ou supprimée par le commissaire d'origine.

Short-Term Injured Reserve (Réservistes blessés à court terme)

Lorsqu'un joueur blessé est inscrit à la liste des Short-Term Injured Reserve (IR), il peut revenir au jeu après huit semaines d'absence. Vous pouvez utiliser cette fonctionnalité cruciale pour les entraîneurs) et les propriétaires qui souhaitent conserver un joueur sans le forcer à rater toute la saison.

32-Player Control (Offline) (Contrôle de 32 joueurs [hors ligne])

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

Media Statements (Déclarations médiatiques)

Tout au long de la saison, vous répondrez à des questions des médias et vous donnerez ainsi le ton pour l'ensemble des fervents amateurs suivant votre équipe. Si vous garantissez une place au Super Bowl et que vous n'arrivez pas à participer aux séries éliminatoires, ils demanderont votre tête! Vous serez averti dans l'onglet Actions quand vous devrez vous adresser aux médias.

Owner Mode (Mode propriétaire)

Choisissez votre profil si vous décidez de commencer en tant que propriétaire créé. 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 offre un avantage en matière de popularité à votre équipe et vous permet de commencer votre aventure avec des liquidités se chiffrant à trois millions de dollars.

Lifelong Fan (Fan de longue date)

Ce profil vous offre un avantage auprès des fans 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 (Score Héritage) nul et un moral des joueurs bas.

Revenue (Revenu)

Qui ne voudrait pas être le propriétaire qui gagne le plus d'argent dans la ligue? Le fait d'avoir une équipe gagnante qui performe bien lors de ses matchs tout en prenant les bonnes décisions d'affaires vous aidera à vous propulser au sommet du tableau de classement des revenus.

Advisors (Conseillers)

En tant que propriétaire, il est facile de se sentir dépassé. Ainsi, des conseillers vous sont offerts pour tous les aspects du mode Owner (Propriétaire) afin de vous aider et de vous garder à l'affût des plus récents événements.

Price Setting (Fixation des prix)

Un propriétaire a le pouvoir d'établir les prix des billets, des concessions et de la marchandise. Vous vous apercevez que vous n'arrivez pas à vendre tous les billets pour les matchs à domicile? Vous pourriez devoir baisser le prix des billets afin d'inciter les clients à revenir. Votre stade est plein à craquer et l'envie d'augmenter les prix de vos concessions vous ronge?

Les options sont innombrables, mais soyez assuré que vos fans vous feront savoir comment vous les traitez. Faites vos modifications en vous rendant dans l'onglet Owner (Propriétaire) et en naviguant vers Finances advisor (Conseiller financier).

Team Value (Valeur de l'équipe)

La valeur de l'équipe est déterminée par son classement dans huit catégories différentes. Avoir la valeur d'équipe la plus élevée est la consécration suprême pour tout propriétaire d'équipe de la NFL qui se respecte. Les huit catégories qui ont un impact sur la valeur de l'équipe dans son ensemble sont les suivantes : Fan Happiness (Satisfaction des fans), Team Success (Réussite de l'équipe), Popularity (Popularité), Staff (Personnel), Stadium (Stade), Concession, Merchandise (Marchandise) et Tickets (Billets).

Pour occuper le premier rang en matière de valeur de l'équipe, 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 de l'équipe.

Team Popularity (Popularité de l'équipe)

L'élément Team Popularity est vital afin de comprendre la façon dont vous gagnez des revenus. Il existe trois niveaux différents de popularité : National, Regional (Régional) et Local. Les quatre facteurs qui jouent un rôle prépondérant pour la popularité de votre équipe sont les suivants : Team Success (Réussite de l'équipe), Fan Happiness (Satisfaction des fans), Primetime Wins (Victoires importantes) et Market Size (Taille du marché).

Gagner des matchs du lundi ou du dimanche, ainsi que des matchs de série éliminatoire fera des miracles pour votre popularité de niveau National. De plus, une popularité de niveau National élevée entraîne plus de ventes de chandails, ce qui vous permet d'accumuler l'argent supplémentaire nécessaire 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 positif sur la satisfaction des fans. Derrière chaque personnel d'exception se trouve un Head Coach (Entraîneur en chef) d'exception. Si votre équipe a besoin d'un nouveau Head Coach (Entraîneur en chef), essayez de frapper le gros lot en recrutant un entraîneur en chef de haut calibre. Un niveau d'entraînement élevé se traduit par davantage de Scouting Points (Points de recrutement), ce qui vous permet de profiter d'un recrutement supérieur aux autres équipes de la ligue. Ensuite, il vous faudra un Scout (Dépisteur de talents). Si vous êtes un propriétaire qui s'intéresse à la vitesse d'un receveur éloigné, trouvez un dépisteur de talents se spécialisant en vitesse de RE et vous serez en mesure de dépister cet attribut à moindre coût. La dernière pièce du casse-tête d'un personnel d'exception est un Trainer (Soigneur) qui est en mesure de freiner la régression d'un joueur blessé et de permettre à ce dernier de retrouver sa pleine forme.

Fan Happiness (Satisfaction des fans)

Garder le contact avec vos fans est essentiel à votre succès global comme propriétaire. Ces derniers se feront entendre quand les choses iront bien et seront encore plus bruyants quand la situation ne leur conviendra pas. Vous pouvez jauger rapidement vos fans en consultant l'onglet Owner (Propriétaire) et en rencontrant le conseiller en matière de Fan Happiness (Satisfaction des fans).

