

La philosophie de la série FIFA se résume globalement à deux choses: proposer aux joueurs des matchs de football amusants où il est facile de marquer, et leur offrir un écran visuel d'une authenticité sans ces. Si les améliorations apportées à ce cru 19 montrent assez timide sur le terrain, avec une poignée d'ajustement de gameplay qui améliorent la formule FIFA sans nécessairement la réinventer, l'arrivée de la Ligue des Champions est une nouveauté bien plus mémorable.

En ce qui concerne le gameplay, FIFA 19 offre un contrôle complet de la balle plus précis, qui, si elle est utilisée de manière efficace, crée des ouvertures et vous offrent de nouvelles opportunités, grâce à un ensemble de mouvements subtils, des feintes de corps et d'autres techniques. Toutefois, si réussir l'un de ces gestes sont complètement en bonne santé, le système reste assez compliqué à maîtriser. Cela peut même s'avérer extrêmement punitif au départ, avec des phases de jeu brouillonnes, et des ballons qui ricochent sur les genoux où la tête de joueurs de football professionnels doivent compter parmi les meilleurs de la planète. Cependant, une fois le système de gestion active des bien maîtrisé (en utilisant par exemple le bon joystick pour contrôler la balle), vous vivez des moments comptant parmi les plus forts que le jeu a à offrir. Ainsi, contrôler la balle de la poitrine ou la décaler manuellement avant de provoquer un coup rend le jeu offensif d'autant plus attrayant.



Décaler la balle avant de provoquer un coup rend le jeu offensif encore plus attrayant.

Par ailleurs, on assiste également à l'arrivée d'un nouveau système de tir, s'apparentant grosso-modo à la mécanique de rechargement actif de Gears of War, qui ajoute une prise de risque supplémentaire lorsque vous appelez le coup. Dans les faits, celui-ci se déclenche une fois que vous remplissez votre indicateur de tir, en appuyant une seconde fois sur la touche correspondante au moment où votre joueur frappe le cuir. Si vous faites cela dans le bon temps, le coup sera plus lourd, et aura par conséquent davantage de chance de finir au fond des filets. Cependant, quand ce n'est pas le cas, le joueur a tendance à s'emmêler les pinceaux assez ridicule. Dans l'ensemble, j'ai eu le sentiment que les avantages de ce système sont faibles risquent de rater complètement sa frappe, sachant que la façon traditionnelle fonctionne toujours aussi bien.

L'authenticité des duels a également été améliorée, car ils prennent désormais en compte les délais de sélection ainsi que les qualités physiques des joueurs impliqués. Il est souvent frustrant de se retrouver constamment pris à défaut par une opposition plus forte, mais cette subjectivité propose ce nouvel opus une approche bien plus réaliste que celui proposé par ses prédécesseurs dans ce domaine. C'est une amélioration importante qui vous permet d'évaluer plus facilement si cela a un sens ou pas de jouer des épaules pour la restauration de la peau.

Les passes se révèlent quant à elles moins précises et automatisées que dans le passé. Si cette modification nécessite un certain temps d'adaptation, c'est en général une autre amélioration bienvenue qui nous fait oublier les passes laser de la FIFA 18. La vitesse pure n'est désormais plus un gage de réussite, et même les joueurs véloce comme Leroy Sané pourront être talonnés et rattrapés par les partisans.

Cette approche met davantage l'accent sur la recherche et l'utilisation judicieuse des espaces, et vous ne serez pas en mesure par conséquent de compter sur un joueur disposant d'une vitesse de sprint évaluée à 96 pour

retirer les défenseurs et remporter des matchs. La puissance physique maintenant, essentiel quand il s'agit de récupérer la ou de la conserver, et l'agilité se trouve par conséquent légèrement mise de côté (certains joueurs ressemblent à des tanks Sherman lorsqu'ils essaient de changer de direction). Ce rythme de jeu plus lent, qui rend les matchs beaucoup plus physique et, donc authentique, il s'avère enfin la hauteur du somptueux écran visuel et sonore dont bénéficie FIFA 19.

