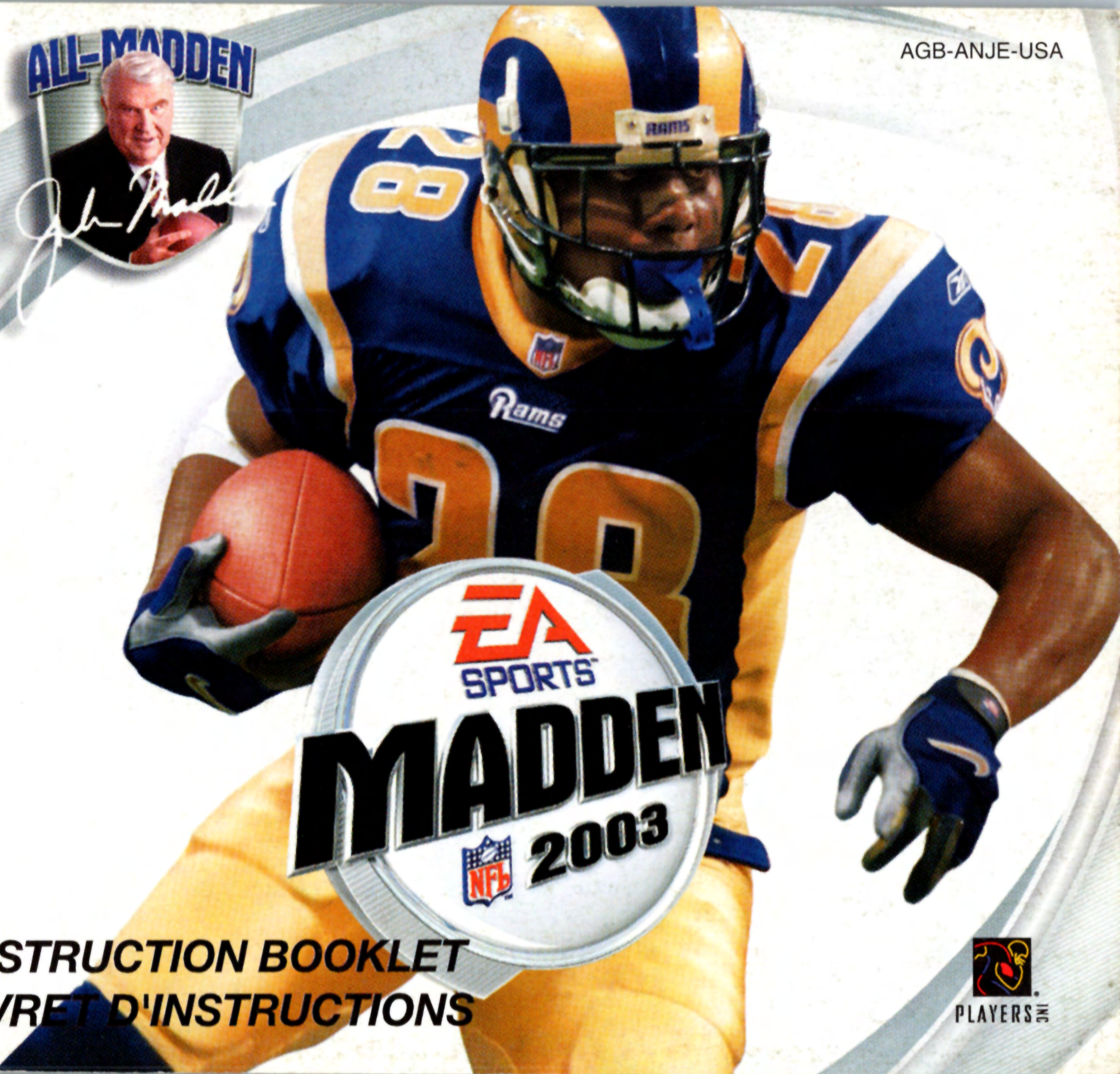
GAME BOY® ADVANCE

AGB-ANJE-USA



INSTRUCTION BOOKLET
LIVRET D'INSTRUCTIONS

PLAYERS INC

WARNING: PLEASE CAREFULLY READ THE PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION - READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES

⚠ WARNING - Seizures

Some people (about 1 in 4000) may have seizures or black outs triggered by light flashes, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.

Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.

Parents should watch when their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms:

Convulsions	**Eye or muscle twitching**	**Loss of awareness**
Altered vision	**Involuntary movements**	**Disorientation**

To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:

1. Sit or stand as far from the screen as possible.
2. Play video games on the smallest available television screen.
3. Do not play if you are tired or need sleep.
4. Play in a well-lit room.
5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

⚠ WARNING - Repetitive Motion Injuries

Playing video games can make your muscles, joints or skin hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as Tendonitis, Carpal Tunnel Syndrome or skin irritation:

- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists or arms become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists or arms during or after play, stop playing and see a doctor.

⚠ WARNING - Battery Leakage

Leakage of battery acid can cause personal injury as well as damage to your Game Boy. If battery leakage occurs, thoroughly wash the affected skin and clothes. Keep battery acid away from your eyes and mouth. Leaking batteries may make popping sounds.

To avoid battery leakage:

- Do not mix used and new batteries (replace all batteries at the same time).
- Do not mix alkaline and carbon zinc batteries.
- Do not mix different brands of batteries.
- Do not use nickel cadmium batteries.
- Do not leave used batteries in the Game Boy. When the batteries are losing their charge, the power light may become dim, the game sounds may become weak, or the display screen may be blank. When this happens, promptly replace all used batteries with new batteries.
- Do not leave batteries in the Game Boy or accessory for long periods of non-use.
- Do not leave the power switch on after the batteries have lost their charge. When you finish using the Game Boy, always slide the power switch OFF.
- Do not recharge the batteries.
- Do not put the batteries in backwards. Make sure that the positive (+) and negative (-) ends are facing in the correct directions. Insert the negative end first. When removing batteries, remove the positive end first.
- Do not dispose of batteries in a fire.

THIS PRODUCT HAS BEEN RATED BY THE ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD. FOR INFORMATION ABOUT THE ESRB RATING, OR TO COMMENT ABOUT THE APPROPRIATENESS OF THE RATING, PLEASE CONTACT THE ESRB AT 1-800-771-3772, OR VISIT WWW.ESRB.ORG.

THIS OFFICIAL SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY. LICENSED BY SALE FOR USE ONLY WITH OTHER AUTHORIZED PRODUCTS BEARING THE OFFICIAL NINTENDO SEAL OF QUALITY.

THIS GAME PAK INCLUDES A MULTI-PLAYER MODE WHICH REQUIRES A GAME BOY® ADVANCE GAME LINK® CABLE.

LICENSED BY

NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE AND THE OFFICIAL SEAL ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
© 2001 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

THIS GAME PAK WILL WORK ONLY WITH THE GAME BOY® ADVANCE VIDEO GAME SYSTEM.

CONTENTS

STARTING THE GAME 4

COMPLETE GAME CONTROLS 5

INTRODUCTION. 8

SETTING UP THE GAME 9

ON THE FIELD 14

SEASON MODE 21

FRONT OFFICE 23

LIMITED 90 DAY WARRANTY 28

La version française commence à la page 30.

STARTING THE GAME

1. Turn OFF the power switch on your Nintendo® Game Boy® Advance™. Never insert or remove a Game Pak when the power is ON.
2. Insert the *Madden NFL™ 2003* Game Pak into the slot on the Game Boy Advance. To lock the Game Pak in place, press firmly.
3. Turn ON the power switch. The Nintendo Logo and legal screens appear.
4. Press **START** to advance to the Main menu. For more information, ➤ *Main Menu* on p. 9.

COMPLETE GAME CONTROLS

MENU OPTIONS

ACTION	CONTROL
Highlight option	Control Pad Up/Down
Select option	**A** Button
Previous screen	**B** Button

KICKING/PUNTING GAME

ACTION	CONTROL
Snap the ball	**A** Button
Aim kick (after the ball is snapped)	Control Pad Left/Right
Set **kicker in motion** / **Kick** the ball	**A** Button
Fair catch (Receiving punts)	**SELECT**

OFFENSE (BEFORE THE SNAP)

ACTION	CONTROL
Set a **man in motion**	Control Pad Left/Right
Call an audible	**B** Button and then **A** Button, **B** Button, or **R** Button.
Cancel an audible	**L** Button
Snap the ball	**A** Button
Fake snap	**SELECT**

RUNNING

ACTION	CONTROL
Run	Control Pad
Hurdle	**R** Button
Dive	**L** Button
Spin	**B** Button
Speed burst	**A** Button
Dive/QB slide (QB only)	**L** Button
Lateral the ball	**SELECT**

PASSING

ACTION	CONTROL
QB scramble	Control Pad
Call up passing symbols	**A** Button
Pass to receiver	**A** Button, **B** Button, **L** Button, or **R** Button
Throw the ball away	**SELECT**

RECEIVING

ACTION	CONTROL
Select receiver closest to the ball	**A** Button
Jump/Catch pass	**R** Button
Dive	**L** Button

DEFENSE (BEFORE THE SNAP)

ACTION	CONTROL
Reposition player	Control Pad
Select player	**L** Button or **A** Button
Show Blitz	**R** Button
Call an audible	**B** Button
Select an audible	**A** Button, **B** Button, or **R** Button
Cancel an audible	**L** Button

DEFENSE (AFTER THE SNAP)

ACTION	CONTROL
Select defender closest to the ball	**A** Button
Speed Burst/Power Tackle	**B** Button
Run	Control Pad
Jump/Raise Hands	**R** Button
Dive	**L** Button

INTRODUCTION

No other game takes you from goal line to goal line like *Madden NFL 2003*. Prove you belong in the trenches in Season mode or take on a friend with head-to-head Link Play. With the ability to create players, manage rosters, and conduct player trades in Front Office mode, *Madden NFL 2003* brings an unprecedented NFL experience to the Game Boy Advance. *Madden NFL 2003* —the domination continues.

KEY FEATURES

- **The New Look NFL™**—All 32 NFL teams take the field playing in their new, re-aligned divisions.
- **4 Player Support**—Hook up 4 Game Boy Advance systems and play *Madden NFL 2003* with three of your friends.
- **Going Deep**—Authentic play modes include Exhibition, Playoffs, and an in-depth Season mode with up to the minute game and player stats.
- **Welcome To The Show**—Create-A-Player from scratch, participate in a scouting combine and add your created player to any NFL roster.
- **A Jam-Packed Playbook**—Call all the shots with over 150 authentic offensive and defensive plays.

FOR MORE INFO about this and other titles, check out EA SPORTS™ on the web at www.easports.com.

SETTING UP THE GAME

Before taking the field, select a game mode from the Main menu.

MAIN MENU

➲ Press the **A** Button to select any of the options from the Main menu

NOTE: **To access the *Madden NFL 2003* Record Book, highlight RECORDS from the Main menu and press the A Button. From here, you can view league-leader stats on both sides of the ball.**

STARTING A GAME

Select PLAY NOW from the Main menu to start a full-blown, single-game skirmish.

Team Select Screen

Controller Setup Screen

- **To select a team**, press Up/Down on the Control Pad from the Team Select menu. The team's logo appears (press Left/Right on the Control Pad to toggle Home and Away teams). To advance to the Game Rules screen, press the **A** Button or **START**.
- **To change your Game Rules**, highlight an option by pressing Up/Down on the Control Pad, and then press Left/Right on the Control Pad to change the option. To advance to the Controller Setup screen, press the **A** Button or **START**. For more information, ➤ *Game Rules* on p. 11.
- **To control a team**, press Left/Right on the Control Pad in the Controller Setup screen and a Game Boy® Advance system icon appears under the logo of the team of your choice. Press the **A** Button or **START** to move on to the Team Matchup screen. For more information, ➤ *Team Matchup* p. 12.
- **To setup Game Play Options**, press the **A** Button or **START** from the Team Matchup screen to reach the Pre-Game Show menu. For more information, ➤ *Pre-Game Show Menu* on p. 12.

