

# GAMER GUIDE

NHL 23  
EDITION



the need to know you didn't know you needed

# QU'EST-CE QUE C'EST ?



Le tout nouveau volet de la longue série de jeux de hockey d'EA vient de sortir sous la forme de *NHL 23*. Le jeu a reçu un accueil largement positif grâce à l'amélioration de sa jouabilité et à sa volonté de permettre aux nouveaux venus de s'y plonger facilement. Le consensus général est que le jeu sera familier et amusant pour ceux qui aiment déjà la franchise, même s'il ne s'éloigne pas beaucoup de son prédécesseur.



# NHL 23

Il y a quelques nouvelles fonctionnalités qui aident à garder le jeu frais et à faire avancer la franchise. Bien qu'elles ne soient pas révolutionnaires, ces nouveautés peuvent suffire à faire bouger les choses tout en satisfaisant ceux qui ont déjà aimé le gameplay de base.

Que vous soyez un nouveau venu ou un habitué du hockey sur glace, laissez ce guide vous guider et vous aider à trouver votre équilibre sur la glace.



# DÉCOMPOSER LES BASES

## Mécanique

Les différents modes de jeu de *NHL 23* disponibles incluent les modes standards de l'année dernière, y compris Be A Pro. De nombreux joueurs passent beaucoup de temps dans ce mode de jeu, créant leur propre joueur et prenant le contrôle d'autres zones du jeu comme le World of Chel. Qu'il s'agisse d'une plus grande personnalisation de vos ligues en mode franchise ou du matchmaking multiplateforme, *NHL 23* a apporté d'immenses améliorations à tous ses modes de jeu.



## Modes

### Ultimate Team

Le jeu Hockey Ultimate Team (HUT) de *NHL 23* offre aux joueurs la possibilité de constituer des équipes de rêve composées des meilleurs joueurs du monde. Les équipes peuvent être composées de joueurs actuels de la NHL et de légendes du passé, ainsi que de joueurs internationaux et même de joueurs des ligues juniors canadiennes pour ceux qui aiment suivre les espoirs. Les fans gagnent de nouveaux joueurs en relevant des défis ou en gagnant des matchs pour obtenir plus de pièces ou de packs, ou en achetant des points HUT dans la boutique avec de l'argent du monde réel.

Lorsque les joueurs se lancent pour la première fois dans le HUT de *NHL 23*, ils obtiennent une équipe de départ composée de joueurs de base pour les aider à démarrer dans le mode et à commencer à jouer des matchs et à relever des défis. Obtenir de meilleurs joueurs est le but du jeu dans HUT, et l'un des meilleurs moyens d'y parvenir lorsque l'équipe du joueur est mal classée est de relever des défis.

Les défis sont des objectifs courts, basés sur l'équipe, qui opposent l'équipe HUT du joueur à une équipe contrôlée par le CPU avec trois objectifs, chacun d'entre eux attribuant une étoile une fois terminé. Si un nombre suffisant d'étoiles est obtenu, de nouveaux défis sont débloqués et comprennent des récompenses telles que des packs de joueurs, des pièces et des objets comme des maillots et des casques de gardien de but.

## Le monde de Chel

Comme la plupart des jeux sportifs, *NHL 23* propose une multitude de modes auxquels les joueurs peuvent participer, notamment les modes Franchise classiques et le mode Be A Pro, dans lequel les joueurs peuvent rejoindre ou gérer une équipe jusqu'à ce qu'elle remporte la Coupe Stanley.

Le Monde de Chel offre aux fans une expérience complètement différente, donnant aux joueurs l'opportunité d'exprimer beaucoup d'individualité, de s'affronter en mode arcade contre d'autres joueurs, ou même de rejoindre un club et d'essayer d'atteindre la grandeur ensemble. Débuter dans le World of Chel de *NHL 23* peut sembler beaucoup et un peu intimidant pour les joueurs qui ne se sont jamais aventurés dans ce mode auparavant, mais quelques étapes simples aideront tous les fans à se sentir comme chez eux en un rien de temps.



## Soyez un pro

Be a Pro est de retour, et c'est votre chance de dominer la patinoire et de construire votre propre héritage. Les options habituelles de personnalisation du nom et du numéro de maillot n'auront pas d'incidence sur votre expérience en jeu, mais votre choix de position en aura. Pour les novices, nous vous recommandons de choisir le centre, l'aile gauche ou l'aile droite afin de bénéficier d'une expérience de jeu plus passionnante. Vous en saurez plus sur les positions plus tard dans ce guide.