Marketing

Connaître la popularité de votre équipe et de vos joueurs est un outil vital pour augmenter vos revenus. Consultez le conseiller en matière de Marketing pour savoir où se situe votre équipe par rapport au reste de la ligue et même pour savoir quel chandail de joueur se vend le mieux. Les ventes de chandails sont déterminées par la note de personnalité, l'âge, la valeur globale et la position d'un joueur.

Stadium Upgrades (Améliorations de stade)

Offrir un stade moderne doté des technologies les plus récentes et les plus impressionnantes est un bon moyen d'assurer la fréquentation assidue de vos fans, et ce, quel qu'en soit le coût. Vous pouvez choisir de rénover ou d'améliorer différentes parties du stade. Si l'état du stade est vraiment déplorable, vous pouvez même décider de le reconstruire entièrement.

Relocate (Déménagement)

Dans l'éventualité où la situation ne s'arrangerait pas et que vous croyez que le gazon artificiel d'un autre stade est plus vert, vous pouvez choisir de déménager votre franchise. Vous avez le choix entre de nombreuses villes et certaines d'entre elles peuvent être prêtes à tout pour vous accueillir.

Choose City (Choix de la ville)

Pour déménager une franchise, il faut suivre un processus en quatre étapes. La première décision d'importance 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 devrez décider du nom et du logo de l'équipe. Vous aurez la possibilité de garder le nom actuel de la franchise ou de choisir parmi une liste de trois nouveaux noms correspondant à la ville où vous emménagez. N'oubliez pas de prendre en compte le Fan Interest (Intérêt des fans) pour chaque nom.

Choose Uniform (Choix de l'uniforme)

Ensuite, choisissez entre un uniforme de style Classic (Classique), Modern (Moderne) ou Traditional (Traditionnel) pour votre équipe. De nouveau, il est crucial de prendre en compte le choix le plus prisé, car cela aura un impact sur l'enthousiasme de vos nouveaux fans.

Choose Stadium (Choix du stade)

Enfin, il est temps de choisir un stade. Il y en a dix avec des styles et des coûts de construction variables. Bien que le coût du Basic Canopy Stadium (Stade à auvent de base) soit amorti plus rapidement, vous courrez le risque d'attirer moins de fans si vous ignorez les options plus luxueuses.

Roster Building (Enrichissement de l'effectif)

Personality

Rating (Note de personnalité)

Aide à déterminer la valeur marchande du joueur. Plus la note du joueur est élevée, plus son chandail a de chances de faire partie des dix chandails les plus vendus de la NFL et ainsi rapporter plus d'argent au propriétaire de son équipe.

Physical Rating (Note de condition physique)

Calculée à partir de l'évaluation de la condition physique, du type et de la position du joueur. Par exemple, pour un RE, 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 davantage fondée sur sa capacité à courir, à passer et à effectuer des blocages en puissance.

Intangible Rating (Note des qualités incorporelles)

Calculée d'après les évaluations des qualités incorporelles d'un joueur. Le type et la position de ce dernier sont également pris en compte. Par exemple, pour un QA, la note dépend davantage de sa précision sur des distances courtes, moyennes et longues, tandis que pour un ailier défensif, elle est davantage basée sur sa capacité à s'extirper des blocages, 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 sa position et son type. Par exemple, un porteur de ballon puissant mesurant 1,8 m (6 pi) et pesant 112 kg (247 lb) aurait une note de taille de 99. Mais s'il s'agissait d'un demi à l'attaque rapide, sa catégorie de taille serait beaucoup moins élevée.

Production Rating (Note de rendement)

Calculée d'après les statistiques en saison et en carrière du joueur, ainsi que d'après sa position et son âge. Il est important de comprendre qu'une recrue fera son entrée avec une note de rendement de zéro, mais cette note augmente avec son rendement sur le terrain.

Durability Rating (Note de robustesse)

Calculée d'après ses blessures, son endurance, et sa résistance. L'âge et la position de ce dernier sont également pris en compte.

Types de joueurs et stratégies

Il est important de comprendre quelle stratégie est privilégiée par votre équipe et quel type de joueurs elle cherche à placer à chaque position.

Comme chaque équipe de la NFL évalue de façon différente les joueurs, il est essentiel de savoir ce qui suscite l'intérêt de chacune d'elles et les pousse à vous accorder encore plus de valeur. Par exemple, si vous êtes un receveur arrière et que vous souhaitez faire partie de la formation initiale des Cardinals de l'Arizona, il se peut que vous vous perdiez dans les bas-fonds du tableau des performances. En effet, les Cardinals utilisent une stratégie de type Power Run (Course en puissance) en attaque et recherchent donc un demi à l'attaque puissant. Votre note globale sera plus basse dans ce système qu'à Philadelphie, une équipe ayant besoin d'un demi-receveur.

Offseason (Hors saison)

Re-Signing Players (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 avez une dernière occasion de renouveler le contrat de vos propres agents libres à ce moment. Mais, avant de décider de renouveler le contrat d'un joueur, veillez à bien évaluer de combien d'argent dispose votre franchise. Vous pourrez ainsi choisir s'il vaut mieux renouveler le contrat d'un joueur, utiliser la marque de franchise ou faire venir du sang frais au moyen du marché des agents libres ou du repêchage.

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 un accord, il ira tester le marché des agents libres; alors, faites en sorte qu'il accepte votre première proposition!

Free Agency Bidding (Enchères sur le marché des agents libres)

Après avoir tenté de renouveler le contrat de 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 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 des autres équipes de la NFL; ils représentent toutes les autres équipes ayant un intérêt pour ce joueur.

Contract Offers (Offres de contrat)

Une fois votre offre de contrat initiale proposée aux agents libres choisis, vous devrez avancer d'une semaine pour avoir des nouvelles des joueurs. 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, d'accepter l'offre d'une autre équipe ou s'il n'a pas encore pris de décision. S'il n'a pas encore pris de décision, 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 ne rien manquer.