- **To setup Substitutions**, press the **A** Button or **START** from the Team Matchup screen to reach the Pre-Game Show menu. For more information, ➤ *Pre-Game Show Menu* on p. 12.
- **To begin the game**, press Up/Down on the Control Pad to highlight START GAME, then press the **A** Button or **START** to reach the field after all your pre-game adjustments have been made. For more information, ➤ *On the Field* on p. 14.

GAME RULES

Change the Game Rules for *Madden NFL 2003* to best fit your playing style.

NOTE: **Default settings in this manual appear in bold type.**

NOTE: **The Location and Weather options only appear in Play Now (Exhibition) play. The Injuries option only appears in Season Mode.**

QUARTER LENGTH Set the length for game quarters to 3, **5**, 10, or 15 minutes.

LOCATION Select the location of the game. You can play at any stadium in the league.

WEATHER Select the weather conditions for your game to Fair, Windy, Raining, Snowing, Night, or Variable. Dome stadiums are excluded from this option.

NOTE: **The weather condition default is based on location.**

ENDURANCE Play your game with player Endurance **ON** or OFF. When ON, players fatigue during gameplay.

INJURIES Turn the Injuries option **ON** and running backs will feel the results of those 350-pound linemen.

ROSTERS Choose between **ORIGINAL** or MODIFIED rosters. Modified rosters are created from trades and substitutions.

TEAM MATCHUP

The Team Matchup allows you to see how your team measures up to your opponent. The Team Matchup screen appears after the user-controlled teams have been selected.

PRE-GAME SHOW MENU

From the Pre-Game Show menu you can make last-minute adjustments before kickoff. When you're ready, send your captains out to mid-field for the coin toss.

START GAME Strap on your helmet and take the field. Before the kickoff, proceed to the Coin Toss and get ready for some hard-hitting NFL action.

GAME PLAY OPTIONS Adjust your Pre-Game options:

Set Audibles: Select the audibles available to your offense and defense during a game.

➲ **To set an audible**, highlight OFFENSE or DEFENSE and press the **A** Button. The Audible screen appears. Select the desired audible Button that you wish to set and press the **A** Button. When the new audible is set, press **START**. On the Formation, Set, and Play levels you can cancel the audible by pressing the **L** Button

Skill Level: Set the game skill level at **PRO** if you're a novice player or ALL MADDEN if you know your way around the trenches.

Penalty Levels: Select the frequency in which penalties are called. When the sliders are high, penalties are called more often during a game.

Set Offense Control: Set the offense control to **AUTOMATIC PLAYER CONTROL** or MANUAL PLAYER CONTROL. When set to Manual player control, you can select the player that you want to control on offense before the ball is snapped. Defensive control is not affected.

NOTE: **Set Offense Control is only available when you control the home team.**

Set Music: Turn game and menu music **ON**/OFF.

Set Brightness: Adjust the brightness level of the screen from 1 to 10.

Pass Catch Mode: Set the Pass Catch mode to MANUAL or **AUTO**. When set to MANUAL, you take control of the receiver while the ball is still in the air. When set to AUTO, the CPU runs the route for the receiver but you can take control after a pass completion.

Passing Mode: Set the Passing mode to **FOUR RECEIVERS** or SINGLE RECEIVER. In Single Receiver mode, only one receiver is available to catch a pass. In Four Receiver mode up to four receivers are available.

Quick Pass Mode: Set the Quick Pass mode to **ON** or OFF. When set to ON, the passing icons automatically appear beneath your receivers. When set to OFF, you must press the **A** Button to call up the icons.

Injury Mode: Set Injuries **ON** or Injuries OFF. This option is only available in Season Mode.

SUBSTITUTIONS

Rearrange your starting lineups and depth charts for both offensive and defensive play set formations.

To make a substitution:

Select Offense, Defense, GLOBAL OFFENSE, or GLOBAL DEFENSE and press the **A** Button. Select a formation and press the **A** Button again. Select a position that you want to sub and press the **A** Button. Press the Control Pad Up/Down and highlight a player to sub out of the Active starting lineup and press the **A** Button. Highlight the new player in the Available Players column and press the **A** Button. Press the **L** Button or **R** Button to toggle

between the players' names and their positions. Press the Control Pad Left/Right to toggle the attribute column. The players involved are now reshuffled in the depth chart.

NOTE: **When making subs for Global Offense or Global Defense, all formations are affected.**

INJURY REPORTS View a list of injured players for both teams in a Season Play matchup.

NFL RECORDS View a list of current NFL records.

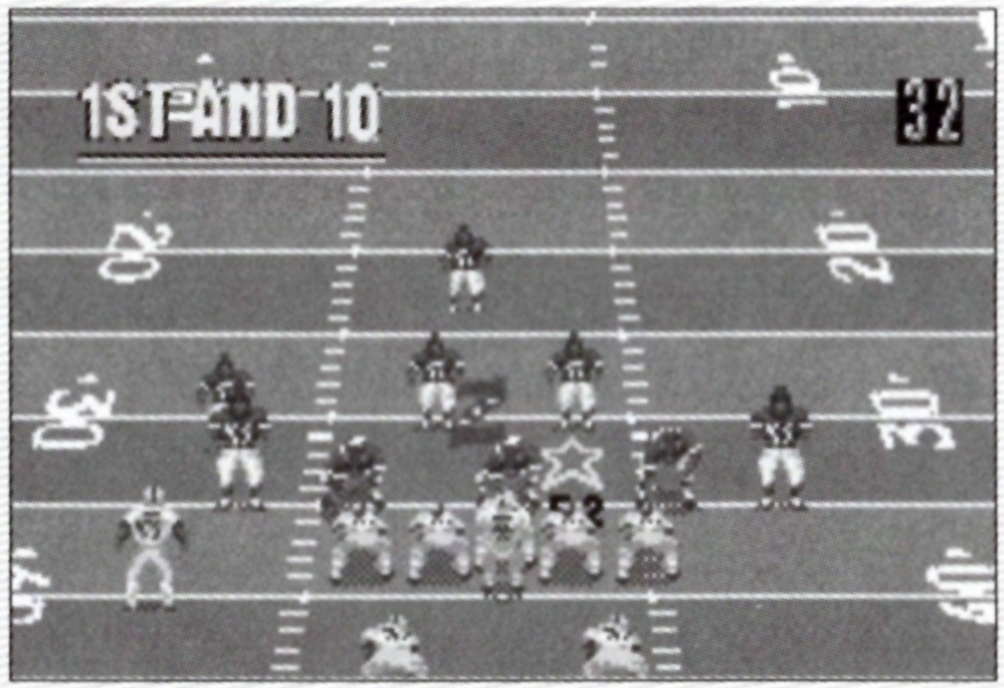
EA SPORTS TICKER View the scores for all games during the week (Season and Playoff modes only).

CREDITS Review game credits for *Madden NFL 2003*.

ON THE FIELD

From the benches to the trenches, it's time to leave everything on the field.

GAME PLAY SCREEN



COIN TOSS

Before the kickoff, the team captains meet mid-field for the coin toss. When the coin is in the air, the visiting team makes the call (press Left/Right on the Control Pad to select Heads or Tails).

The winner of the coin toss chooses to kick or receive the opening kickoff (press the **A** Button or **B** Button) while the loser chooses to defend either the Home or Visitor end of the field (press the **A** Button or **B** Button). The teams then take the field.

KICKOFF

To kickoff, press the **A** Button to set the kicker in motion. The Power Meter begins moving upward—the higher the meter, the higher the power. Press Left/Right on the Control Pad to aim the kick. Press the **A** Button again to stop the meter and kick the ball.

ONSIDE KICK

If your team is losing late in the game and you've just scored, try an onside kick and attempt to regain control of the ball.

To make an onside kick:

1. Press **B** Button and then the **A** Button or **R** Button to get in the onside kick formation.

❖ To return to a normal kick, press the **B** Button and the **B** Button again.

2. Press the **A** Button to perform the Onside Kick. The ball is kicked a short distance and your team can try to recover the ball.

KICKOFF RETURN

The kickoff return man is automatically positioned to catch the ball. If he catches the ball in the open field, press Control Pad Up (and Left/Right) to gain yards. If he catches the ball in the end zone, you can either try to gain yards, or remain in the end zone for a touchback. On a touchback, the offensive drive begins on the offense's 20-yard line.

OFFENSIVE PLAYS

Put your play-calling abilities to the test. When your offense gathers in the huddle, select an offensive formation and play. Be sure to call a play and snap the ball before a delay of game penalty is called.

To choose a play on offense:

1. Press the Control Pad Up/Down to scroll through the different formations.
2. Press the **A** Button, **B** Button, or **R** Button to select a formation. The sets for the formation appear.
3. Press the Control Pad Up/Down to scroll through the different sets.
4. Press the **A** Button, **B** Button, or **R** Button to select a set. The plays for the formation appear.
5. Press Control Pad Up/Down to scroll through the different plays.

- Press **SELECT** to flip the direction of a play.
- Press **L** Button to cancel the set and formation.

6. Press the **A** Button, **B** Button, or **R** Button to select a play.

RUSHING PLAYS

Bulldoze your opponent with a ground attack. Take control of your running backs after the hand-off or watch the computer execute the play.

- After you press the **A** Button to snap the ball, the computer executes the hand-off or pitch automatically. To take control of the ball carrier, press the Control Pad in any direction. If you do not press the Control Pad, the computer runs the play for you.
- Execute four different moves when running: press the **L** Button to Dive, the **R** Button to Hurdle, the **B** Button to Spin, and the **A** Button for a Speed Burst. When running as the QB, press the **L** Button to Slide or Dive.

PASSING PLAYS

Execute some timed, short passes, or find a seam in the deep secondary coverage.

To execute a passing play:

1. Press the **A** Button to snap the ball.
2. Use the Control Pad to control the quarterback, moving out of the pocket if necessary to avoid the defensive linemen.
3. Press the **A** Button to call up the passing icons (when Quick Pass mode is OFF).
4. Press the **A** Button, **B** Button, **R** Button, or **L** Button to pass to an open receiver.

CONTROLLING THE RECEIVER

Once the ball is in the air, the receiver automatically completes his pattern. You can take control of the intended receiver by pressing the **A** Button and then using the Control Pad to move him in any direction.

OFFENSIVE AUDIBLES

If you wish to call an audible at the line of scrimmage, press the **B** Button before the ball is snapped, followed by the **A** Button, **B** Button, or **R** Button to select your audible. Press the **L** Button to cancel without selecting an audible. For more information, ➤ *Game Play Options* on p. 12.

NO-HUDDLE OFFENSE

If the clock is quickly ticking and you're hurrying down field, hold down the **A** Button immediately after a play to get back to the line of scrimmage without consulting the playbook. The offense runs the previous play. Hold down the **B** Button immediately after a play to get back to the line of scrimmage and run a play to stop the clock. After the snap, the QB will immediately spike the ball.

DEFENSIVE PLAYS

It's been a sack-free first half, but your training gives you the advantage in the later quarters. To run the defense, select your plays the same way you select your offensive plays. Once the offense chooses its play, you must choose your defensive play within 5 seconds or you run the same play from the previous down.