## Franchise

La mise à jour la plus importante du mode franchise dans *NHL 23* est l'ajout de ligues personnalisées qui vous permettent de contrôler presque tous les aspects de votre ligue.

Custom Leagues fait véritablement de vous le commissaire de votre ligue en vous permettant de choisir le nombre d'équipes dans la ligue de 6 à 48, les divisions de 2 à 8 et le nombre de conférences. Ainsi, que vous souhaitiez recréer une ligue historique ou une ligue fictive de votre propre création, Custom Leagues vous offre ce niveau de contrôle.

En plus du nombre d'équipes, de divisions et de conférences, les joueurs peuvent désormais modifier le plafond salarial minimum et maximum. Du contrôle du salaire des recrues à la personnalisation complète des playoffs, Custom Leagues vous donne plus de contrôle que jamais sur votre ligue.

Et maintenant, avec les calendriers dynamiques, vous pouvez définir le nombre de matchs de division, de matchs inter-divisions et de matchs de conférence de 20 à 48. Vous pouvez également configurer votre ligue pour qu'elle joue de 6 à 84 matchs, ainsi qu'un calendrier de tournoi à la ronde, afin de contrôler le calendrier de votre ligue du début à la fin. Vous pouvez même modifier le format de l'après-saison grâce à la personnalisation des éliminatoires. Vous pouvez organiser des séries éliminatoires pour votre ligue, votre division et votre conférence en déterminant le nombre d'équipes qualifiées (jusqu'à 32) et même contrôler les structures de réorganisation de la ligue.

Dans les qualifications pour les playoffs, les joueurs peuvent modifier 4 critères de départage entre les victoires réglementaires, les victoires réglementaires et en prolongation, les victoires totales, les différentiels de buts et le plus grand nombre de buts pour, afin d'influencer la façon dont votre ligue crée des critères de départage pour les dernières places de playoffs. Et maintenant, vous pouvez même inclure un tour de wildcard dans votre ligue pour une place de play-in aux playoffs.

# PLAYERS PLAYERS PLAYERS

## \* Positions +

Il peut être difficile pour un nouveau venu dans le monde du hockey sur glace de s'approprier les rôles des différentes positions et des différents types de joueurs (appelés Archétypes dont nous parlerons plus tard) dans *NHL 23*. Pourtant, pour l'alchimie des lignes et pour tirer le meilleur parti de votre jeu, il est vital de savoir comment fonctionne chaque position et ce que vous pouvez attendre des différents types de joueurs.

Il y a trois positions d'attaquant dans chaque ligne de forces égales, à savoir le centre, l'aile gauche et l'aile droite. Lorsque vous commencerez à perdre des joueurs en raison de pénalités et à déployer des unités de destruction de pénalités, vous perdrez d'abord un ailier, puis l'autre ailier. Vous aurez donc toujours un centre sur la glace pour effectuer les mises au jeu. Derrière lui, vous avez un défenseur gauche et un défenseur droit, ainsi que votre gardien de but.





## Centre (C)

Le centre est l'attaquant qui joue à la position centrale du trio d'attaque. Votre centre est le deuxième joueur le plus important sur la glace - juste après le gardien de but - et la possession du ballon lors de chaque mise au jeu est décidée par son habileté dans le duel.

On attend d'un centre qu'il remporte au moins 45 % des mises au jeu et qu'il soit le point central des mouvements offensifs. Il doit donc prendre la rondelle, patiner avec elle et la distribuer aux ailiers. Il doit aussi offrir un couloir de passe dans l'axe de l'attaque, souvent autour du slot ou plus près du porteur de la rondelle. En défensive, les centres doivent couvrir le milieu de la glace ou la zone la plus centrale de la stratégie défensive.