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. Assister à toute cette soirée n'a jamais été aussi fascinant que dans *Madden NFL 16*.

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

Signing Rookies (Mise de recrues sous contrat)

Cette tâche est remplie à votre place de façon automatique afin de reproduire la nouvelle façon dont les contrats de recrues sont créés dans la NFL.

Jouer en tant que entraîneur

Coach Progression (Progression de l'entraîneur)

Dans *Madden NFL 16*, chaque entraîneur est doté d'un Coach Level (Niveau de l'entraîneur) allant de 1 à 30. Si vous créez un entraîneur, vous entrerez dans la ligue au niveau 1; cela vous donnera des objectifs d'équipe plus faciles, mais vous aurez à payer le plein prix pour les packs. À mesure que vous goûtez au succès, vous progressez en niveau. Un entraîneur de niveau 30 se verra confier des objectifs d'équipe extrêmement élevés en fonction de son succès, mais il pourra acheter des packs à prix réduit.

Dépense de points d'EXP

Dépenser des points d'EXP comme entraîneur et comme joueur est très différent. Comme entraîneur, vous aurez le choix entre 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 précise gagne et des packs qui augmentent même le nombre de Scouting Points (Points de recrutement) que vous gagnez chaque semaine.

Progressing Players (Progression des joueurs)

Comme entraîneur, vous pouvez non seulement accroître les points d'EXP et les Scouting Points (Points de recrutement) que vous pouvez utiliser, mais vos joueurs peuvent également gagner des points d'EXP selon leurs performances sur le terrain et leurs objectifs personnels. Vous pouvez décider d'utiliser vous-même ces points d'EXP ou de laisser l'IA le faire à votre place.

L'avantage de le faire vous-même est que vous pouvez commencer à façonner vos joueurs afin qu'ils s'intègrent mieux à votre système. Si vous voulez avoir l'équipe la plus intelligente de la ligue, utilisez tous vos points d'EXP en Awareness (Lucidité) et en Play Recognition (Identification de jeu). Vous pouvez également compenser les points faibles de vos joueurs pour qu'ils soient plus complets. À vous de choisir.

Bien sûr, appliquer vous-même des points d'EXP à chaque joueur de votre composition d'équipe peut prendre beaucoup de temps. Dans ce cas, vous pouvez décider de dépenser des points d'EXP de joueurs clés, puis demander à l'IA d'utiliser les points d'EXP de tous vos autres joueurs. Non seulement vous économiserez du temps, mais vous veillerez aussi à ce que tous vos joueurs utilisent les points d'EXP qu'ils ont gagnés.

Jouer en tant que joueur

Créer un joueur

Jouez comme joueur actif de la NFL ou créez votre propre personnage. Pour la première fois dans *Madden NFL 16*, vous avez la capacité de voir où vous vous placeriez dans le tableau des performances de chaque équipe alors que vous sélectionnez une franchise.

Backstory (Histoire)

Trois options s'offrent à vous pour le profil du 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.

Goals (Objectifs)

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

Dépense de points d'EXP

Selon vos performances sur le terrain, vous accumulerez des points d'EXP au fil de la saison. Lorsque vous avez accumulé assez de points d'EXP, vous pouvez acheter des packs afin de décupler les notes de tout joueur.

Retirement (Retraite)

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

Legacy Score (Score Héritage)

Toutes les récompenses, des trophées JPU aux trophées Vince Lombardi décernés aux gagnants du Super Bowl, viennent gonfler votre Legacy Score. Le Legacy Score détermine la façon dont vous êtes comparé aux plus grands joueurs de l'histoire de la NFL; vous aurez besoin d'un Legacy Score assez élevé pour entrer au temple de la renommée!

DRAFT CHAMPIONS (CHAMPIONS DU REPÊCHAGE)

Début de votre Draft Champions Event (Événement Champions du repêchage)

Sélectionnez DRAFT CHAMPIONS (CHAMPIONS DU REPÊCHAGE) dans le menu principal pour commencer votre aventure. Vous pouvez consulter les renseignements couvrant les bases du mode Draft Champions et choisir le type de repêchage auquel vous souhaitez participer, comme le Solo Draft (Repêchage solo) ou le Head-to-Head Draft (Repêchage en duel). En choisissant le Solo Draft, vous affrontez l'IA, alors qu'avec le Head-to-Head Draft, vous affrontez d'autres utilisateurs pour gagner des récompenses encore plus grandes.

Fonctionnement du repêchage

Le repêchage est composé de 15 rondes et la première vous permet de choisir votre entraîneur. Ce premier choix peut donner le ton à la suite de votre repêchage en déterminant la façon dont vous aimez jouer au football. En effet, votre entraîneur choisira automatiquement son Team Style (Style d'équipe) et les Playbooks (Livres de jeux).

Vous commencez à repêcher des joueurs après avoir choisi votre entraîneur. La première page présente l'Overall Rating (OVR - Note globale) d'un joueur et le style d'équipe. Appuyez sur **RB** ou **LB** afin de tourner la page et afficher les Key Attributes (Attributs clés) du joueur pour cette position, ainsi que sa prime de style d'équipe. Appuyez sur **X** afin de comparer le joueur en surbrillance avec d'autres joueurs occupant la même position, et appuyez sur **A** afin de confirmer votre choix de joueur.

Chaque joueur sélectionné est ajouté à votre Base Team (Équipe de base) dans le Lineup (Formation), ajustant ainsi le style d'équipe et la note globale. Vous pouvez consulter la composition complète de votre équipe sur l'écran Summary (Sommaire).