- On the line of scrimmage, press the **L** Button or **A** Button to select a player to control. You can use the Control Pad to reposition the player before the snap.
- To show blitz, press the **R** Button.

CONTROLLING THE DEFENSE

- To switch to the player closest to the ball during a play, press the **A** Button. Press the **B** Button or **L** Button to make a tackle.

DEFENSIVE AUDIBLES

If you wish to call an audible before the offense snaps the ball, press the **B** Button followed by the **A** Button, **B** Button, or **R** Button to select your audible. Press the **L** Button to cancel without selecting an audible. For more information, ➤ *Game Play Options* on p. 12.

PAUSE MENU

Press **START** to pause the game and view the Pause menu. While using any of the options, press **START** to return to the Pause menu.

RESUME GAME Snap your strap and select this option when the break is over.

INSTANT REPLAY Watch a replay of the last play. Change your view of the field by using the Control Pad to move the cursor around. Press the **B** Button to advance a frame. Press the **A** Button to view the replay. To rewind the replay, press the **L** Button and press the **R** Button to fast forward. Press **START** to return to the Pause menu.

GAME PLAY OPTIONS Adjust your Game Play options. For more information, ➤ *Game Play Options* on p. 12.

CALL TIMEOUT Each team is allowed three timeouts per half. A timeout stops the game clock and resets the play clock to 25 seconds. You must select a new play after a timeout.

SUBSTITUTIONS Sub players in and out of the lineup. For more information, ➤ *Substitutions* on p. 13.

STATISTICS Read game statistics, team statistics, and a score summary.

Game Stats: Read a statistical breakdown of the game for both teams. View time of possession, total yards, fumbles, third down conversions, and more. Press the **L** Button or **R** Button to view more stats.

TEAM STATS: Read a statistical breakdown for individual players on a team. Press the **L** Button or **R** Button to view more stats.

Score Summary: The Score Summary gives a breakdown by quarter of each score during the game, including the players involved and the type of score.

INJURY REPORTS	View a list of injured players for both teams in the Season Matchup.
NFL RECORDS	View a list of current NFL records.
EA SPORTS TICKER	See a rundown of all the week's scores.
CREDITS	View game credits for *Madden NFL 2003*.
END GAME NOW	End the current game and return to the Post-Game Show menu.

POST-GAME SHOW

Every game is followed up with some of the same pre-game and in-game options: Statistics, Injury Reports, NFL Records, EA Sports Ticker, and Credits. When you exit a season game, the information for that week is stored in the record books.

SEASON MODE

Experience a full 16-game schedule complete with injuries and road woes, or cut to the chase with single-elimination playoffs.

NOTE: **You can only play one season at a time. Starting a New NFL Season while another is active will erase all saved season data.**

- **To Begin A New Season:** Highlight NEW NFL SEASON from the Season Play menu and press the **A** Button or **START**. The NFL Schedule For Week 1 appears. Highlight a game on the schedule (Control Pad Up/Down) that you wish to play and press the **A** Button. A red check-mark appears. Press **START** to advance to the Controller Setup menu, the Pre-Game Show menu, and then take the field.
- **To Begin A New Set Of Playoffs:** Highlight NEW PLAYOFFS from the season Play menu and press the **A** Button or **START**. The Schedule for the Wildcard Playoffs appears. Highlight a game on the schedule (Control Pad Up/Down) that you wish to play and press the **A** Button. A red checkmark appears. Press **START** to advance to the Controller Setup menu, the Pre-Game Show menu, and take the field.
- **To Set The Season Rules:** Highlight SEASON RULES from the Season Play menu and press the **A** Button or **START**. For more information, ➤ *Game Rules* on p. 11.

NOTE: **Quitting a playoff game that is tied automatically rewards the home team with a win.**

NOTE: **When selecting NEW PLAYOFFS, teams are selected at random.**

SEASON PLAY MENU

NEW NFL SEASON Begin a new 16-game NFL season.

NEW PLAYOFFS Begin a new playoff round of football.

SEASON RULES Set the rules for an upcoming Season or Playoff. For more information, ➤ *Game Rules* on p. 11.

LEAGUE STATS Select a league (AFC, NFC, NFL or TEAM), then select the type of stat (PASSING, RECEIVING, RUSHING, DEFENSE, KICKING, PUNTING, KICK RETURNERS, PUNT RETURNERS) to view a list of the top 10 category or team specific stats.

LEAGUE STANDINGS View the season standings. Press the **L** Button or **R** Button to view the standings by league, conferences, and divisions.

CONT. SEASON/ PLAYOFFS Continue the current Season or Playoff.

NFL™ SCHEDULE

Once you have selected a New NFL Season or you have chosen to continue a Season you will be taken to the NFL Schedule.

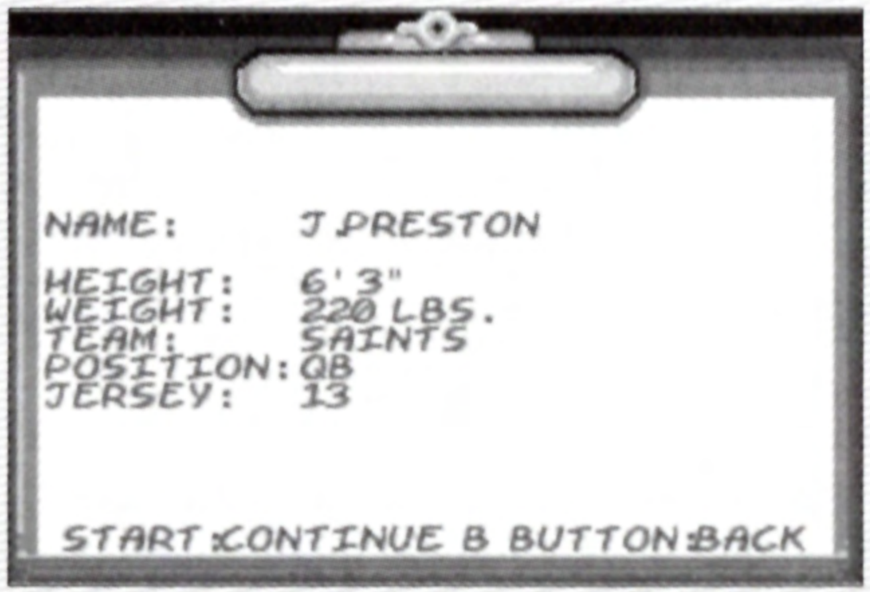
NFL SCHEDULE From the NFL Schedule you can view the schedule for any team by pressing the **L** Button or **R** Button.

TEAM SCHEDULE You can view the schedule of any team by highlighting them and pressing the **A** Button.

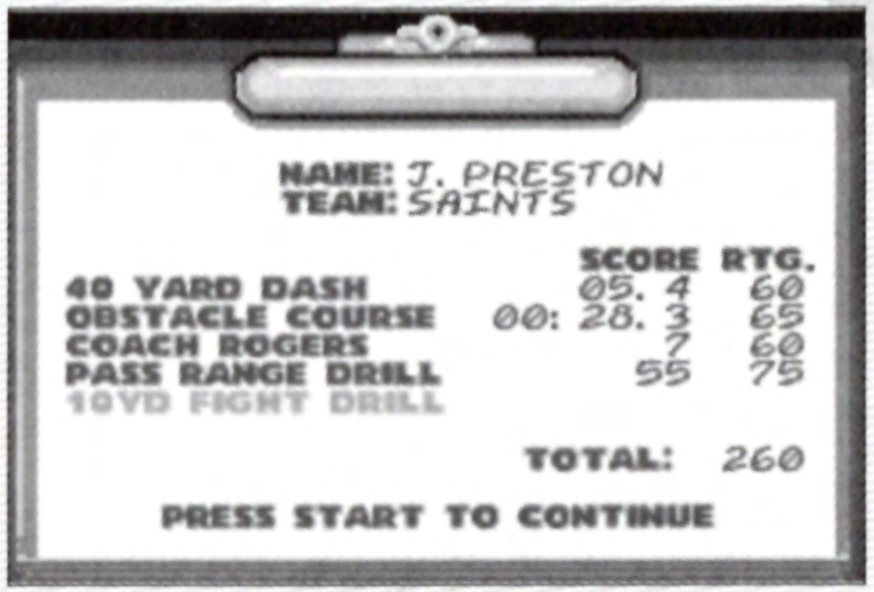
FRONT OFFICE

All personnel decisions are yours alone when you take the reins of your NFL team. Weed out the injury-prone vet to make room for a promising rookie, or create the perfect player to fill a specific role.

CREATE A PLAYER



Assign characteristics to your player in the Create A Player menu.



Player skills are determined by Combine performance.

- **Name your player:** Scroll through the alphabet (Control Pad Up/Down), then press the **A** Button to select a letter and advance to the next letter. Scroll to a blank letter (just before the letter A) to leave a space in the name. Press **START** to continue.
- **Assign player attributes:** Use the Control Pad to assign height, weight, team, position, jersey number, and skin color to the new player. Press **START** after each feature is completed.
- **Combine Ratings:** Time to show the scouts what you're really made of. There are several skills in the Madden NFL Combine. For more information, ➤ *Running the Combine* on p. 25.

- **Assign player(s):** Your new player and other free agents appear at the top of the screen along with their salaries (K= thousands, M = millions). The new player's team roster appears at the bottom of the screen. Use the Control Pad Up/Down to highlight an available player, then press the **A** Button to select him. Do the same thing to select a player on the roster for replacement and advance to the new player welcome screen. Press **START** to return to the Assign Player menu. Total and available salaries for the team and the free agent pool adjust according to the difference in the traded players' salaries.

TRADE A PLAYER

Select the two teams involved in the trade, then press the **A** Button. The Trade Players menu is identical to the Assign Player menu. Follow the same instructions as for assigning players.

RESET ROSTERS

Select this option to cancel all new player assignments and player trades and return to the original team rosters. This option comes with a warning for a reason! Press **START** to revert all rosters.

DELETE PLAYERS

Send players to a different sport with this option. Only created players can be deleted (created players can only be deleted if they are free agents and not on a team). Use the **L** Button and **R** Button to toggle through the player names, then press **START** to delete.

RUNNING THE COMBINE

When creating a player, you determine his talents by running through several skill programs in the Combine. The Combine clipboard shows the player's rating between each event.

40-YARD DASH Press **START** to begin the event, and then alternately press the **L** Button and **R** Button to begin sprinting. The faster you press the buttons, the faster you build speed.

OBSTACLE COURSE Use the Control Pad to steer the player around the obstacle course while pressing the **A** Button to accelerate. Stay to the left of blue dummies, to the right of red dummies. You will receive a two second penalty if you make a mistake.

COACH ROGERS Coach points in a direction with his arms, you move in that direction with the Control Pad. It's all about reflexes.

PROTECT QB DRILL It's your player versus eight defensive guys. Prevent them from reaching your quarterback. Be thankful they only attack one at a time. The longer you hold them off, the higher the player's rating.

PASS RANGE DRILL Alternate between the **L** Button and **R** Button as you run up to the line. When you get close to the line, hold down the **A** Button to determine your angle, and release to throw the ball.

10-YARD FIGHT You start on the 10-yard line and have to get in the end zone. You cannot run outside the hash marks or behind the 15-yard line. Use your skills to score.

REC CATCH DRILL Use your skills to get open for the pass. Press the **L** Button or **R** Button to start the play, and press the **A** Button to have the QB throw the ball or wait five seconds for him to pass it automatically.

RUSH QB DRILL You have seven seconds to sack the QB. Use all your moves to get in there!