## Ailier droit (RW)

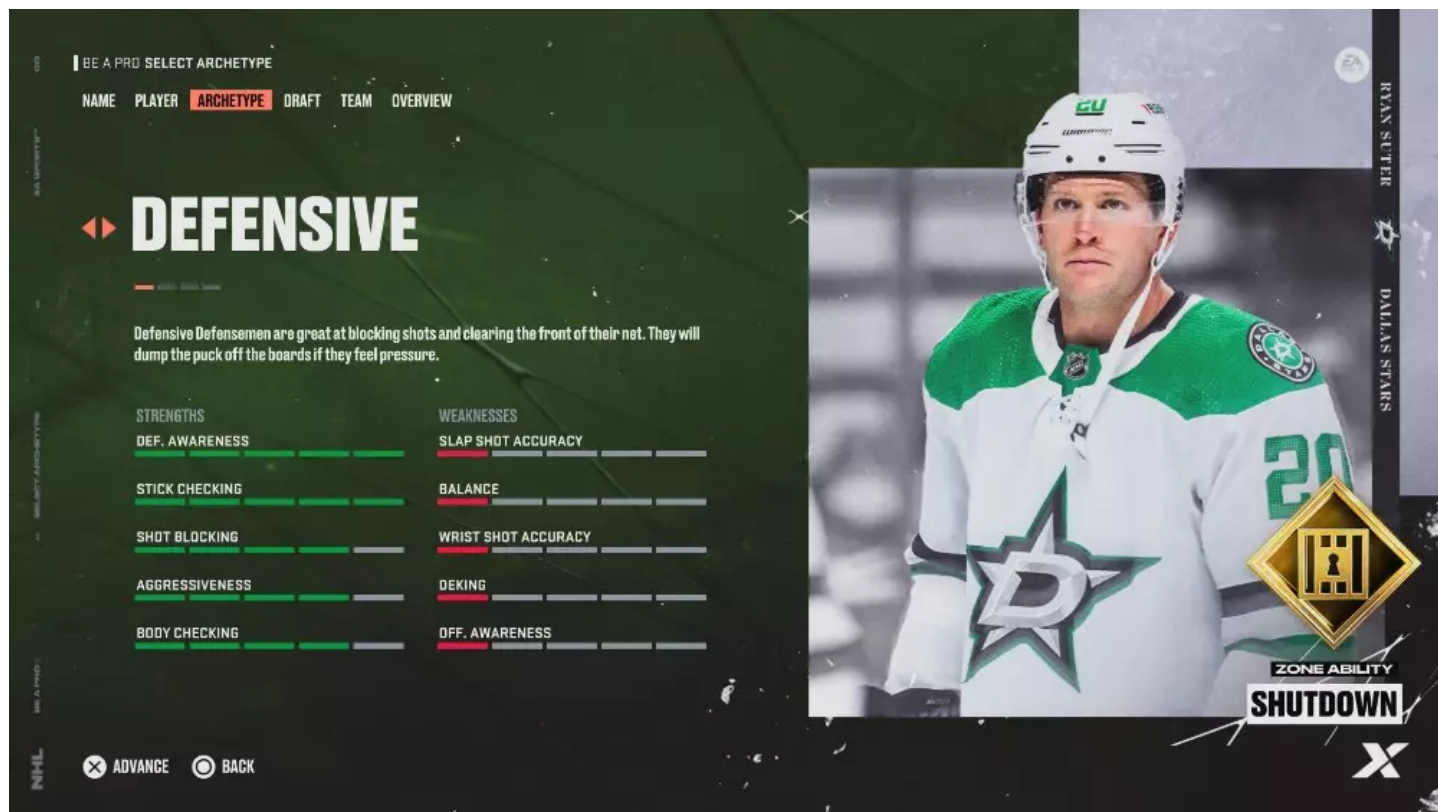
Votre ailier droit est l'attaquant qui joue à droite de votre centre. On attend d'eux qu'ils soient des points de sortie offensifs, qu'ils fassent des passes vers le milieu de l'extrémité offensive et qu'ils descendent rapidement le long du flanc droit pour s'ouvrir. Ils peuvent également être ceux qui poursuivent le palet sur le forecheck, par exemple si le palet est envoyé sur le côté droit du but de l'adversaire.

L'ailier droit doit représenter une menace sur le côté droit afin d'écarter le défenseur gauche adverse, créant ainsi un espace au milieu pour le centre. On s'attend également à ce qu'il soit capable de marquer beaucoup de buts et de couvrir son flanc sur le backcheck. Si l'ailier gauche de l'équipe adverse s'approche de la zone défensive, votre ailier droit est censé lui mettre la pression avant que votre défenseur droit n'intervienne pour tenter de récupérer le palet.

## Ailier gauche (LW)

L'ailier gauche est votre attaquant qui joue sur le côté gauche du centre. Comme c'est le cas pour les patineurs de l'aile droite, on attend de votre ailier gauche qu'il soit capable de marquer des buts, de porter le palet et de faire des passes qui créent des occasions de marquer des buts. Ils entreront tous les deux dans la zone offensive avec le palet et poursuivront les palets glissés vers le côté gauche du but de l'adversaire.

Les ailiers gauches doivent également être actifs sur le backcheck, étant souvent la première ligne de défense si l'ailier droit de l'adversaire est sur le rush. De même, les tâches défensives ne les amèneront pas à s'enfoncer trop profondément dans votre zone défensive, et au moins un de vos ailiers aura tendance à s'asseoir plus haut pour être prêt à saisir une occasion de casse.