Team Styles (Styles d'équipe)

Les entraîneurs ont quatre styles d'équipe à l'offensive et en défensive pouvant décupler les Key Attributes (Attributs clés) de vos joueurs. Pour plus d'informations sur les sStyle d'équipe des entraîneurs, appuyez sur **RB** ou **LB** afin de parcourir les pages et vous familiarisez avec les conséquences de chaque style.

Base Team (Équipe de base)

Dans le mode Draft Champions (Champions du repêchage), vous commencerez avec une équipe de base offrant les éléments essentiels auxquels vous ajouterez les joueurs que vous sélectionnerez lors du repêchage. Vous aurez un joueur aux notes basses à chaque position.

Hub (Centre)

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

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

Qu'est-ce que Madden Ultimate Team (MUT) (Équipe de rêve de Madden)?

Bienvenue dans le mode de football imaginaire où vous pouvez créer votre équipe de rêve de Madden. Pour commencer, vous recevrez un groupe de joueurs partants et vous devrez choisir entre huit Team Styles (Styles d'équipe).

Collect (Collection)

Collectionnez des joueurs et d'autres articles au moyen d'Auctions (Enchères) et de packs, qu'ils soient achetés dans le Store (Boutique) ou gagnés dans des modes de jeu précis. Disputez des rencontres pour gagner des pièces (la devise en jeu). Échangez de vrais dollars contre des points à utiliser pour vous procurer des packs et des lots.

Upgrade (Mise à niveau)

Mettez votre équipe à niveau avec les nouveaux articles que vous avez achetés. N'oubliez pas d'utiliser le Trade Block (Groupe d'échanges) afin d'échanger des articles supplémentaires ou indésirés avec d'autres joueurs contre des articles dont vous avez vraiment besoin.

Dominate (Domination)

Dominez vos adversaires sur le terrain lors de Solo Challenges (Défis solos) et lors de championnats de saison de dix matchs en face à face comportant des séries éliminatoires, différents niveaux et même des Super Bowls.

Nouveaux Ultimate Moments (Moments suprêmes) du mode Solo Challenges (Défis solos)

Les Ultimate Moments (Moments suprêmes) sont des Solo Challenges (Défis solos) qui vous transportent dans un match en cours. Vous serez transportés directement dans les matchs les plus palpitants de la saison en cours et vous aurez la possibilité de recréer ou de changer le cours de l'histoire. Vivez certains des moments les plus électrisants de l'histoire de la NFL!

Initiation à Madden Ultimate Team (MUT) (Équipe de rêve de Madden)

Pour commencer, sélectionnez le mode ULTIMATE TEAM (ÉQUIPE DE RÊVE) dans le panneau Play (Jouer), puis choisissez l'uniforme de votre équipe et un pack de style gratuit en fonction de la manière dont vous souhaitez dominer le terrain. Si vous êtes un amateur de passes, sélectionnez le Long Pass Style Pack (Pack de style axé sur les passes longues). Si vous préférez contrôler l'horloge et gagner chaque verge, choisissez l'option Ground and Pound (Jeu au sol). Ne vous inquiétez pas à outrance à propos de ces options; vous pourrez modifier votre style d'équipe ultérieurement.

Qu'est-ce que le Style?

Chaque joueur et chaque entraîneur apportent leur propre prime de style à votre équipe. Ces primes, une fois combinées, donnent une note globale de style d'équipe qui décuple les Key Attributes (Attributs clés) de vos joueurs. Il existe quatre styles d'équipe en attaque et quatre en défense.

Offensive Styles (Styles en attaque)

- ▶ Short Pass (Passe courte)
- ▶ Long Pass (Passe longue)
- ▶ Ground and Pound (Jeu au sol)
- ▶ Speed Run (Course rapide)

Defensive Styles (Styles en défense)

- ▶ Pass Rush (Pression sur le quart)
- ▶ Run Stuff (Défense sur course)
- ▶ Man Coverage (Couverture individuelle)
- ▶ Zone Coverage (Couverture de zone)

Chaque style décuple les capacités de votre équipe par rapport à une stratégie de jeu précise. Par exemple, le style Pass Rush (Pression sur le quart) aide vos défenseurs à se défaire des bloqueurs et à traquer le porteur du ballon. Votre équipe ne peut choisir qu'un seul style tant qu'elle n'a pas atteint une OVR (Note globale) d'au moins 85. Un deuxième style d'équipe est alors déverrouillé pour vous permettre de personnaliser encore plus votre équipe.

Comment mettre à niveau mon équipe?

Disputez des matchs Solo Challenge (Défis solos) contre l'IA pour gagner des pièces qui vous serviront à acquérir des articles et des packs dans le Store (Boutique). Vous pouvez également gagner des pièces en vendant des articles dans l'Auction House (Salle des ventes) ou en utilisant la valeur de vente rapide de n'importe quel article présent dans votre Item Binder (Classeur d'articles).

Qu'est-ce qu'un pack?

Un pack contient plusieurs articles aléatoires que vous pouvez collectionner 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 Seasons (Saisons) ou des Solo Challenges (Défis solos). 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 (Niveau) 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 sont classés par couleur en fonction de leur niveau afin de pouvoir estimer rapidement leur qualité.

Les articles de niveau Elite (Élite) ne se trouvent pas dans tous les packs, mais parfois un article de niveau Elite remplace un article de niveau Gold (Or). De rares packs ou lots peuvent immanquablement comprendre des articles de niveau Elite, comme leur description l'expliquera dans le Store (Boutique).