DEF. 10-YARD FIGHT You have 10 yards between you and the ball carrier. Make sure he doesn't get in the end zone! Press the **L** Button or **R** Button to start the play.

DEF. BACK DRILL Use your skills to prevent the opposing receiver from catching the ball. Press the **R** Button or the **L** Button to start.

KICK DISTANCE DRILL Use the **R** Button and **L** Button to gain speed. As you near the line, hold the **A** Button to choose your angle, and release the **A** Button to kick the ball.

KICK ACCURACY DRILL Press the **A** Button to start the kick. As the power meter increases, press the Control Pad Left/Right to determine the direction of the kick. Press the **A** Button again when the power meter is at the top of the scale. You'll need to pay careful attention to the wind direction in order to split the uprights.

PUNT ACCURACY DRILL Press the **A** Button to start the kick. When the power meter has reached the desired strength, press the **A** Button again. Be careful not to kick it in the end zone.

LINK PLAY

Madden NFL 2003 allows head-to-head play between you and up to three friends through a Game Boy® Advance Game Link® cable.

➲ **To set up a Link Play game:** Connect at least two Game Boy Advance systems via a Game Link® cable. All players respectively press **START** to access the Main menu. Highlight PLAY NOW, and press the **A** Button or **START**, then highlight LINK PLAY, press the **A** Button, and the Team Select menu appears (The Team Select menu appears only after Player 2, 3, or 4 joins the game). To continue on to the field, follow the instructions in Starting A Game section (➤ p. 10).

MUSIC

"Party Hard"
Performed by Andrew W.K.
Written by Andrew W.K.
© 2002, Published by Songs of Universal, Inc.
on behalf of itself and Andrew W.K. Music
℗ 2002 Recording courtesy of Island Records
under license from Universal Music Enterprises

LIMITED 90 DAY WARRANTY

ELECTRONIC ARTS™ LIMITED WARRANTY

Electronic Arts warrants to the original purchaser of this product that the recording medium on which the software program(s) are recorded (the "**Recording Medium**") and the documentation that is included with this product (the "**Manual**") are free from defects in materials and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If the Recording Medium or the Manual is found to be defective within 90 days from the date of purchase, Electronic Arts agrees to replace the Recording Medium or Manual free of charge upon receipt of the Recording Medium or Manual at its service center, postage paid, with proof of purchase. This warranty is limited to the Recording Medium containing the software program and the Manual that were originally provided by Electronic Arts. This warranty shall not be applicable and shall be void if, in the judgment of Electronic Arts, the defect has arisen through abuse, mistreatment or neglect.

This limited warranty is in lieu of all other warranties, whether oral or written, express or implied, including any warranty of merchantability or fitness for a particular purpose, and no other representation of any nature shall be binding on or obligate Electronic Arts. If any such warranties are incapable of exclusion, then such warranties applicable to this product, including implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose, are limited to the 90-day period described above. In no event will Electronic Arts be liable for any special, incidental, or consequential damages resulting from possession, use or malfunction of this Electronic Arts product, including damage to property, and to the extent permitted by law, damages for personal injury, even if Electronic Arts has been advised of the possibility of such damages. Some states do not allow limitation as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitation of incidental or consequential damages so the above limitations and/or exclusion of liability may not apply to you. In such jurisdictions, the Electronic Arts' liability shall be limited to the fullest extent permitted by law. This warranty gives you specific rights. You may also have other rights that vary from state to state.

RETURNS WITHIN THE 90-DAY WARRANTY PERIOD

Please return the product along with (1) a copy of the original sales receipt, showing the date of purchase, (2) a brief description of the difficulty you are experiencing and (3) your name, address and phone number to the address below and Electronic Arts will mail a replacement Recording Medium and/or Manual to you. If the product was damaged through misuse or accident, this 90-day warranty is rendered void and you will need to follow the instructions for returns after the 90-day warranty period. We strongly recommend that you send your product using a traceable delivery method. Electronic Arts is not responsible for products not in its possession.

RETURNS AFTER THE 90-DAY WARRANTY PERIOD

If the defect in the Recording Medium or Manual resulted from abuse, mistreatment or neglect, or if the Recording Medium or Manual is found to be defective after 90 days from the date of purchase, please return the product along with (1) a check or money order for $15.00 made payable to Electronic Arts, (2) a brief description of the difficulty you are experiencing and (3) your name, address and phone number to the address below, and Electronic Arts will mail a replacement Recording Medium and/or Manual to you. We strongly recommend that you send your product using a traceable delivery method. Electronic Arts is not responsible for products not in its possession.

EA WARRANTY CONTACT INFO

Email and Web Page: http://techsupport.ea.com
Warranty Phone: (650) 628-1900

EA WARRANTY MAILING ADDRESS

Electronic Arts Customer Warranty
P.O. Box 9025
Redwood City, CA 94063-9025

NOTICE

Electronic Arts reserves the right to make improvements in the product described in this manual at any time and without notice. This manual and the software described in this manual are copyrighted. All rights are reserved. No part of this manual or the described software may be copied, reproduced, translated, or reduced to any electronic medium or machine-readable form without the prior written consent of Electronic Arts.

TECHNICAL SUPPORT

If you need technical assistance with this product, call us at (650) 628-4322 Monday through Friday between 8:30–11:45 AM or 1:00–4:30 PM, Pacific Standard Time.

EA TECH SUPPORT CONTACT INFO

Email and Web page: http://techsupport.ea.com
FTP Site: ftp.ea.com

MAILING ADDRESS:

Electronic Arts Technical Support
PO Box 9025
Redwood City, CA 94063-9025

If you live outside of the United States, you can contact one of our other offices.

In **Australia**, contact:
Electronic Arts Pty. Ltd.
P.O. Box 432
Southport Qld 4215, Australia

In the **United Kingdom**, contact:
Electronic Arts Ltd.
P.O. Box 181
Chertsey, KT16 OYL, UK
Phone (0870) 2432435

In **Australia:** For Technical Support and Game Hints & Tips, phone: 1 902 261 600 (95 cents per min.) CTS 7 days a week 10:00 AM–8:00 PM. If you are under 18 years of age parental consent required.

Package Cover Photography: Elsa/Getty Images

© 2002 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA SPORTS, the EA SPORTS logo and John Madden Football are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. © 2002 NFLP. Team names and logos are trademarks of the teams indicated. All other (NFL-related marks) are trademarks of the National Football League. Officially licensed product of PLAYERS INC. The PLAYERS INC logo is registered trademark of the NFL players. www.nflplayers.com © 2002 PLAYERS INC.

Game Boy Advance is a trademark of Nintendo.

All other trademarks are the property of their respective owners.

EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand.

AVERTISSEMENT : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE LIVRET DE PRÉCAUTIONS QUI ACCOMPAGNE CE PRODUIT AVANT D'UTILISER VOTRE APPAREIL , LOGICIEL OU ACCESSOIRE NINTENDO®. CE LIVRET CONTIENT DES INFORMATIONS IMPORTANTES DE SÉCURITÉ.

INFORMATIONS IMPORTANTES SUR LA SÉCURITÉ AU JEU - VEUILLEZ LIRE LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT JOUIEZ AVEC DES JEUX VIDÉO

⚠ AVERTISSEMENT - Danger d'attaque

Certains individus (environ 1 sur 4000) peuvent avoir des crises d'épilepsie ou s'évanouir lorsque exposés à au clignotement de lumières d'une télévision ou d'un jeu vidéo, même s'Is n'ont jamais eu de crises auparavant.

Toute personne ayant déjà eu une crise d'épilepsie, perdu connaisssance ou été victime d'autres symptômes liés à l'épilepsie devraient consulter un médecin avant de jouer à un jeu vidéo.

Les parents devraient surveiller leurs enfants lorsque ceux-ci jouent à des jeux vidéo. Si vous ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants, cessez le jeu et consultez un médecin :

Convulsions	**Tics oculaires/musculaires**	**Perte de conscience**
Troubles de la vue	**Mouvements involontaires**	**Désorientation**

Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie pendant le jeu :

1. Assoyez-vous où tenez-vous le plus loin possible de l'écran
2. Jouez sur le plus petit écran de télévision possible
3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué.
4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
5. À toutes les heures, prenez une pause de 10 à 15 minutes.

⚠AVERTISSEMENT - Blessures dues au mouvement répétitif

Après quelques heures de jeu, les jeux vidéo peuvent irriter muscles, poignets et peau. Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien ou l'irritation cutanée.

- Prenez une pase de 10 à 15 minutes après chaque heure de jeu, même si vous ne croyez pas en avoir besoin.
- Si vous éprouvez de la fatigue ou douleur au niveau des mains, des poignets ou des bras, cessez le jeu et reposez-vous quelques heures avant de reprendre le jeu.
- Si la douleur persiste lorsque vous reprenez le jeu, cessez le jeu et consultez un médecin.

⚠AVERTISSEMENT - Écoulement de l'acide des piles

L'écoulement de l'acide des piles peut causer des blessures et endommager le Game Boy. S'il y a fuite, lavez minutieusement la peau et les vêtements contaminés. Éviez tout contact de l'acide des piles avec votre bouche ou vos yeux. Un écoulement de l'acide des piles peut provoquer l'apparition de petits bruits secs.

Pour éviter l'écoulement d'acide des piles :

- N'utilisez pas de vieilles piles avec des neuves. (Changez toutes les piles en même temps)
- N'utilisez pas de piles alcalines avec d'autres typs de piles.
- Ne mélangez pas différentes marques de piles.
- N'utilisez pas de piles au nickel-cadmium.
- Ne laissez pas de piles usées dans votre Came Boy. Quand les piles perdent leur énergie, le témoin lumineux peut diminuer d'intensité, le son, faiblir et l'écran d'affichage, s'assombrir. Dans ce cas, remplacez promptement toutes les piles par des piles neuves.
- Ne laissez pas les piles dans un Game Boy ou dans un accessoire pendant de longues périodes de non utilisation.
- Quand les piles ont perdu toute leur énergie et quand vous avez terminé de jouer, éteignez l'appareil.
- Ne rechargez pas les piles.
- Insérez les piles du bon côté. Assurez-vous que les signes positifs (+) et négatifs (-) se trouvent en bonne position. Insérez l'extrémité portant un signe négatif (-) en premier. Quand vous retirez les piles, retirez-en l'extrémité portant le signe positif (+) en premier.
- Ne jetez jamais les piles dans les flammes.

LE PRÉSENT PRODUIT A ÉTÉ COTÉ PAR L'ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD. POUR OBTENIR DES INFORMATIONS SUR LE SYSTÈME DE COTATION DE L'ESRB, OU POUR DONNER VOTRE OPINION SUR L'À-PROPOS DE LA COTATION, VEUILLEZ CONTACTER L'ESRB AU 1-800-771-3772.

LE SCEAU OFFICIEL EST LA PREUVE QUE NINTENDO A APPROUVÉ LA QUALITÉ DE CE PRODUIT. LORSQUE VOUS ACHETEZ DES PRODUITS ET ACCESSOIRES, RECHERCHEZ TOUJOURS CE SCEAU POUR VOUS ASSURER QUE LES PRODUITS SONT COMPATIBLES. TOUS LES PRODUITS NINTENDO NE DOIVENT ÊTRE UTILISÉES QUE CONJOINTEMENT À D'AUTRES PRODUITS AUTORISÉS PORTANT LE SCEAU OFFICIEL DE QUALITÉ NINTENDO.

CE LOGICIEL COMPREND UN MODE MULTIJOUEUR QUI NÉCESSITE UN CÂBLE GAME LINK® POUR GAME BOY® ADVANCE.