## Défenseurs (LD, RD)

Vous avez deux défenseurs sur la glace à tout moment, l'un jouant plus à gauche du centre et l'autre plus à droite. Comme on s'attend généralement à ce que le centre joue à 200 pieds, les défenseurs se concentrent principalement sur la défense de leurs zones larges respectives. Ainsi, un défenseur gauche cherchera à fermer le côté gauche.

Le travail d'un défenseur gauche ou d'un défenseur droit consiste à récupérer le palet. Dans la *NHL 23*, cela se fait généralement par une mise en échec sur la glace, le long de la bande, ou par une mise en échec au bâton bien placée. Lorsque les attaquants adverses commencent à porter le palet vers votre secteur défensif, les défenseurs se replient jusqu'à votre ligne de défense, puis mettent davantage de pression - en général.

Vos défenseurs seront également ceux qui s'effondreront près du but pour protéger le filet des tirs longs et des attaquants qui patinent vers la zone de but. Cela peut également impliquer d'essayer d'écarter un joueur qui se tient devant le gardien (appelé écran) de la zone de but ou de perturber son jeu.



En situation offensive, les deux défenseurs se rendent à la ligne bleue adverse. Ils se trouvent généralement dans l'axe de l'attaque, prêts à recevoir des passes, à faire circuler le palet et parfois à effectuer des tirs claqués au but. Cependant, en cas de turnover, vos défenseurs seront les premiers à se replier.



## Gardiens de but (G)

Le gardien de but est le joueur qui se tient dans l'enceinte pour tenter d'empêcher le palet d'entrer dans le but. C'est le joueur le plus important de votre équipe, il jouera les 60 minutes d'un match et on s'attend à ce qu'il arrête plus de 90 % des quelque 35 tirs qui lui sont adressés à chaque match. Cela dit, la plupart des gardiens de but se verront accorder 20 nuits de repos ou plus au cours de la saison, en particulier les jours de match consécutifs.

Pour la plupart des joueurs de *NHL 23*, le gardien de but est un aspect passif du jeu. Rares sont ceux qui passent au poste de gardien de but dans les jeux, en dehors des passes effectuées à partir d'une collection derrière le filet ou pour éviter de geler le palet. La principale exception à cette règle est constituée par les joueurs qui relèvent le défi de taille d'incarner le gardien de but dans le mode Be A Pro et les modes similaires.



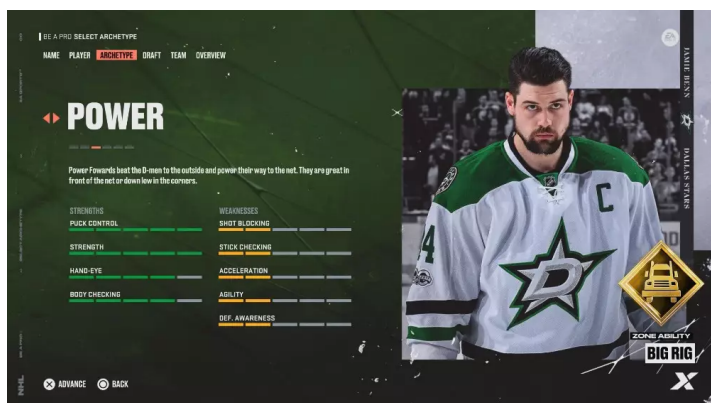
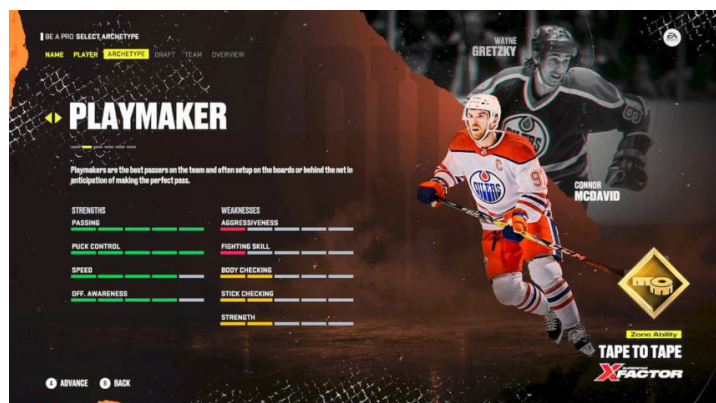
# Archétypes

Dans chacun des 23 postes de la NHL détaillés ci-dessus, il existe différents sous-rôles appelés "Archétypes" ou "Type de joueur", qui indiquent comment le joueur agit sur la glace. Il existe six types de joueurs d'attaque, quatre types de défenseurs et trois types de gardiens dans le jeu.