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

Certains articles font partie d'un programme. Il existe de nombreux programmes offerts tout au long de l'année, comme Draft (repêchage), Fantasy (Football imaginaire) ou Playoffs (Séries éliminatoires). Chaque programme dispose d'un groupe d'articles spécial lié à un thème central et les événements spéciaux comme les Solo Challenges (Défis solos) ou les Sets (Ensembles) sont souvent basés sur un programme. Vous pouvez filtrer vos recherches d'articles par programme dans l'Item Binder (Classeur d'articles), les Auctions (Enchères) et les Trades (Échanges).

À présent, penchons-nous sur chaque onglet de ce mode pour voir ce qui peut servir à mettre à niveau votre équipe!

Live (En direct)

Dans le menu MUT (Équipe de rêve de Madden), sélectionnez l'onglet Live (En direct) afin de trouver des annonces spéciales portant sur les mises à jour du contenu pour ce mode. Vous verrez de nouveaux Solo Challenges (Défis solos) et de nouveaux Sets (Ensembles) à collectionner apparaître de nombreuses fois par semaine. Assurez-vous de jeter régulièrement un œil aux nouveaux événements afin de trouver les meilleurs joueurs pour mettre à niveau votre équipe.

Objectives (Objectifs)

L'onglet Live (En direct) vous offre plusieurs tâches utiles afin de vous en apprendre davantage au sujet des Objectives (Objectifs) du mode Ultimate Team (Équipe de rêve). Vous recevrez une récompense lorsque vous accomplirez toutes les tâches, assurez-vous donc de toutes les compléter et de garder l'œil ouvert pour de nouvelles listes de tâches tout au long de la saison. Les tâches vous demandent parfois d'obtenir des statistiques précises et même d'accomplir des Solo Challenges (Défis solos) ou de compléter des Sets (Ensembles).

Play (Jouer)

L'onglet Play (Jouer) vous permet de jouer avec votre MUT (Équipe de rêve de Madden). Les Solo Challenges sont des parties solos contre des équipes contrôlées par l'IA. Les Head-to-Head Seasons (Saisons en duel) sont des tournois en cours où vous pouvez affronter aléatoirement d'autres joueurs du mode MUT (Équipe de rêve de Madden). Vous pouvez également affronter un ami dans un match en duel depuis l'onglet Play.

Solo Challenges (Défis solos)

Il existe de nombreuses catégories de défis solos, ainsi que quatre niveaux de difficulté et des durées de quart temps variables. Sélectionnez un défi solo pour en voir tous les détails. Certains ont des critères de participation fondés sur des pièces à collectionner ou des notes de style d'équipe. Commencez par des Preseason Games (Match d'avant-saison) et passez à la Regular Season (Saison régulière) pour commencer à gagner des récompenses sous la forme de pièces et d'articles. De nouveaux défis solos sont ajoutés constamment, alors jetez souvent un œil au Live Hub (Centre de l'onglet En direct). Vous pouvez également reprendre votre partie exactement là où vous l'aviez laissée avec le bouton Continue Solo Challenges (Poursuivre les défis solos) du MUT Hub (Centre du mode Équipe de rêve de Madden).

Head to Head Seasons (Saisons en duel)

Le mode Head to Head Seasons offre une expérience basée sur les tournois avec une série de dix matchs de saison contre des joueurs du mode MUT (Équipe de rêve de Madden) choisis aléatoirement. Gagnez assez de matchs dans une saison et vous pourriez accéder aux séries éliminatoires et avancer au prochain niveau.

Il y a huit niveaux en tout et chacun comporte ses propres séries éliminatoires et son propre Super Bowl. Tout au long de votre progression, vous gagnerez des récompenses sous la forme de pièces et d'articles.

Commencez un tournoi de type Seasons (Saisons) aujourd'hui et jouez aux matchs à votre rythme puisqu'il n'y a aucune limite de temps! Jouez un peu ou jouez beaucoup; vous serez toujours jumelé à un joueur doté d'habiletés et d'une note globale similaires aux vôtres.

Marketplace (Marché)

Dans l'onglet Marketplace, vous pourrez trouver une offre en vedette et accéder au Store (Boutique), à l'Auction House (Salle des ventes) et au Trade Block (Groupe d'échanges).

Store (Boutique)

Achetez des articles avec les pièces que vous avez gagnées lors des Solo Challenges (Défis solos) et des Auctions (Enchères), ou encore avec les points que vous avez achetés. Vous trouverez aussi différents types de packs à des prix variables. Chaque pack comprend un nombre aléatoire d'articles ainsi que l'occasion de trouver un joueur de niveau Elite (Élite).

Il y a aussi des lots de packs qui offrent la chance d'acheter en gros à prix réduit. Certains lots de packs plus volumineux contiennent inmanquablement un joueur de niveau Elite en prime. Rendez-vous fréquemment dans la boutique pour trouver des promotions et soldes spéciaux à durée limitée.

Que sont les Points?

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

Auction House (Salle des ventes)

Vous pouvez accéder au mode Auctions & Trades (Enchères et échanges) à partir de l'onglet Marketplace (Marché) afin d'acheter et de vendre des articles avec 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 chercher des Auctions (Enchères) par type, niveau, position, équipe et note globale du joueur. Le temps restant à l'enchère est affiché pour chaque article; planifiez donc votre stratégie en conséquence. Lorsqu'une personne fait monter les enchères et qu'il reste moins de 20 secondes, l'horloge de l'enchère repassera à 20 secondes.

Pour placer l'un de vos articles dans la salle des ventes, accédez à l'Item Viewer (Afficheur d'articles) et choisissez AUCTION (ENCHÈRE). Vous pouvez déterminer la durée, le prix de départ et le prix d'achat immédiat de votre enchère. Des frais d'enchère peuvent s'appliquer à certains articles.