SOUS LICENCE DE

NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE SCEAU OFFICIEL SONT DES MARQUES DE COMMERCE DE NINTENDO.
© 2001 NINTENDO. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

CE LOGICIEL NE FONCTIONNE QU'AVEC L'APPAREIL DE JEU VIDÉO PORTATIF GAME BOY® ADVANCE.

TABLE DES MATIÈRES

POUR COMMENCER 34

LISTE COMPLÈTE DES COMMANDES. 35

INTRODUCTION. 38

CONFIGURATION DU JEU 39

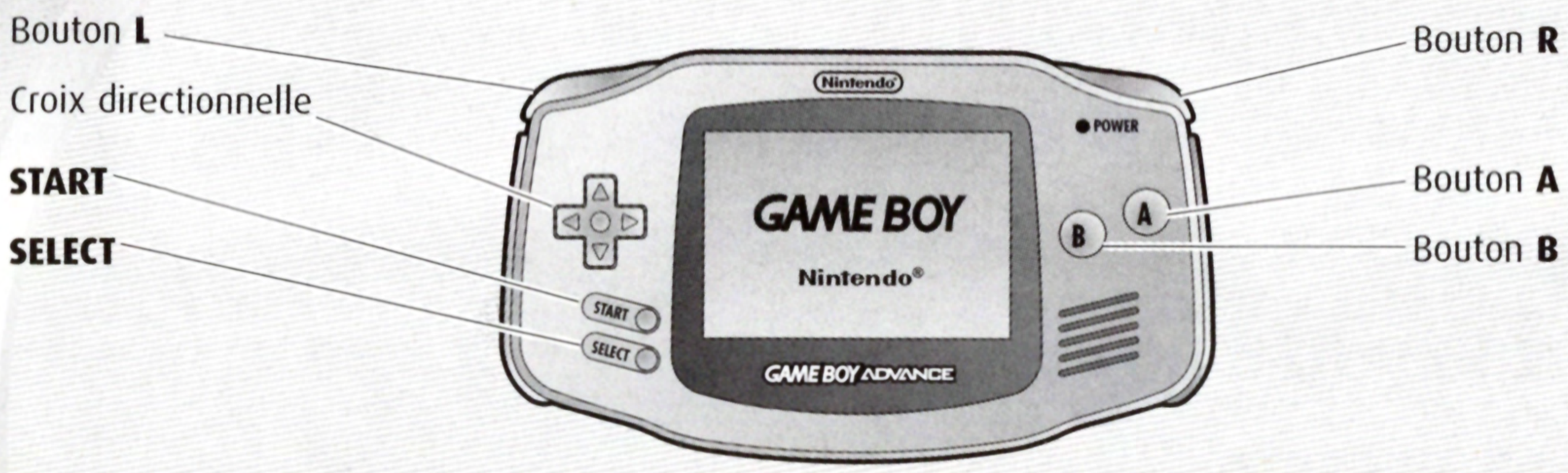
SUR LE TERRAIN. 44

MODE SEASON 51

FRONT OFFICE 53

GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS 57

POUR COMMENCER



1. Éteignez votre appareil Nintendo® Game Boy® Advance^MD. Ne jamais insérer ni retirer un logiciel lorsque l'appareil est allumé.
2. Insérez le logiciel *Madden NFL^MD 2003* dans la fente prévue à cet effet. Appuyez fermement pour bien la verrouiller.
3. Allumez l'appareil. Le logo de Nintendo et les écrans de mentions légales apparaissent.
4. Appuyez sur **START** pour accéder au menu principal. Pour plus d'informations, ➤ *Menu principal*, p. 39.

LISTE COMPLÈTE DES COMMANDES

OPTIONS DE MENU

ACTION	COMMANDE
Placer une option **en surbrillance**	Croix directionnelle vers le haut/bas
Sélectionner une option	Bouton **A**
Écran **précédent**	Bouton **B**

BOTTÉ/DÉGAGEMENT

ACTION	COMMANDE
Remise du ballon du center au quart	Bouton **A**
Diriger un botté (après la remise du ballon du center au quart)	Croix directionnelle vers la gauche/droite
Activer le **botteur / Botter** le ballon	Bouton **A**
Arrêt de volée (Attraper les bottés de dégagements)	**SELECT**

OFFENSIVE (AVANT LA REMISE DU CENTRE AU QUART)

ACTION	COMMANDE
Activer un joueur	Croix directionnelle vers la gauche/droite
Demander un changement de jeu	Bouton **B**, puis bouton **A**, bouton **B** ou bouton **R**.
Annuler un changement de jeu	Bouton **L**
Remise du ballon du center au quart	Bouton **A**
Feindre la remise	**SELECT**

COURSE

ACTION	COMMANDE
Courir	Croix directionnelle
Sauter un obstacle	Bouton **R**
Plonger	Bouton **L**
Tourner	Bouton **B**
Sprinter	Bouton **A**
Plongeon/Glissade du quart-arrière	Bouton **L**
Passe latérale	**SELECT**

PASSES

ACTION	COMMANDE
Course du quart-arrière	Croix directionnelle
Afficher les icônes de passe	Bouton **A**
Passer au receveur	Bouton **A**, bouton **B**, bouton **L** ou bouton **R**
Lancer le ballon	**SELECT**

RÉCEPTION

ACTION	COMMANDE
Sélectionner le receveur le plus près du ballon	Bouton **A**
Sauter/Attraper la passe	Bouton **R**
Plonger	Bouton **L**

DÉFENSIVE (AVANT LA REMISE DU CENTRE AU QUART)

ACTION	COMMANDE
Repositionner le joueur	Croix directionnelle
Sélectionner un joueur	Bouton **L** ou bouton **A**
Blitz	Bouton **R**
Demander un changement de jeu	Bouton **B**
Sélectionner un jeu	Bouton **A**, bouton **B** ou bouton **R**
Annuler un changement de jeu	Bouton **L**

DÉFENSIVE (APRÈS LA REMISE DU CENTRE AU QUART)

ACTION	COMMANDE
Sélectionner le joueur défensif le plus près du ballon	Bouton **A**
Accélération subite/Tacle intense	Bouton **B**
Courir	Croix directionnelle
Sauter/Lever les bras	Bouton **R**
Plonger	Bouton **L**

INTRODUCTION

Aucun autre jeu vous amène de ligne de but en ligne de but comme le fait *Madden NFL 2003*. Prouvez que vous avez votre place sur le terrain en mode Season ou jouez contre un ami en mode face à face Link Play. En offrant la possibilité de créer des joueurs, gérer les listes de joueurs et échanger des joueurs en mode Front Office, *Madden NFL 2003* vous fera vivre une expérience NFL sans précédent sur votre appareil Game Boy® Advance. *Madden NFL 2003* —la domination se poursuit.

CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES

- **La nouvelle image de la NFL**MD—Les 32 équipes de la NFL entrent en jeu au sein de leurs nouvelles divisions.
- **4 joueurs**—Branchez jusqu'à 4 appareils Game Boy Advance et jouez à *Madden NFL 2003* contre trios de vos amis.
- **Jeu approfondi**—Modes de jeu authentiques dont Exhibition, Playoffs, et un mode Season approfondi avec des statistiques de dernière heure.
- **Bienvenue au spectacle**—Créez un joueur, participez au recrutement et ajoutez votre nouveau joueur à n'importe quelle liste de joueurs de la NFL.
- **Un livre de jeux bien rempli**—Soyez aux commandes et choisissez parmi 150 jeux défensifs et offensifs authentiques.

Pour plus d'informations sur ce jeu et sur d'autres jeux, visitez EA SPORTSMD **sur le web à www.easports.com.**

CONFIGURATION DU JEU

Avant d'entrer en jeu, sélectionnez un mode de jeu à partir du menu principal.

MENU PRINCIPAL

➲ Appuyez sur le bouton **A** pour sélectionner une option à partir du menu principal

REMARQUE : **Pour accéder au livre des records de *Madden NFL 2003*, placez RECORDS en surbrillance à partir du menu principal et appuyez sur le bouton A. D'ici, vous pouvez afficher les statistiques des meilleures équipes de la ligue.**

COMMENCEMENT D'UNE PARTIE

Sélectionnez PLAY NOW à partir du menu principal pour commencer partie simple complète.

Écran Team Select

Écran Controller Setup

- **Pour sélectionner une équipe**, appuyez vers le haut/bas sur la croix directionnelle à partir du menu Team Select. Le logo de l'équipe apparaît (appuyez vers la gauche/droite sur la croix directionnelle pour balancer entre les équipes locale et invitée). Pour passer à l'écran Game Rules, appuyez sur le bouton **A** ou sur **START**.
- **Pour changer les règles du jeu**, placez une option en surbrillance en appuyant vers le haut/bas sur la croix directionnelle, puis appuyez vers la gauche/droite sur la croix directionnelle pour changer l'option. Pour passer à l'écran Controller Setup, appuyez sur le bouton **A** ou sur **START**. Pour plus d'informations, ➤ Règles du jeu, p. 41.
- **Pour contrôler une équipe**, appuyez vers la gauche/droite sur la croix directionnelle à l'écran Controller Setup et l'icône d'appareil Game Boy® Advance apparaît sous le logo de l'équipe de votre choix. Appuyez sur le bouton **A** our sur **START** pour passer à l'écran Team Matchup. Pour plus d'informations, ➤ Écran Team Matchup, p. 41.
- **Pour configurer les options de jeu**, appuyez sur le bouton **A** ou sur **START** à partir de l'écran Team Matchup pour atteindre le menu Pre-Game Show. Pour plus d'informations, ➤ *Menu Pre-Game Show*, p. 42.

- **Pour configurer des remplacements**, appuyez sur le bouton **A** ou sur **START** à partir de l'écran Team Matchup pour atteindre le menu Pre-Game Show. Pour plus d'informations, ➤ *Menu Pre-Game Show*, p. 42.
- **Pour commencer la partie**, appuyez vers le haut/bas sur la croix directionnelle pour placer en surbrillance START GAME, puis appuyez sur le bouton **A** ou sur **START** pour passer au terrain après tous ces réglages d'avant-partie. Pour plus d'informations, ➤ *Sur le terrain*, p. 44.

RÈGLES DU JEU

Changez les règles du jeu de *Madden NFL 2003* selon votre style de jeu.

REMARQUE : **Les paramètres par défaut sont indiqués en gras dans ce manuel.**

REMARQUE : **Les options Location et Weather sont offertes en mode Play Now (Exhibition) seulement. L'option Injuries est offerte seulement en mode Season.**

QUARTERS Réglez la durée des quarts à 3, **5**, 10 ou 15 minutes.

LOCATION Sélectionnez le site du match. Vous pouvez jouer dans n'importe quel stade de la ligue.

WEATHER Sélectionnez les conditions météorologiques pour le match : Fair, Windy, Raining, Snowing, Night ou Variable. Cette option n'est pas offerte lorsque vous jouez dans un dôme.

REMARQUE : **Les conditions météorologiques par défaut varient selon l'endroit.**

ENDURANCE **Activez** ou désactivez l'endurance du joueur. Lorsque cette option activée, les joueurs se fatiguent au cours du jeu.

INJURIES Si vous **activez** cette option, les receveurs sentiront les effets des joueurs de ligne de 350 livres.

ROSTERS Choisissez entre **ORIGINAL** et MODIFIED pour les listes de joueurs. Les listes modifiées sont créées suite aux échanges et aux substitutions.

CONFRONTATIONS

L'écran Team Matchup vous permet de comparer votre équipe à l'équipe adverse. L'écran Team Matchup apparaît une fois que vous avez sélectionné les équipes contrôlées par utilisateur.