**Les Enforcers** n'ont généralement pas beaucoup d'habileté de jeu et sont principalement sur la glace pour assurer une présence physique, effectuer des mises en échec et se battre contre d'autres joueurs lorsqu'ils sont sollicités. Habituellement déployés en tant qu'ailier droit ou ailier gauche, les Enforcers ont tendance à avoir des attributs très élevés en matière de force, d'habileté au combat, d'équilibre, de mise en échec et d'agressivité.

**Les Grinders** sont des patineurs au tempérament physique qui se délectent à attaquer la rondelle où qu'elle se trouve, à effectuer des mises en échec et à contenir la rondelle en attendant l'arrivée de joueurs plus habiles. En général, les grinders sont des ailiers gauches ou droits parce qu'ils sont très doués pour le jeu de bord, et ils ont tendance à avoir des notes élevées pour la mise en échec, la force, l'agressivité, le blocage des tirs et la mise en échec avec bâton.

**Les Attaquants à Double** sens sont aussi bons en attaque qu'en défense. Véritables maîtres du jeu à 200 pieds, vous les verrez souvent décrits comme des joueurs défensifs parce que les autres types d'attaquants n'offrent pas autant à l'équipe sans le palet qu'un attaquant à double sens.

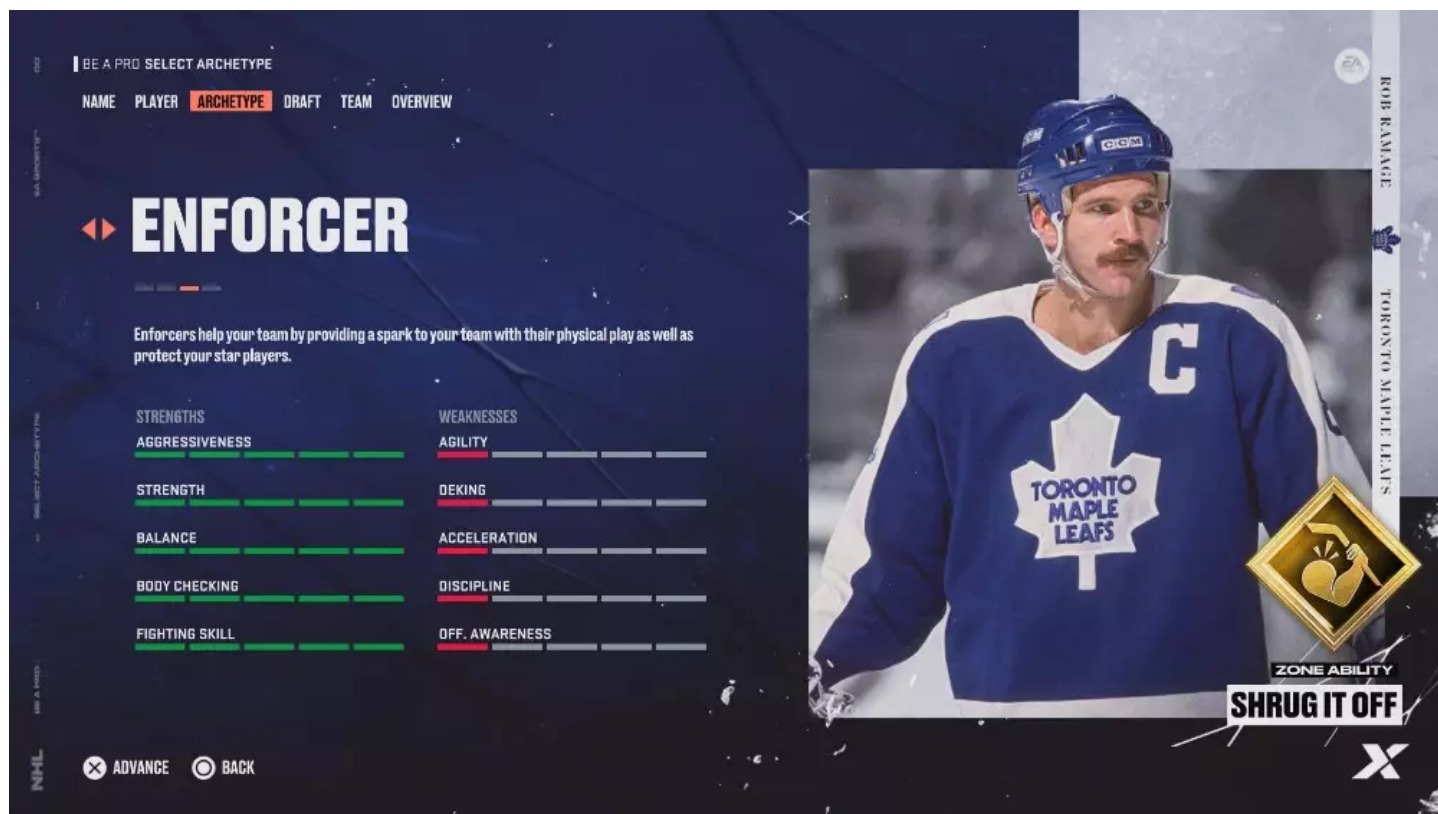


**Playmakers** sont votre principale porte de sortie offensive, les meilleurs passeurs et déplaceurs de palet, et se positionnent pour créer des occasions de but. On trouve des meneurs de jeu aussi bien sur les ailes que dans l'axe, mais un centre de premier ordre qui est un meneur de jeu aura tendance à être la star de l'équipe dans *NHL 23*.

**Les Attaquants de Puissance** sont les joueurs forts les plus habiles des lignes d'attaque. Alors que les Grinders et les Enforcers ont tendance à être beaucoup plus axés sur le jeu physique, les Power Forwards utilisent leur force pour muscler leurs adversaires et créer des espaces pour des jeux importants. Leurs principaux attributs sont la force, la mise en échec, le sens de l'observation, le contrôle du palet, la sensibilité offensive et l'agressivité.

**Les Snipers** sont les meilleurs buteurs de l'équipe, chargés de mettre le palet au fond des filets à chaque occasion. Le plus souvent, les snipers sont des ailiers droits ou des ailiers gauches, mais certains centres ont reçu le type de joueur Sniper dans *NHL 23*. Leurs meilleurs attributs doivent être les attributs de tir et le contrôle du palet, puis l'accélération, l'agilité et la vitesse ou la force et l'agressivité.