Vous pouvez examiner les articles que vous avez mis aux enchères et vos enchères actives dans l'Auctions & Trades Hub (Centre du mode Enchères et échanges).

Trade Block (Groupe d'échanges)

Ce menu vous permet d'échanger des articles avec d'autres joueurs. Vous pouvez faire une bonne affaire en échangeant un article qui n'est pas dans votre formation, mais qui peut s'avérer utile à un autre joueur et recevoir quelque chose de valeur en retour. Vous pouvez effectuer des recherches dans le Trade Block de la même façon que dans la salle des ventes. Pour publier un article, sélectionnez TRADE (ÉCHANGE) dans l'Item Viewer (Afficheur d'articles). Déterminez la durée, le type, le niveau, la position, l'équipe, le style ou la note souhaités. Une fois qu'une offre est faite, vous pouvez choisir de l'accepter pour effectuer l'échange ou de la refuser.

Gérez les échanges que vous avez publiés et les offres que vous avez faites dans l'Auctions & Trades Hub (Centre du mode Enchères et échanges).

Team (Équipe)

Cet onglet vous permet de gérer tous les aspects de votre équipe. Vous pouvez passer en revue votre Lineup (Formation), ajuster le module Coaching & Equipment (Entraînement et équipement) et gérer les contrats et les styles grâce à la fonctionnalité Team Management (Gestion d'équipe).

Sets (Ensembles)

Accessible depuis l'onglet Items (Articles), le menu Sets (autrefois appelé Collections) est le moyen idéal pour gagner des récompenses sous la forme de pièces et d'articles pour n'importe quels articles en votre possession. Parcourez les différents ensembles pour examiner leurs exigences et leurs récompenses. L'Item Viewer (Afficheur d'articles) 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 chercher dans l'Auction House (Salle des ventes) afin de compléter l'ensemble et vous recevrez automatiquement la récompense lorsque le dernier article requis sera ajouté. Visitez fréquemment cette section, car de nouveaux ensembles sont ajoutés hebdomadairement.

Comment réussir dans le mode MUT (Équipe de rêve de Madden)?

Les pièces sont la monnaie en jeu du mode MUT et elles sont remises lorsque vous gagnez des matchs et complétez des Sets (Ensembles). Les pièces servent à acheter des packs dans le Store (Boutique) ou à enchérir sur des articles dans l'Auction House (Salle des ventes).

Gagnez davantage de pièces en réussissant des défis solos, en complétant des ensembles ou en vendant des articles la salle des ventes. Vous pouvez vendre rapidement un grand nombre d'articles dont vous ne vous servez pas afin de gagner quelques pièces. Chaque jour, de nouveaux événements sont ajoutés au mode et vous pouvez découvrir les plus récentes nouvelles grâce au Live Hub (Centre de l'onglet En direct) lorsque vous accédez au mode MUT.

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. Il existe quelques catégories de base :

Players (Joueurs)

Les joueurs composent la formation de votre Ultimate Team (Équipe de rêve). Vous pouvez collectionner plus de 1400 joueurs provenant de l'ensemble des 32 équipes de la NFL, y compris des légendes du passé. Les joueurs ont tous une OVR (Note globale), une position de préférence, des contrats, des primes de style et de nombreux autres attributs qui ont un impact direct sur leurs performances sur le terrain.

Lorsque vous affichez un seul article, vous pouvez parcourir de nombreuses pages pour voir les Key Attributes (Attributs clés), la prime de style de l'article et d'autres informations importantes.

Team Items (Articles d'équipe)

Vous trouverez également des Head Coaches (Entraîneurs en chef), des uniformes, des stades et des livres de jeux dans la plupart des packs qui vous permettront de personnaliser votre équipe de nombreuses manières (bien que seuls les entraîneurs en chef et les livres de jeux ont un impact sur la jouabilité). Lorsque vous changez d'uniforme à domicile, votre équipe préférée est également modifiée afin de s'y agencer dans le mode Ultimate Team (Équipe de rêve).

Collectibles (Pièces de collection)

Ce sont des articles spéciaux se trouvant dans les packs qui représentent des jeux clés, des victoires importantes et toutes sortes d'articles et d'événements liés au football. Vous ne pouvez pas les ajouter à votre formation, mais vous pouvez les consulter dans l'Item Binder (Classeur d'articles). Ils servent souvent à compléter des Sets (Ensembles) pour obtenir des récompenses sous la forme de pièces et d'articles. Vous trouverez parfois une pièce à collectionner que vous pourrez vendre rapidement pour 500 pièces ou plus.

Head Coach (Entraîneur en chef)

Avant d'entrer sur le terrain, votre équipe a besoin d'un entraîneur en chef. En plus de sa note globale, la fonction principale de votre entraîneur en chef est d'ajouter sa prime de style au total de votre style d'équipe. En outre, vous l'apercevrez également sur la ligne de côté lors des matchs. Si vous changez d'entraîneur en chef, veillez à ce que son style d'équipe corresponde à celui que vous avez choisi.

ONLINE HEAD-TO-HEAD (DUEL EN LIGNE)

Si vous adorez affronter d'autres personnes, 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 matchmaking (jumelage) qui assure que vous mesurerez à des gens qui jouent comme vous.

Nouvel écran de matchmaking (jumelage)

L'écran de matchmaking (jumelage) a été mis à jour, et vous devrez sélectionner votre équipe avant le début du processus de matchmaking (jumelage). Vous remarquerez aussi une nouvelle échelle de confiance qui affiche le notre niveau de confiance lorsque nous vous jumelons à un adversaire de force égale. Plus vous jouez de matchs, plus notre niveau de confiance sera élevé.