MENU PRE-GAME SHOW

À partir du menu Pre-Game Show vous pouvez effectuer des changements de dernière minute avant le coup d'envoi. Lorsque vous êtes prêt, envoyez vos capitaines au milieu du terrain pour le tirage au sort.

START GAME Attachez bien votre casque et lancez-vous sur le terrain. Avant le coup d'envoi, effectuez le triage au sort et préparez-vous à vivre de l'action agressive NFL.

GAME PLAY OPTIONS Réglez vos options d'avant-partie :

Set Audibles : Sélectionnez les jeux offerts à vos joueurs défensifs et offensifs durant le match.

Pour régler un jeu, placez OFFENSE ou DEFENSE en surbrillance et appuyez sur le bouton **A**. L'écran Audible apparaît. Sélectionnez le bouton du jeu désiré et appuyez sur le bouton **A**. Quand le jeu est réglé, appuyez sur **START**. Aux niveaux Formation, Set et Play vous pouvez annuler le jeu en appuyant sur le bouton **L**.

Skill Level : Réglez le niveau de difficulté du match à **PRO** si vous êtes un joueur novice ou à ALL MADDEN si vous êtes le maître du terrain.

Penalty Levels : Sélectionnez la fréquence des pénalités. Lorsque les curseurs sont élevés, les pénalités sont plus fréquentes durant un match.

Set Offense Control : Réglez le contrôle des joueurs défensifs à **AUTOMATIC PLAYER CONTROL** ou MANUAL PLAYER CONTROL. Lorsque vous choisissez Manual player control, vous pouvez sélectionner le joueur offensif que vous désirez contrôler avant que le ballon ne soit tiré. Ceci n'a aucun effet sur le contrôle des joueurs défensifs.

REMARQUE : **L'option Set Offense Control n'est offerte que lorsque vous contrôlez l'équipe locale.**

Set Music : Activez/désactivez la musique du match et des menus.

Set Brightness : Réglez le niveau de clarté de l'écran de 1 à 10.

Pass Catch Mode : Réglez le mode Pass Catch à MANUAL ou **AUTO**. Lorsque vous choisissez MANUAL, vous prenez le contrôle du receveur pendant que le ballon est toujours dans les airs. Lorsque vous choisissez AUTO, l'ordinateur décide de la trajectoire du receveur mais vous pouvez prendre le contrôle une fois que la passe est terminée.

Passing Mode : Réglez le mode Passing à **FOUR RECEIVERS** ou SINGLE RECEIVER. En mode Single Receiver, un seul receveur peut attraper une passe En mode Four Receiver mode, jusqu'à quatre receveurs peuvent attraper la passe.

Quick Pass Mode : Activez ou désactiver le mode Quick Pass. Lorsque vous activez cette option, les icônes de passe apparaissent automatiquement sous les receveurs. Lorsque cette option est désactivée, vous devez appuyer sur le bouton **A** pour afficher les icônes.

Injury Mode : Activez ou désactivez les blessures. Cette option n'est offerte qu'en mode Season.

SUBSTITUTIONS Réorganisez vos formations de départ et vos tableaux de performances pour les jeux offensifs et défensifs.

Pour effectuer un remplacement :

Sélectionnez Offense, Defense, GLOBAL OFFENSE ou GLOBAL DEFENSE et appuyez sur le bouton **A**. Sélectionnez une formation et appuyez sur le bouton **A** de nouveau. Sélectionnez une position que vous désirez remplacer et appuyez sur le bouton **A**. Appuyez sur la croix directionnelle vers le haut/bas et placez en surbrillance un joueur à remplacer parmi la formation de départ active et appuyez sur le bouton **A**. Placez en surbrillance le nouveau joueur dans la colonne Available Players

et appuyez sur le bouton **A**. Appuyez sur le bouton **L** ou le bouton **R** pour faire défiler les noms et les positions des joueurs. Appuyez sur la croix directionnelle vers la gauche/droite pour passer à la colonne des attributs. Les joueurs concernés sont maintenant réordonnés dans le tableau de performances.

REMARQUE : **Lorsque vous effectuez des substitutions au niveau offensif global ou défensif global, toutes les formations sont touchées.**

INJURY REPORT Affichez la liste des joueurs blesses des deux équipes d'une confrontation Season.

NFL RECORDS Affichez la liste des records courants de la NFL.

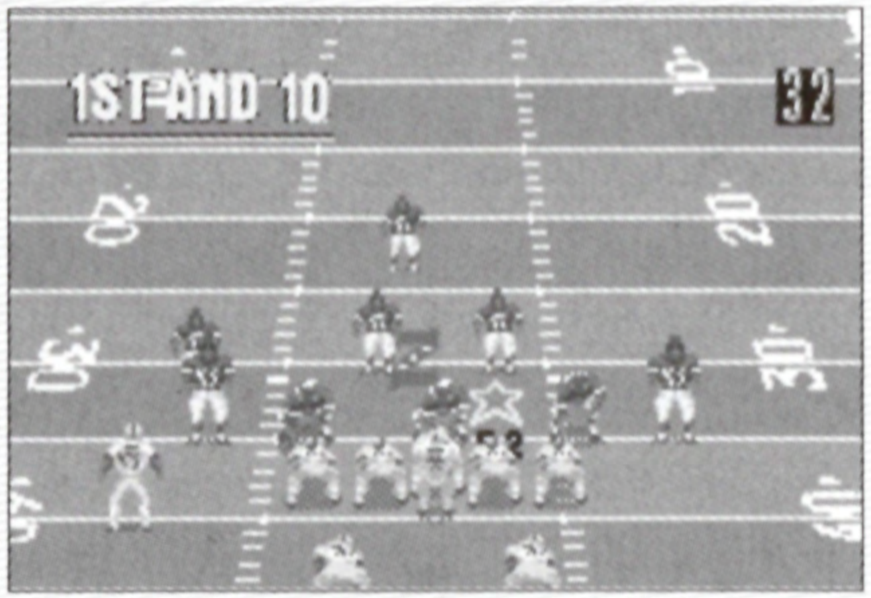
EA SPORTS TICKER Affichez les scores de tous les matchs de la semaine (modes Season et Playoff seulement).

CREDITS Affichez les mentions au générique de *Madden NFL 2003*.

SUR LE TERRAIN

Passez du rôle de spectateur au rôle d'étoile de la NFL.

ÉCRAN DE JEU



TIRAGE AU SORT

Avant le coup d'envoi, les capitaines d'équipe se rencontrent au milieu du terrain pour le triage au sort. Pendant que la pièce est dans les airs, l'équipe invitée choisit pile ou face (appuyez vers la gauche/droite sur la croix directionnelle pour sélectionner Pile ou Face).

Le gagnant du tirage au sort choisit de botter ou de recevoir le coup d'envoi (appuyez sur le bouton **A** ou **B**) tandis que le perdant choisit de défendre l'extrémité qui correspond à l'équipe locale ou invitée (appuyez sur le bouton **A** ou le bouton **B**). Les équipes entrent ensuite en jeu.

COUP D'ENVOI

Pour effectuer le coup d'envoi, appuyez sur le bouton **A** pour activer le botteur. L'indicateur de puissance monte—plus l'indicateur monte, plus il y a de puissance. Appuyez vers la gauche/droite sur la croix directionnelle pour diriger le botté. Appuyez sur le bouton **A** de nouveau pour arrêter l'indicateur et botter le ballon.

BOTTÉ COURT EN JEU

Si votre équipe est entrain de perdre alors que la partie tire à sa fin, et que vous venez de marquer un but, essayez un botté court en jeu et tentez de reprendre le contrôle du ballon.

Pour effectuer un botté court en jeu :

1. Appuyez sur le bouton **B**, puis sur le bouton **A** ou **R** pour exécuter la formation du botté court en jeu.

❖ Pour retourner à un botté normal, appuyez sur le bouton **B** et de nouveau sur le bouton **B**.

2. Appuyez sur le bouton **A** pour exécuter un botté court en jeu. Le ballon est botté à une courte distance et votre équipe peut tenter de prendre possession du ballon.

RETOUR DU COUP D'ENVOI

Le joueur qui effectue le retour du coup d'envoi est automatiquement positionné pour attrper le ballon. S'il attrape le ballon en plein champ, appuyez sur la croix directionnelle vers le haut (et vers la gauche/droite) pour gagner des verges. S'il attrape le ballon à l'extrémité de la zone, vous pouvez soit essayer de gagner des verges, soit demeurer à l'extrémité de la zone pour un touchback. Lors d'un touchback, la pénétration offensive commence à la ligne de 20 verges de l'équipe offensive.

JEUX OFFENSIFS

Testez votre choix de jeux. Lorsque vos joueurs offensifs tiennent un caucus, sélectionnez une formation et un jeu offensifs. Assurez-vous de choisir un jeu et de tirer le ballon avant de subir une pénalité pour un trop long délai.

Pour choisir un jeu offensif :

1. Appuyez sur la croix directionnelle vers le haut/bas pour parcourir les différentes formations.
2. Appuyez sur le bouton **A**, le bouton **B** ou le bouton **R** pour sélectionner une formation. Les jeux de la formation apparaissent.
3. Appuyez sur la croix directionnelle vers le haut/bas pour parcourir les différents jeux.
4. Appuyez sur le bouton **A**, le bouton **B** ou le bouton **R** pour sélectionner un jeu. Les jeux de la formation apparaissent.
5. Appuyez sur la croix directionnelle vers le haut/bas pour parcourir les différents jeux.

- Appuyez sur **SELECT** pour changer l'orientation du jeu.
- Appuyez sur le bouton **L** pour annuler le jeu et la formation.

6. Appuyez sur le bouton **A**, le bouton **B** ou le bouton **R** pour sélectionner un jeu.

JEUX RAPIDES

Intimidez vos adversaires en effectuant une attaque au sol. Prenez le contrôle de vos porteurs de ballon après la remise ou voyez l'ordinateur exécuter le jeu.

- Une fois que vous avez appuyé sur le bouton **A** pour effectuer la remise du centre au quart, l'ordinateur exécute la remise ou le botté automatiquement. Pour prendre le contrôle du porteur de ballon, appuyez sur la croix directionnelle dans n'importe quelle direction. Si vous n'appuyez pas sur la croix directionnelle, l'ordinateur exécute le jeu à votre place.
- Exécutez quatre manœuvres différentes en courant : appuyez sur le bouton **L** pour plonger, le bouton **R** pour sauter par-dessus un obstacle, le bouton **B** pour pivoter et sur le bouton **A** pour une accélération subite. Lorsque vous courez dans la peau du quart-arrière, appuyez sur le bouton **L** pour glisser ou plonger.

JEUX DE PASSE

Exécutez de courtes passes synchronisées ou trouvez une voie libre et tentez la course.

Pour exécuter un jeu de passe :

1. Appuyez sur le bouton **A** pour effectuer la remise du ballon du centre au quart.
2. Utilisez la croix directionnelle pour contrôler la quart-arrière, sortant de l'enclave si nécessaire pour éviter les joueurs de ligne défensifs.
3. Appuyez sur le bouton **A** pour afficher les icônes de passe (lorsque le mode Quick Pass est désactivé).
4. Appuyez sur le bouton **A**, le bouton **B**, le bouton **R** ou le bouton **L** pour effectuer un passe à un receveur libre.

CONTRÔLER LE RECEVEUR

Lorsque le ballon se trouve dans les airs, le receveur termine son parcours automatiquement. Vous pouvez prendre le contrôle du receveur déterminé en appuyant sur le bouton **A** et en utilisant la croix directionnelle pour le déplacer dans n'importe quelle direction.

