



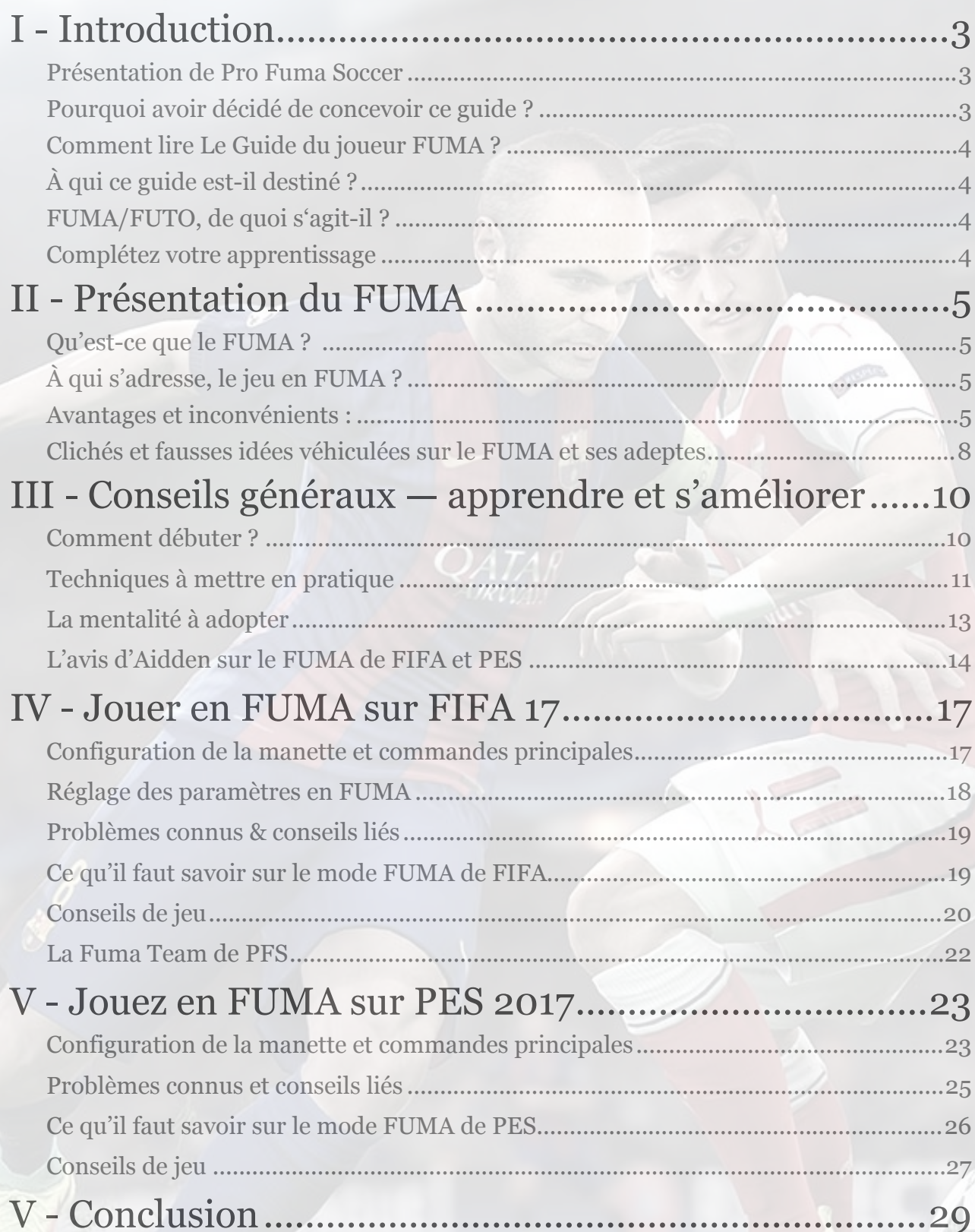
# Le Guide du Joueur FUMA

Apprenez à jouer sans assistance à FIFA 17 et PES 2017 grâce aux conseils de joueurs FUMA expérimentés.