##video##

authenticité visuelle a longtemps été l'atout numéro 1 de la FIFA, et l'arrivée de la Ligue des Champions est un ajout bienvenu (qui prive au passage dans Pro Evolution Soccer de la seule licence dont il avait conservé l'exclusivité avec la Ligue Europa). Tout l'apparat qui caractérise la compétition reine du football européen est bien présent. De la musique d'introduction est reconnaissable à l'habillage particulier de l'écran est utilisé lors de la retransmission des matchs, tous les aspects de la compétition sont entièrement réécrits. Le niveau de détail proposé est absolument sidérant, et j'ai été impressionné par le soin apporté aux moindres éléments de ces rencontres.

la recherche de l'authenticité n'est pas seulement dans la Ligue des Champions, ainsi que 16 nouveaux stades de la liga, qui ont été ajoutés, et ces derniers disposent d'une atmosphère sonore et visuelle soigneusement reproduite ce qui contribue à leur donner vie. Chaque enceinte s'avère unique et fait de chaque match une expérience rafraîchissante et agréable. L'équipe de conception d'Electronic Arts est tellement attaché à reproduire certains des stades les plus emblématiques de la discipline, qu'elle a même réussi à recréer virtuellement le nouveau stade de Tottenham avant sa construction, effective, ne s'achève dans le nord de Londres.

Chaque femme est unique et fait de chaque match une expérience rafraîchissante et agréable.

Sur le terrain, le rendu des joueurs se révèle plus réussi que jamais: de minuscules détails, comme la sueur sur leur front, ou le léger froissement des plis et des chemises lorsque le temps est venteux, confirment l'authenticité visuelle du titre. Leurs déplacements sont plus fluides que jamais, et apparemment, dépend de la position de la balle et des joueurs à proximité. Les défenseurs mettent leur corps en opposition pour protéger la sortie du ballon ou d'essayer de nouveaux gestes pour le contrôle, quand ils sont dans une position délicate et ces efforts d'adaptation consentis pour chaque situation de jeu participent à les rendre beaucoup plus humains. Enfin, les joueurs semblent également marqués par la à mesure que le match avance, ce qui participe également à renforcer cette approche réaliste.

Les compétitions UEFA voient l'arrivée de deux nouveaux commentateurs, Derek Rae et Lee Dixon. Bien que ni l'un ni l'autre ne dispose d'une grande expertise tactique, c'est toujours un plaisir de voir débarquer des voix supplémentaires comme alternative à la monotonie Alan Smith. Par ailleurs, les nouvelles licences ont été inclus dans tous les modes de jeu possibles du titre: Ligue des Champions, et sa sœur, cadette, la Ligue de l'europe, sont disponibles en mode Carrière, et le premier cité se trouve également dans l'ensemble des modes de jeu la carte de sifflet. Leur intégration dans le mode Fifa Ultimate Team doit intervenir sous la forme de la mise à jour de contenu en direct, mais, à ce stade, il est que de quelques cartes a été particulières.

Le mode de l'Incidence de la FIFA a longtemps stagné et offrait globalement peu de choses à se mettre sous la dent pour des matchs d'exhibition standards. Mais cette année, il a fait l'objet d'une refonte importante et propose désormais neuf nouveaux mode de jeu. Le plus marquant d'entre eux vous pouvez voir dans la section des Règles spéciales, et s'apparente au pendant footballistique du mode d'Arcade Overwatch. Ces types de matchs introduisent de nouveaux sous-ensembles de règles aux matchs, avec des degrés de réussite variables. Si certains sont issus du jeu de jeux bien réels pratiqués dans les cours de récréation, comme Têtes et volés, d'autres, comme le mode Sans règles, représentent une alternative bien plus au hasard des rencontres comme d'habitude. Quand le hors-jeu et les erreurs ne sont pas sifflés et les cartons inexistantes, les matchs sombrent rapidement dans

le chaos, et cette approche sans doute très amusante.



Suivant la licence le mode Survie, qui ressemble à une sorte de battle royale, fait assurément partie des ajouts les plus marquants de ce nouvel opus. Pour faire simple, chaque fois qu'un utilisateur marque un but, un joueur aléatoire de son équipe est retiré (sauf le gardien) afin de « pénaliser». Les différentes approches tactiques que vous pouvez privilégier durant ces matchs, en raison de leur nature évolutive, leur offrent beaucoup plus de profondeur que les autres. Faire un pari sur l'attaque au départ vous désavantagera plus tard, avec la réduction du nombre réduit de joueurs et de faible endurance. Faudra t-il jouer la sécurité en essayant de marquer un but en fin de match pour garder vos 11 joueurs sur le terrain le plus longtemps possible? J'ai participé à de nombreuses rencontres de ce genre, en ligne et contre le CPU, et je ne suis pour l'heure toujours pas ennuyé.