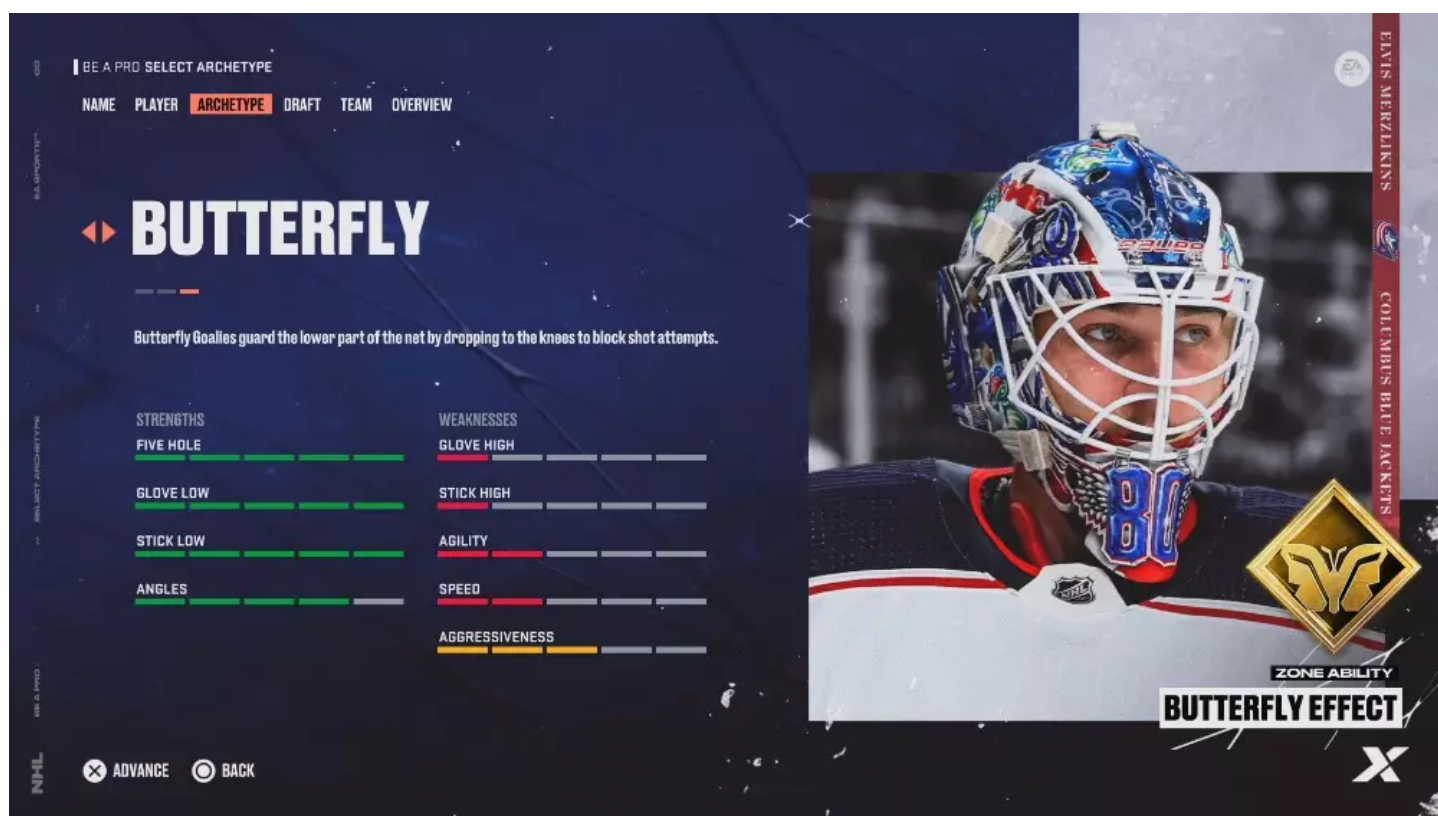


**Un Défenseur Défensif** joue avec une mentalité de défenseur d'abord, en donnant la priorité à la couverture des échappées potentielles plutôt qu'à l'implication dans l'attaque. Ils sont à leur meilleur sans le palet, avec des notes élevées dans tous les attributs défensifs et physiques. Cela leur permet d'être des maîtres de la récupération du palet et de la possession du ballon.

**Les Défenseurs à Double** sens sont tout aussi efficaces avec le palet qu'ils le sont sans le posséder. On s'attend à ce que ces défenseurs soient capables de suivre le jeu, d'être physiques, de récupérer la rondelle, de bien la déplacer, de repérer les ailiers qui se précipitent et d'effectuer quelques tirs au but. La vitesse, l'agilité, la sensibilité offensive, la sensibilité défensive, les passes, le blocage des tirs et la mise en échec sont les principales caractéristiques de ce type de joueur dans *NHL 23*.

**Les Défenseurs Offensifs** sont les défenseurs latéraux les plus offensifs qui visent à ancrer un mouvement offensif et à participer au marquage plus régulièrement. Bénéficiant souvent d'excellentes notes en vitesse, accélération, contrôle de la rondelle, passes, conscience offensive, précision des tirs du poignet et de la gifle, et vue de la main, les défenseurs offensifs peuvent prendre la rondelle en zone neutre, faire une passe parfaite, puis se précipiter pour offrir une autre option depuis la ligne bleue.