Quick Match (Match rapide)

Une partie Quick Match recherchera une 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 au tableau.

Si vous souhaitez disputer un match plus amical mais qu'aucun de vos amis *Madden NFL 16* n'est en ligne, appuyez sur **X** dans le panneau Online Head to Head (Duel en ligne) et modifiez votre Game Type (Type de match) pour « Unranked » (Non classé).

Play a Friend (Jouer avec un ami)

Si un ami est en ligne, envoyez-lui une invitation et affrontez-le dans un match amical de *Madden NFL 16*. Ce mode vous permet de personnaliser les réglages du jeu.

Leaderboards (Classements)

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

Top 100 (Palmarès des 100 meilleurs joueurs) Regroupe les 100 meilleurs joueurs du mode Online Head to Head (Duel en ligne).

My Leaderboard (Mon classement) Si vous arrivez à vous classer dans les 100 000 meilleurs joueurs, ce tableau de classement vous montre les 50 personnes placées en haut et en dessous de vous.

Friends (Amis) Le classement Friends Leaderboard (Amis) affiche votre classement selon la quantité de Ranking Points (Points de classement) remportés par chacun.

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.

Lobbies (Salons)

Si vous cherchez un endroit où vos amis peuvent se rencontrer et clavarder avant de commencer un match ou si vous souhaitez simplement créer un salon où d'autres joueurs de *Madden* peuvent se rassembler, jetez un œil à la section Lobbies.

Compare Stats (Comparaison de statistiques)

L'écran Compare Stats vous permet de comparer une vaste gamme de statistiques avec une autre personne, trouver ses jeux de prédilection et afficher les résultats de vos 20 derniers matchs.

Depth Chart (Effectif)

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

Customize (Personnaliser)

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

GATORADE SKILLS TRAINER (DÉVELOPPEUR D'HABILITÉS GATORADE)

Le mode Gatorade Skills Trainer est conçu pour améliorer vos habiletés dans *Madden*. Apprenez des mécaniques de jouabilité clé, des concepts de football réels et ce à quoi vous attendre lors des jours de match. Excellez durant les exercices et achevez des catégories avec au minimum une médaille de bronze afin de déverrouiller des packs de récompenses pour le mode MUT (Équipe de rêve de Madden).

Une fois que vous aurez tout maîtrisé, assurez-vous de jouer au mode Gauntlet (Défi)! Ce mode mettra vos habiletés à l'épreuve dans chaque module du Gatorade Skills Trainer tout en vous proposant des niveaux spéciaux où vous affronterez des chefs afin de vous tenir en haleine.

PLAY NOW (MATCH IMMÉDIAT)

Le mode Play Now vous transporte dans un match d'exhibition en duel entre vous et un ami ou l'IA. C'est la façon classique de jouer à *Madden NFL 16*. Vous avez la capacité de changer des paramètres tels que la durée des quarts temps, la difficulté et le style de choix tactiques.

PRACTICE (ENTRAÎNEMENT)

Dans le mode Practice, vous disposerez d'un terrain ouvert pour tenter de maîtriser les trois phases du football : l'attaque, la défense et les équipes spéciales. C'est le mode idéal pour travailler sur de nouveaux jeux et de nouvelles techniques avant de les appliquer en match.

SUPERBOWL 50

Vivez la frénésie du Superbowl 50 au Levi's Stadium! Sautez dans la partie en tant qu'une des meilleures équipes et voyez si vous avez ce qu'il faut emporter la victoire.

AUTRES FONCTIONNALITÉS EN LIGNE


MADDEN MESSENGER

Messenger Inbox (Boîte de réception)

L'icône Inbox est le point d'accès de Madden Messenger. Elle se trouve dans le menu principal ainsi que dans les menus des modes Franchise, Online Head to Head (Duel en ligne), Draft Champions (Champions du repêchage) et Madden Ultimate Team (Équipe de rêve de Madden).

2 Dev 568979499



Lorsque de nouveaux éléments sont en attente de consultation dans le Messenger, leur nombre s'affiche à côté de l'icône Inbox. Appuyez sur  pour ouvrir le Messenger et parcourir les listes Notification et Social Feed (Flux social) à la recherche des nouveaux éléments.

Messenger Previews (Aperçus)



You have 3 new notifications.



Lorsque vous recevez un nouvel élément Notification ou Social Feed (Flux social), un aperçu dudit élément s'anime à l'écran pour vous en informer. Ces aperçus peuvent apparaître n'importe où dans le jeu (y compris lors d'une partie) afin de toujours vous tenir informé des dernières nouvelles.

Notifications



You've completed an objective!

6 Days Ago

Nice job! You've completed the **Passing Yards** objective. Select this to go see your progress!

Ces éléments vous informent des événements qui revêtent une importance particulière pour votre expérience *Madden* et qui sont visibles depuis la liste Notifications de Messenger. Quand vous la mettez en surbrillance, chaque Notification affiche une icône associée au type d'évènement à laquelle elle appartient ainsi qu'un titre et une description.

Sélectionnez une Notification dans le Messenger pour accéder directement à l'écran mentionné dans la description.

Social Feed (Flux social)

La liste Social Feed vous sert à parcourir tout ce que font vos amis dans *Madden NFL 16*. Les éléments du flux social affichent le gamerpic auquel ils appartiennent pour vous permettre de plonger directement dans l'expérience partagée avec vous.

Settings (Paramètres)

À n'importe quel moment, si vous vous trouvez submergé par les éléments Notifications ou Social Feed (Flux social) d'un mode spécifique, accédez aux Settings (Paramètres) de Messenger pour décider des modes qui peuvent ou non vous envoyer des infos.