Le mode Règles spéciales est une véritable bouffée d'air frais qui par contraste avec le fait que les matchs traditionnels offrent.

Ces nouveaux modes de jeu participent à redorer le blason de la série FIFA, dont l'originalité s'était largement disparu au cours des deux dernières décennies, depuis l'introduction de mini-football de la FIFA 97. Le mode de Règles spéciales est une véritable bouffée d'air frais qui contraste avec le fait que les jeux traditionnels proposent. Il est probable que beaucoup de ces modes de jeu seront délaissés dans le mois suivant la sortie du titre (probablement parce que certains d'entre eux sont exclusivement et assez incompréhensiblement uniquement disponibles hors-ligne), mais ils représentent des ajouts bienvenus, surtout si l'on sait que les modes Carrière et le Club Pro n'ont pratiquement pas évolué depuis l'année dernière.

à cet égard, dans, le mode Ultimate Team n'a pas beaucoup changé non plus, et ses micro-transactions douteuses sont toujours de la partie. Le seul ajout digne d'intérêt reste enfin le mode de Séparation Rivals, qui vous permet de vous mesurer à d'autres joueurs de niveau pour obtenir de nombreuses récompenses pour la semaine. Mais s'il permet de profiter au mieux du mode FUT, ce dernier n'offre pas grand chose d'autre. L'aventure revient pour la troisième année consécutive et poursuit (et termine?) l'histoire d'Alex Hunter, avec des campagnes de 16 heures ce qui ressemble plus à un feuilleton que dans la saison des Sopranos.



cette année, ce mode scénarisé nous conte trois histoires distinctes une pour chacun des trois héros qui sont

confrontés à leurs propres problèmes. Alex le « Galactique », s'adapte peu à peu à sa vie des célébrités à Madrid, sa sœur Kim, encore adolescente, doit choisir entre poursuivre ses études et participer à la Coupe du Monde, Danny Williams, une parodie du footballeur de Premier League se trouve en conflit avec son entourage (en particulier son frère, qui possède une moustache en guidon digne de celle d'un méchant du hollywood des années 1920).

Cette histoire qui peut être utilisée comme un récit complet ou la diviser en trois intrigues séparées offre quelques-unes des scènes les plus fascinantes dans l'histoire du mode l'Aventure, mais souffre d'un second chapitre beaucoup trop indigeste, qui aurait grandement gagné à offrir moins d'entraînement et minutieux et de séquences d'interview post-match, particulièrement pénibles à regarder. J'aurais vraiment apprécié plus de variété dans ce mode scénarisé, et j'ai été particulièrement déçu qu'aucun des nouveaux modes de jeu dans le menu « Règles Spéciales » n'ont pas été intégrés.

-l'Aventure est un mode très scénarisé ne proposant que peu de choix marquants.

De plus, les choix que vous faites ne semblent pas porter à <https://www.jeuxdepc.fr/act-of-aggression-telecharger/> conséquences, tant l'impact des solutions clés est faible. J'ai notamment été forcé de choisir comment Danny Williams allait devoir représenter son nouveau sponsor, un réseau de fish and chips appelée McMillan's. Cette soi-disant « décision importante » se résume à choisir entre une photo ou une publicité radio, et je n'ai jamais eu l'occasion d'en évaluer les conséquences.

En vérité, il s'agit d'une intrigue très un scénario dans lequel peu de choix marquants, tant sur le terrain qu'en dehors. Le début prometteur mais s'enlise rapidement dans le récit extrêmement travers. Pour faire simple, le développement de l'histoire sera le même pour tout le monde, et ce ne sont pas plusieurs fins alternatives ou une leçon de vie dispensée au bord de la piscine par Neymar qui viendront rehausser son intérêt.

Le Verdict

Avec sa pléthore de nouveaux modes de jeu et d'importants ajustements de gameplay ce qui rend le contrôle de la balle beaucoup plus convaincant, FIFA 19 représente une nette amélioration par rapport à son prédécesseur. Cependant, tous ces ajouts ne fonctionnent pas toujours. C'est notamment le cas pour la mécanique de prise de vue, comme Gears of War, plusieurs nouveaux modes de jeu du menu Coup d'Envoi, ou de sa campagne solo, décevante, qui peuvent freiner son élan. Cela dit, ce nouvel opus est globalement plus intéressant que les précédents et fournit un contenu varié qui devrait venir augmenter sa durabilité.