CHANGEMENT DE JEU OFFENSIF

Si vous désirez demander un changement de jeu à ligne de mêlée, appuyez sur le bouton **B** avant la remise du ballon du centre au quart, ensuite sur le bouton **A**, le bouton **B** ou le bouton **R** pour sélectionner votre nouveau jeu. Appuyez sur le bouton **L** pour annuler la demande de changement de jeu. Pour plus d'informations, ➤ *Game Play Options*, p. 42.

OFFENSIVE SANS CAUCUS

S'il ne reste plus beaucoup de temps alors que vous courez vers l'extrémité du terrain, appuyez sur le bouton **A** immédiatement après un jeu et maintenez-le enfoncé pour retourner à la ligne de mêlée sans consulter le livre de jeux. L'offensive exécute le jeu précédent. Appuyez sur le bouton **B** immédiatement après un jeu et maintenez-le enfoncé pour retourner à la ligne de mêlée et exécuter un jeu pour arrêter le chorno. Après la remise du ballon du centre au quart, le quart-arrière lance immédiatement le ballon au sol.

JEUX DÉFENSIFS

Aucun tacle du quart dans la première demie, mais votre entraînement vous offre tous les avantages dans les derniers quarts. Pour controller la défensive, sélectionnez vos jeux de la même façon que vous sélectionnez vos jeux offensifs. Une fois que l'offensive a choisi son jeu, vous devez choisir votre jeu défensif en 5 secondes, sinon vous exécuterez le même jeu que celui de la dernière tentative.

- À la ligne de mêlée, appuyez sur le bouton **L** ou sur le bouton **A** pour sélectionner un joueur à contrôler. Vous pouvez utiliser la croix directionnelle pour repositionner le joueur avant la remise du ballon du centre au quart.
- Pour effectuer un blitz, appuyez sur le bouton **R**.

CONTRÔLER LA DÉFENSIVE

- Pour passer au joueur le plus près du ballon durant un jeu, appuyez sur le bouton **A**. Appuyez sur le bouton **B** ou sur le bouton **L** pour effectuer un tacle.

CHANGEMENT DE JEUX DÉFENSIFS

Si vous désirez demander un changement de jeu avant que l'offensive effectue la remise du ballon du centre au quart, appuyez sur le bouton **B** puis sur le bouton **A**, le bouton **B** ou le bouton **R** pour sélectionner un jeu. Appuyez sur le bouton **L** pour annuler sans sélectionner un jeu. Pour plus d'informations, ➤ *Game Play Options*, p. 42.

MENU DE PAUSE

Appuyez sur **START** pour interrompre le jeu et afficher la menu de pause. Après avoir change des paramètres, appuyez sur **START** pour retourner au menu de pause.

RESUME GAME Rattachez bien votre casque et sélectionnez cette option lorsque la pause est terminée.

INSTANT REPLAY Visionnez une reprise du dernier jeu. Changez la vue du terrain à l'aide de la croix directionnelle. Appuyez sur le bouton **B** pour avancer d'un cadre. Appuyez sur le bouton **A** pour visionner la reprise. Pour rembobiner la reprise, appuyez sur le bouton **L** et appuyez sur le bouton **R** pour une avance rapide. Appuyez sur **START** pour retourner au menu de pause.

GAME PLAY OPTIONS Réglez les options de jeu. Pour plus d'informations, ➤ *Game Play Options*, p. 42.

CALL TIMEOUT Chaque équipe a droit à trois temps morts par demie. Un temps mort arrête le chrono et le règle à 25 secondes. Vous devez sélectionner un nouveau jeu après un temps mort.

SUBSTITUTIONS Remplacez des joueurs de la formation. Pour plus d'informations, ➤ *Substitutions*, p. 43.

STATISTICS Affichez les statistiques du jeu, des équipes, ainsi qu'un résumé du pointage.

Game Stats : Affichez des statistiques détaillées de la partie pour chacune des équipes. Affichez la durée de possession, le nombre de verges parcourus, les échappés, tentatives de conversion, etc. Appuyez sur le bouton **L** ou sur le bouton **R** pour afficher d'autres statistiques.

Team Stats : Affichez des statistiques détaillées sur chaque joueur d'une équipe. Appuyez sur le bouton **L** ou sur le bouton **R** pour afficher d'autres statistiques.

Score Summary : Le résumé du pointage affiche par quart les détails de chaque point marqué lors d'une partie, y compris les joueurs concernés et comment le but est marqué.

INJURY REPORTS Affichez la liste des joueurs blessés de chaque équipe de la rencontre.

NFL RECORDS Affichez la liste des records courants de la NFL.

EA SPORTS TICKER Affichez un résumé de tous les pointages de la semaine.

CREDITS Affichez les mentions au générique de *Madden NFL 2003*.

END GAME NOW Quittez la partie courante et retournez au menu Post-Game Show.

POST-GAME SHOW

Chaque match est suivi d'options comme celles d'avant-partie et celles offertes au cours de la partie : Statistics, Injury Reports, NFL Records, EA Sports Ticker et Credits. Lorsque vous quittez une partie de saison, les informations de cette semaine sont enregistrées dans les livres de records.

MODE SEASON

Vivez un horaire complet de 16 matchs comprenant des blessures et des imprévus ou passez directement aux séries à élimination directe.

REMARQUE : **Vous pouvez seulement jouer une saison à la fois. Si vous commencez une nouvelle saison NFL alors qu'une autre saison est active, vous effacerez toutes les données de saison préalablement enregistrées.**

- **Pour commencer une nouvelle saison :** Placez NEW NFL SEASON en surbrillance à partir du menu Season Play et appuyez sur le bouton **A** ou sur **START**. L'horaire NFL de la semaine 1 apparaît. Placez un match en surbrillance dans l'horaire (croix directionnelle vers le haut/bas) et appuyez sur le bouton **A**. Un crochet rouge apparaît. Appuyez sur **START** pour passer au menu Controller Setup, au menu Pre-Game Show, puis au terrain.
- **Pour commencer une nouvelle série éliminatoire :** Placez NEW PLAYOFFS en surbrillance à partir du menu Play et appuyez sur le bouton **A** ou sur **START**. L'horaire Wildcard Playoffs apparaît. Placez un match de l'horaire en surbrillance (croix directionnelle vers le haut/bas) et appuyez sur le bouton **A**. Un crochet rouge apparaît. Appuyez sur **START** pour passer au menu Controller Setup, au menu Pre-Game Show, puis au terrain.
- **Pour régler les règlements de la saison :** Placez SEASON RULES en surbrillance à partir du menu Season Play et appuyez sur le bouton **A** ou sur **START**. Pour plus d'informations, ➤ *Règlements du jeu*, p. 41.

REMARQUE : **Si vous quittez un match des séries alors que le pointage est à égalité, l'équipe locale gagne automatiquement le match.**

REMARQUE : **Lorsque vous sélectionnez NEW PLAYOFFS, les équipes sont choisies au hasard.**

MENU SEASON PLAY

NEW NFL SEASON Commencez une nouvelle saison NFL de 16 matchs.

NEW PLAYOFFS Commencez de nouvelles séries éliminatoires.

SEASON RULES Réglez les règlements de la saison ou des séries à venir. Pour plus d'informations, ➤ *Règlements du jeu*, p. 41.

LEAGUE STATS Sélectionnez une ligue (AFC, NFC, NFL ou TEAM), puis sélectionnez le type de statistiques (PASSING, RECEIVING, RUSHING, DEFENSE, KICKING, PUNTING, KICK RETURNERS, PUNT RETURNERS) pour afficher la liste des 10 statistiques propres à une catégorie ou à une équipe.

LEAGUE STANDINGS Affichez le classement d'une saison. Appuyez sur le bouton **L** ou sur le bouton **R** pour afficher le classement par ligue, association ou par division.

CONT. SEASON/PLAYOFFS Poursuivre la saison ou les séries courantes.

HORAIRE NFL[MD]

Une fois que vous avez sélectionné une nouvelle saison NFL ou choisi de continuer une saison, vous passez à l'horaire NFL.

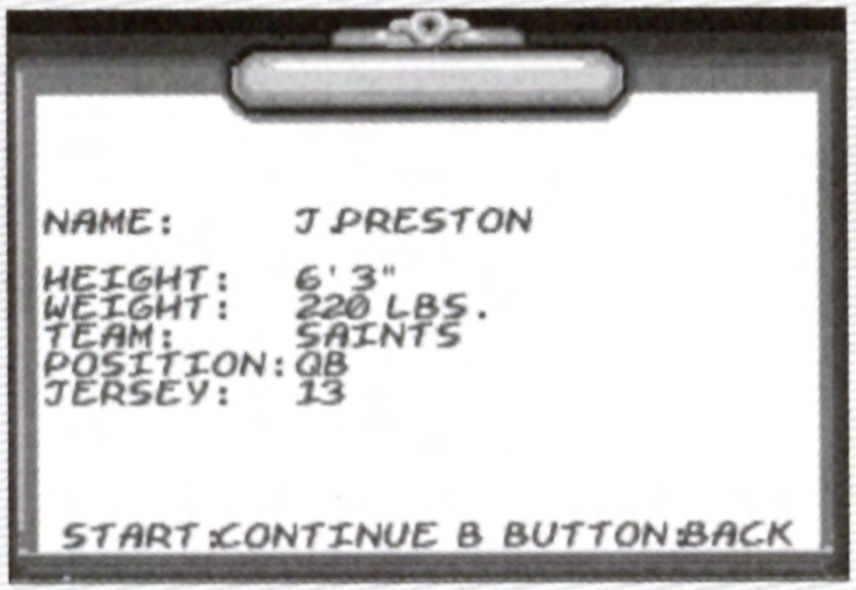
NFL SCHEDULE À partir de l'horaire NFL, vous pouvez afficher l'horaire de n'importe quelle équipe en appuyant sur le bouton **L** ou sur le bouton **R**.

TEAM SCHEDULE Vous pouvez afficher l'horaire de n'importe quelle équipe en la plaçant en surbrillance et en appuyant ensuite sur le bouton **A**.

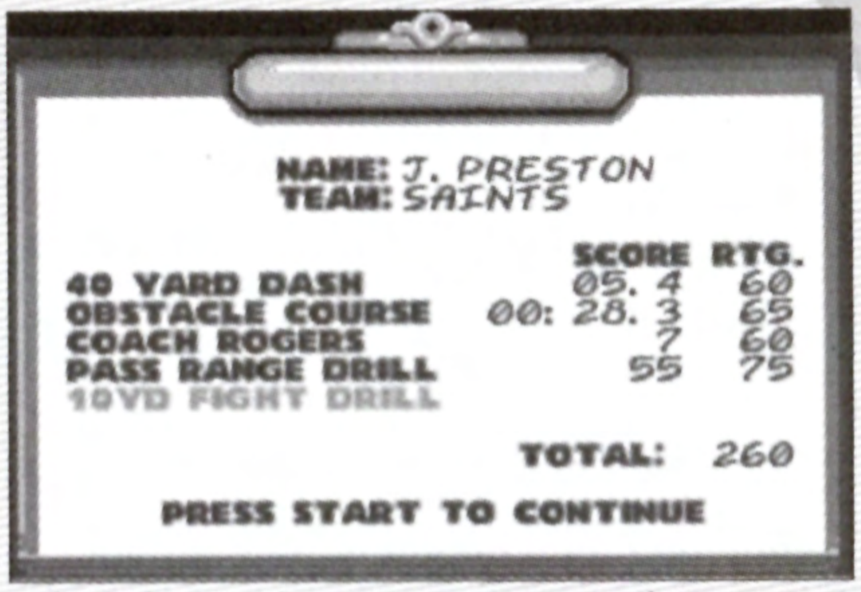
FRONT OFFICE (BUREAU DE DIRECTION)

Toutes les décisions concernant le personnel vous appartiennent une fois que vous prenez le contrôle de votre équipe de la NFL. Débarrassez l'équipe du vétéran faible pour faire de la place pour une recrue prometteuse ou créez le joueur parfait pour remplir un rôle précis.