**Les Défenseurs Enforcer** sont très similaires à la classe d'attaquants des Enforcers, étant simplement des défenseurs dans leur position de préférence. Ils excellent également dans l'agressivité, la force, l'adresse au combat, l'équilibre et la mise en échec, ce qui permet de placer un Enforcer sur vos lignes si vous ne voulez pas perdre une place d'attaquant.



**Les Gardiens Butterfly** ont l'habitude de jouer bas dans le but, couvrant les coins inférieurs avec leurs jambes inversées vers l'extérieur. Il est très difficile de marquer contre ce type de gardien en position basse, et il est souvent bien noté pour les critères suivants : Five Hole, Stick Low, Glove Low et Angles. Cependant, ils ont du mal avec les tirs vers la barre transversale et avec la mobilité dans le couloir.

**Les Gardiens de But** debout préfèrent garder la bouche du but en se tenant plus droit pour la plupart. Cette position quelque peu traditionnelle leur permet d'être plus rapides et plus agressifs envers les patineurs qui se rapprochent. Les meilleurs attributs d'un gardien debout sont son gant haut, son bâton haut, sa mise en échec, sa vitesse et son agressivité. Cependant, la couverture des zones hautes se fait au prix d'une couverture basse, les coins inférieurs étant des points faibles particuliers.