MUSIC LIST (LISTE DE MUSIQUE)

Vous voulez changer de chanson pour jouer avec une nouvelle trame sonore? Triez votre liste de musique dans le Madden Messenger en cochant les chansons que vous aimez et en décochant celles que vous ne voulez pas entendre. Sélectionnez une chanson et appuyez sur **X** pour la faire jouer.

PARTAGE SOCIAL

Madden Friends (Amis Madden)

Quand vous activez le partage avec vos amis *Madden*, ceux-ci sont tenus au courant de ce que vous faites dans *Madden* via leur flux social dans Madden Messenger. Ainsi, ils voient quand vous placez une nouvelle enchère dans Madden Ultimate Team (Équipe de rêve de Madden), quand vous parvenez à un meilleur classement que 50 % des autres joueurs dans Online Head-to-Head (Duel en ligne) ou quand vous créez une nouvelle ligue en ligne en mode Franchise.

COACHGLASS (VISION D'ENTRAÎNEUR)

CoachGlass est une expérience d'écran secondaire qui donne les informations primordiales vous concernant, vous et votre adversaire, et qui indique les tendances offensives et défensives. Cela vous aide à mieux choisir vos jeux et à contrer ce que fait votre rival.

En attaque, lors du choix tactique, vous voyez combien de temps votre adversaire a passé en individuelle ou en zone, ou le nombre de blitz qu'il a effectués. Ces données sont cruciales si vous voulez anticiper ce qui s'en vient!

Une fois votre décision faite, d'autres informations s'affichent, notamment des données situationnelles basées sur des statistiques que votre adversaire a accumulées lors de tous les matchs disputés.

D'autres options, comme Play History (Historique tactique) et Suggestions, sont également disponibles. Ces outils vous font mieux comprendre votre adversaire et vous fournissent des recommandations à choisir sur votre appareil qui sont directement transmises sur votre console.

GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

REMARQUE : La garantie n'est pas applicable aux produits en téléchargement numérique.

Garantie limitée d'Electronic Arts

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit que le support d'enregistrement sur lequel le(s) programme(s) est(sont) enregistré(s) ne comporte aucun défaut de matériaux ou de fabrication pour une période de 90 jours suivant la date de l'achat. Si le support d'enregistrement présente des défauts au cours des 90 jours de garantie, Electronic Arts s'engage à le réparer ou à le remplacer gratuitement sur réception du support et d'une preuve d'achat au centre de service. La présente garantie est limitée au support d'enregistrement contenant le(s) programme(s), fourni à l'origine par Electronic Arts. Cette garantie ne sera pas applicable et sera annulée si Electronic Arts juge que le défaut du produit résulte d'abus, de mauvais traitements ou de négligence.

Cette garantie limitée remplace toute autre garantie, qu'elles soient orales ou écrites, expresses ou implicites, y compris les garanties de qualité marchande et d'aptitude pour une utilisation particulière, et Electronic Arts ne tiendra compte d'aucune autre forme de représentation ou de réclamation. Si de telles garanties sont incapables d'exclusion, alors ces garanties applicables à ce produit, incluant les garanties de qualité marchande et d'aptitude pour une utilisation particulière, sont limitées à la période de 90 jours mentionnée ci-dessus. Electronic Arts ne sera responsable, en aucun cas, de tout dommage spécial, accidentel ou indirect provenant de la possession, de l'utilisation ou du fonctionnement défectueux de ce produit de Electronic Arts, y compris des bris de propriété, et jusqu'à ce qui est permis par la loi, les blessures corporelles, même si Electronic Arts a été notifié de la possibilité de tels dommages. Certains États américains n'autorisent pas de limitation quant à la durée d'une garantie implicite ni d'exclusions ou limitations concernant les dommages accidentels ou indirects. Donc, les limitations et/ou exclusions énoncées ci-dessus ne s'appliquent peut-être pas dans votre cas. Dans de tels champs d'application, la responsabilité de Electronic Arts sera limitée en vertu de la loi. Cette garantie vous accorde des droits précis et vous rend admissible à d'autres droits, selon l'État dans lequel vous habitez.

Retours à l'intérieur de la période de garantie de 90 jours

Veillez retourner le produit accompagné d'une copie de la facture originale portant la date de l'achat ainsi que d'une brève description du problème rencontré. Veillez inclure votre nom, adresse et numéro de téléphone et envoyer le tout à l'adresse ci-dessous afin qu'Electronic Arts puisse vous faire parvenir un nouveau support d'enregistrement. Si le produit est endommagé par un mauvais usage ou par accident, cette garantie de 90 jours est annulée et vous devez suivre les directives données concernant les retours après la période de garantie de 90 jours. Nous vous recommandons fortement d'envoyer votre produit par le biais d'une forme d'expédition retraçable. Electronic Arts n'est pas responsable des produits qui ne se trouvent pas en sa possession.

Informations sur la garantie de EA

Si le support d'enregistrement a été endommagé en raison d'abus, de mauvais usage ou de négligence, ou si le support d'enregistrement présente un défaut après les 90 jours suivant la date d'achat, choisissez une des options suivantes pour obtenir nos directives de remplacement :

Internet : <http://warrantyinfo.ea.com>

Adresse postale du service des garanties de EA :

Electronic Arts Customer Warranty, 7700 W Parmer Lane, Building C, Austin, TX 78729-8101

Avis

Electronic Arts se réserve le droit d'améliorer le produit décrit dans le présent manuel en tout temps et sans préavis.

BESOIN D'AIDE?

COORDONNÉES POUR MADDEN NFL 16

- ▶ En ligne : easports.com/madden
- ▶ 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 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).