CREATE A PLAYER



Attribuez des caractéristiques à votre joueur à partir du menu Create A Player.



Les habiletés des joueurs sont déterminées par leur performance au camp d'entraînement.

- **Name your player :** Parcourez l'alphabet (croix directionnelle vers le haut/bas), puis appuyez sur le bouton **A** pour sélectionner une lettre et passer à la lettre suivante. Choissez l'espace vide (avant la lettre A) pour laisser une espace dans le nom. Appuyez sur **START** pour continuer.
- **Assign player attributes :** Utilisez la croix directionnelle pour choisir la hauteur, le poids, l'équipe, la position, le numéro, et l'origine ethnique du nouveau joueur. Appuyez sur **START** après avoir choisi chaque option.
- **Combine Ratings :** Il est temps de montrer à vos adversaires de quel bois vous vous chauffez. Le Madden NFL Combine compte plusiques habiletés. Pour plus d'informations,

➤ *Direction du camp d'entraînement*, p. 55.

Assign player(s) : Votre nouveau joueur et d'autres joueurs libres apparaissent dans la partie supérieure de l'écran, accompagnées de leurs salaires (K= milliers, M = millions). La liste de joueurs de l'équipe du nouveau joueur apparaît dans la partie inférieure de l'écran. Appuyez sur la croix directionnelle vers le haut/bas pour placer en surbrillance un joueur libre, puis appuyez sur le bouton **A** pour le sélectionner. Répétez ceci pour sélectionner un joueur de la liste de joueurs pour un remplacement et passer à l'écran de bienvenue au nouveau joueur. Appuyez sur **START** pour retourner au menu Assign Player. Le total des salaires courants et des salaires possibles pour l'équipe et l'ensemble des joueurs libres varie selon la différence entre les salaires des joueurs échangés.

TRADE A PLAYER

Sélectionnez les deux équipes concernées par l'échange, puis appuyez sur le bouton **A**. Le menu Trade Players est identique au menu Assign Player. Suivez les mêmes instructions que pour l'attribution des joueurs.

RESET ROSTERS

Sélectionnez cette option pour annuler les nouvelles attributions de joueurs et les nouveaux échanges et retourner aux listes de joueurs initiales. Il y a une raison pourquoi cette option est accompagnée d'un avertissement! Appuyez sur **START** pour rétablir toutes les listes de joueurs.

DELETE PLAYERS

Supprimez des joueurs à l'aide de cette option. Seuls les joueurs créés peuvent être supprimés (les joueurs créée peuvent seulement être supprimés s'ils sont des joueurs libres et ne font partie d'aucune équipe). Appuyez sur le bouton **L** et sur le bouton **R** pour parcourir les noms de joueurs, puis appuyez sur **START** pour supprimer.

DIRECTION DU CAMP D'ENTRAÎNEMENT

Lorsque vous créez un joueur, vous déterminez ses talents par le biais des différents programmes d'habileté du camp d'entraînement. Le bloc-notes du camp d'entraînement affiche le classement du joueur entre chaque épreuve.

40-YARD DASH Appuyez sur **START** pour commencer l'épreuve, puis alternez entre le bouton **L** et le bouton **R** pour sprinter. Plus vous appuyez rapidement sur les boutons, plus vous accélérez.

OBSTACLE COURSE Appuyez sur la croix directionnelle pour diriger le joueur dans la course à obstacles tout en appuyant sur le bouton **A** pour accélérer. Demeurez à gauche des mannequins bleus, à droite des mannequins rouges. Si vous faites une erreur, vous recevez une pénalité de deux secondes.

COACH ROGERS L'entraîneur pointe ses bras dans une direction et vous vous déplacez dans cette direction à l'aide de la croix directionnelle. C'est une question de réflexes.

PROTECT QB DRILL Votre joueur contre huit joueurs défensifs. Empêchez-les de toucher à votre quart-arrière. Heureusement, ils n'attaquent qu'un joueur à la fois. Plus tu passes de temps à les retenir, plus le classement de ton joueur sera élevé.

PASS RANGE DRILL Alternez entres le boutons **L** et **R** en courant. Lorsque vous vous trouvez près de la ligne, appuyez sur le bouton **A** et maintenez-le enfoncé pour déterminer votre angle, puis relâchez-le pour lancer le ballon.

10-YARD FIGHT Vous commencez à ligne de 10 verges et vous devez pénétrer l'extrémité de la zone. Vous ne pouvez courir hors des marques de mise en jeu ou derrière la ligne de 15 verges. Utilisez vos habiletés pour marquer un but.

REC CATCH DRILL Servez-vous de vos habiletés pour vous préparer pour une passe. Appuyez sur le bouton **L** ou sur le bouton **R** pour commencer le jeu, et appuyez sur le bouton **A** pour que le quart-arrière lance le ballon ou attendez cinq minutes pour que le quart-arrière lance le ballon automatiquement.

RUSH QB DRILL Vous avez sept secondes pour plaquer le quart-arrière. Utilisez tous vos moyens!

DEF. 10-YARD FIGHT 10 verges vous séparent du porteur de ballon. Assurez-vous qu'il ne pénètre pas dans l'extrémité de la zone! Appuyez sur le bouton **L** our sur le bouton **R** pour commencer le jeu.

DEF. BACK DRILL Utilisez vos habiletés pour empêcher le receveur adverse d'attraper le ballon. Appuyez sur le bouton **R** ou sur le bouton **L** pour commencer.

KICK DISTANCE DRILL Appuyez sur le bouton **R** et sur le bouton **L** pour accélérer. Lorsque vous êtes près de la ligne, appuyez sur le bouton **A** et maintenez-le enfoncé pour choisir un angle, puis relâchez le bouton **A** pour botter le ballon.

KICK ACCURACY DRILL Appuyez sur le bouton **A** pour amorcer le botté. Pendant que l'indicateur de puissance se remplit, appuyez sur la croix directionnelle vers la gauche/droite pour déterminer la direction du botté. Appuyez de nouveau sur le bouton **A** lorsque l'indicateur de puissance est plein. Vous devrez faire bien attention au vent afin d'envoyer le ballon entre les poteaux de but.

PUNT ACCURACY DRILL Appuyez sur le bouton **A** pour amorcer le botté. Lorsque l'indicateur de puissance a atteint le niveau désiré, appuyez de nouveau sur le bouton **A**. Faites attention de ne pas envoyer le ballon à l'extrémité de la zone.

JEU MULTIJOUEUR

Madden NFL 2003 vous permet de jouer contre jusqu'à trios de vos amis grâce au câble Game Boy® Advance Game Link®.

➲ **Pour configurer une partie multijoueur :** Branchez au moins deux appareils Game Boy Advance par la biais d'un câble Game Link®. Tous les joueurs appuient sur **START** pour accéder au menu principal. Placez PLAY NOW en surbrillance et appuyez sur le bouton **A** ou sur **START**, puis placez LINK PLAY en surbrillance, appuyez sur le bouton **A**, et le menu Team Select apparaît (Le menu Team Select n'apparaît que lorsque les joueurs 2, 3 ou 4 se sont joins au jeu.) Pour passer au terrain, suivez les instructions de la section Commencement d'une partie (➤ p. 40).

MUSIQUE

"Party Hard"
Interprétée par Andrew W.K.
Composée par Andrew W.K.
© 2002, Publiée par Songs of Universal, Inc.
en son nom et au nom de Andrew W.K. Music
(P) 2002 L'enregistrement est une gracieuseté de Island Records
sous licence de Universal Music Enterprises

GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

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. Dons, les limitations et/ou exclusions énoncées ci-dessus ne s'appliquent peut-être pas dans votre cas. 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

Veuillez 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. Veuillez 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, un abus ou une négligence quelconque, 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.

RETOURS APRÈS LA PÉRIODE DE GARANTIE DE 90 JOURS

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 sauivants la date d'achat, veuillez retourner le produit accompagné d'un chèque ou d'un mandat-poste de 15,00 $US à l'ordre d'Electronic Arts, ainsi que d'une brève description du problème rencontré. Veuillez 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 une nouveau support d'enregistrement.

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.

SERVICE DES GARANTIES DE EA

Courriel et Internet : http://techsupport.ea.com
Téléphone : (650) 628-1900

ADRESSE POSTALE DU SERVICE DES GARANTIES

Electronic Arts Customer Warranty
P.O. Box 9025
Redwood City, CA 94063-9025

AVIS

Electronic Arts se réserve le droit d'apporter des améliorations au produit décrit dans ce manuel à tout moment et sans préavis.Ce manuel et le logiciel décrit dans ce manuel sont protégés par des droits d'auteur. Tous les droits sont réservés. Aucune partie de ce manuel ni du logiciel décrit ne peut être copiée, reproduite, traduite, ni transmise par voie électronique sans le consentement préalable par écrit de Electronic Arts.

ASSISTANCE TECHNIQUE

Si vous avez besoin d'assistance sur ce produit, appelez-nous au (650) 628-4322 du lundi au vendredi, de 8h30 à 11h45 ou de 13h00 à 16h30, heure du Pacifique. Prenez note que l'assistance technique n'est offerte qu'en anglais

SERVICE D'ASSISTANCE TECHNIQUE

Courriel et Internet : fr-support@ea.com (en français), http://techsupport.ea.com (an anglais)
FTP : ftp.ea.com

ADRESSE POSTALE :

Electronic Arts Technical Support
PO Box 9025
Redwood City, CA 94063-9025

Si vous résidez à l'extérieur des États-Unis, veuillez vous adresser à l'un des bureaux suivants.

En **Australie** :
Electronic Arts Pty. Ltd.
P.O. Box 432
Southport Qld 4215, Australia

Au **Royaume-Uni** :
Electronic Arts Ltd.
P.O. Box 181
Chertsey, KT16 OYL, UK
Téléphone : (0870) 243-2435.

En **Australie** : Pour obtenir de l'assistance technique ainsi que des trucs et astuces, téléphonez au 1 902 261 600 (0,95$US la min.), 7 jours par semaine, de 10h00 à 20h00. Si vous avez moins de moins de 18 ans, vous devez obtenir le consentement de vos parents.

Photographie de la couverture de l'emballage : Elsa/Getty Images

© 2002 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA SPORTS, le logo de EA SPORTS et John Madden Football sont des marques de commerce ou des marques déposées de Electronic Arts Inc. aux É.-U. et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. © 2002 NFLP. Les noms des équipes et les logos sont des marques de commerce des équipes indiquées. Toutes les autres marques reliées à la NFL sont des marques de commerce de la Ligue nationale de football. Produit officiellement autorisé de PLAYERS INC. Le logo de PLAYERS INC est une marque déposée de NFL players. www.nflplayers.com © 2002 PLAYERS INC.

Game Boy Advance est une marque de commerce de Nintendo.

Toutes les autres marques de commerce sont la propriété de leurs propriétaires respectifs

EA SPORTS[MD] est une marque de Electronic Arts[MD].

NOTES

PROOF OF PURCHASE
PREUVE D'ACHAT
MADDEN NFL 2003™

Electronic Arts Inc.
209 Redwood Shores Parkway
Redwood City, CA 94065

1451905
PRINTED IN THE USA