**Les Gardiens Hybrides** jouent entre la position papillon et la position debout, leur mobilité leur permettant de passer de l'une à l'autre pour offrir une couverture beaucoup plus uniforme. Tous leurs principaux attributs de sauvetage ont tendance à être évalués de manière égale, avec des éléments comme l'agressivité, la mise en échec et les angles étant un peu plus faibles. C'est le type de joueur par défaut de tous les gardiens de but dans *NHL 23* actuellement.





# CONSEILS ET ASTUCES

Une nouvelle itération de la franchise de hockey d'EA signifie une nouvelle année à essayer de comprendre les nuances du moteur Frostbite et à essayer de le maîtriser à votre avantage. Si vous êtes nouveau dans *NHL 23*, vous êtes au bon endroit. Voici quelques conseils et astuces pour garder votre équilibre sur le champ de bataille glacé.

## Commandes de tir et de patinage

Comme dans les précédents titres NHL, vous disposez de trois options de contrôle différentes : Classic NHL 94, Hybrid, et le Skill Stick. Dans le cadre de ce tutoriel, nous nous concentrerons sur les commandes du Skill Stick. La raison en est que non seulement cet ensemble est recommandé, mais il est également le plus efficace, et voici pourquoi.

Les commandes de NHL 94 sont aussi basiques que possible, tandis que l'hybride est un croisement entre les commandes classiques de NHL 94 et le Skill Stick. Les commandes du Skill Stick sont avancées et plus difficiles à comprendre, mais vous aurez un meilleur contrôle de vos joueurs et pourrez modifier vos stratégies et vos lignes dans le jeu. Vous n'aurez pas ces options à votre disposition avec les deux autres configurations.

## Travail sur le vélo

Il est important de travailler sur ce jeu de cycle dans *NHL 23*. Déplacer le palet peut être très utile contre les joueurs qui aiment être agressifs avec leur utilisateur et ne restent pas dans une seule position. Un jeu de cycle réussi consiste à faire passer le palet autour des bandes, à trouver des joueurs ouverts dans l'espace et à travailler l'équipe adverse afin de déplacer le palet dans des zones de but à haut risque, comme le devant du filet.



## Ne tombez pas amoureux d'une seule personne

Pour ceux qui l'ignorent, un one-timer est un jeu dans lequel le tireur lâche le palet immédiatement après la passe. Ce mouvement comprend la préparation du tir avant même que le palet ne soit sur la crosse.

Les one-timers étaient extrêmement utiles à l'époque du vieux moteur Ignite du jeu (c'est-à-dire de NHL 15 à NHL 21). Grâce au nouveau moteur Frostbite et aux modifications apportées au gameplay, les joueurs défensifs comprennent ces jeux un peu plus rapidement. C'est particulièrement vrai lorsqu'ils tentent un jeu rapide et ponctuel près du filet.

Les tirs uniques fonctionnent toujours dans *NHL 23*. Cependant, il est important d'essayer ces jeux soit juste devant le slot, soit sur la pointe avec du trafic devant. Cette dernière partie est cruciale, car un joueur devant peut créer un bel écran et rendre l'arrêt très difficile pour le gardien de but.

## Changez les lignes lorsque les joueurs sont fatigués

Il est parfaitement normal que les coéquipiers d'un joueur soient fatigués s'ils sont sur la glace depuis un certain temps. Il faut s'attendre à ce que cela se produise dans le jeu et cela peut sérieusement limiter le jeu si un joueur ne s'adapte pas à l'épuisement de ses coéquipiers.

Si leurs coéquipiers sont fatigués, ils seront plus sensibles aux attaques ennemies et moins susceptibles d'exécuter des mouvements sans faille. Il sera préférable de les échanger, en changeant leurs lignes pour s'assurer qu'ils utilisent des coéquipiers dont l'endurance est au maximum.



## Essayez d'abord l'archétype du meneur de jeu

Il existe plusieurs archétypes qu'un joueur peut choisir pour son gameplay dans *NHL 23*. Il convient de noter qu'il ne peut pas changer d'archétype en cours de partie. Il est donc conseillé de bien réfléchir à son Archétype.

Si vous n'êtes pas encore sûr de savoir quel choix faire, il serait préférable d'opter pour l'archétype du meneur de jeu. L'archétype du meneur de jeu est très facile à utiliser pour les nouveaux joueurs pendant le jeu *NHL 23*, et peut être utilisé pour s'habituer aux autres parties du jeu également.





# CONCLUSION

Plus ils sont grands, plus ils tombent difficilement et sur la patinoire, ce n'est pas différent. Apprenez les bases, maîtrisez la théorie et faites confiance à vos meneurs de jeu et vous soulèverez la Coupe Stanley avant même de vous en rendre compte.