Pro Fuma Soccer — <http://pro-fuma-soccer.forumactif.org/>

*1<sup>ère</sup> édition (2016 - 2017)*



<b>I - Introduction.....</b>	<b>3</b>
Présentation de Pro Fuma Soccer .....	3
Pourquoi avoir décidé de concevoir ce guide ? .....	3
Comment lire Le Guide du joueur FUMA ? .....	4
À qui ce guide est-il destiné ? .....	4
FUMA/FUTO, de quoi s'agit-il ? .....	4
Complétez votre apprentissage .....	4
<b>II - Présentation du FUMA .....</b>	<b>5</b>
Qu'est-ce que le FUMA ? .....	5
À qui s'adresse, le jeu en FUMA ? .....	5
Avantages et inconvénients : .....	5
Clichés et fausses idées véhiculées sur le FUMA et ses adeptes.....	8
<b>III - Conseils généraux — apprendre et s'améliorer.....</b>	<b>10</b>
Comment débiter ? .....	10
Techniques à mettre en pratique .....	11
La mentalité à adopter .....	13
L'avis d'Aidden sur le FUMA de FIFA et PES .....	14
<b>IV - Jouer en FUMA sur FIFA 17.....</b>	<b>17</b>
Configuration de la manette et commandes principales.....	17
Réglage des paramètres en FUMA .....	18
Problèmes connus & conseils liés .....	19
Ce qu'il faut savoir sur le mode FUMA de FIFA.....	19
Conseils de jeu.....	20
La Fuma Team de PFS.....	22
<b>V - Jouez en FUMA sur PES 2017.....</b>	<b>23</b>
Configuration de la manette et commandes principales.....	23
Problèmes connus et conseils liés .....	25
Ce qu'il faut savoir sur le mode FUMA de PES.....	26
Conseils de jeu .....	27
<b>V - Conclusion .....</b>	<b>29</b>

# I - Introduction

Ce guide a été pensé et conçu par un groupe de joueurs appartenant à la communauté Pro Fuma Soccer. Ce dernier est le fruit d'un travail qui se veut le plus exhaustif possible. Il vous est proposé gratuitement, sans contrepartie, si ce n'est l'attente de retours et questions de votre part qui nous permettront d'améliorer les prochaines versions du guide.

## Présentation de Pro Fuma Soccer

---

Pro Fuma Soccer (PFS) est un forum communautaire conçu en août 2015 par Aidden & King\_of\_PES, ouvert à tous les joueurs PS4 désireux de s'essayer au jeu manuel, en vue, soit d'une transition partielle, soit d'une conversion complète à ce principe de jeu. PFS a vu le jour à la suite d'une discussion entre joueurs FUMA sur [jeuxvideo.com](http://jeuxvideo.com). L'objectif était à la fois de réunir les joueurs FUMA dans un espace clair et encadré afin de leur permettre d'échanger et de partager autour du jeu manuel, mais également de leur offrir la possibilité de participer à de véritables compétitions FUMA au sein du forum.

Initialement, PFS regroupait uniquement des joueurs de Pro Evolution Soccer. Par la suite, désireux de mettre fin à la célèbre guerre opposant les joueurs FIFA & PES et de les réunir autour d'une même passion, le forum ouvrit ses portes aux joueurs FIFA. À l'avenir, PFS espère pouvoir s'étendre davantage en permettant l'accès aux joueurs Xbox one.

Sur PFS, vous aurez la possibilité de :

- ▶ Participer à des tournois organisés par les modérateurs
- ▶ Contribuer à l'élaboration de projets
- ▶ Participer à des débats et discussions encadrées
- ▶ Accéder à des tutoriels proposés par les membres
- ▶ Rejoindre la célèbre Fuma Team (Club Pro) sur FIFA 17...

... et plein d'autres choses.

## Pourquoi avoir décidé de concevoir ce guide ?

---

Nous avons pris l'initiative de créer ce guide afin de vous présenter une façon de jouer encore trop méconnue du public, le jeu manuel. Beaucoup de joueurs ne savent pas qu'il est possible de rendre le jeu plus manuel, d'autres n'en voient pas l'intérêt et d'autres, encore, n'y voient qu'un simple handicap. Ce que nous voyons, nous, ce sont des joueurs de plus en plus lassés par la facilité déconcertante de construire un jeu spectaculaire, rapide et de logger le ballon au fond des filets. Nous percevons cette sensation qu'ont les joueurs de tourner en rond chaque année avec l'apparition des nouveaux opus. Pourtant FIFA et PES sont des jeux disposant d'un potentiel caché très intéressant dès lors que l'on accepte d'abandonner les assistances. Nous espérons, grâce à ce guide, motiver d'autres joueurs à pousser plus loin leur expérience des jeux de football virtuel en optant pour une configuration FUMA.

Par ailleurs, face à l'absence de véritables guides ou tutoriels mettant en avant la richesse du jeu en Fuma de manière exhaustive et réaliste il nous a semblé judicieux d'entreprendre ce travail. Ainsi, nous souhaitons partager notre expérience et transmettre nos connaissances du jeu en FUMA pour faciliter l'apprentissage des joueurs désireux de franchir le cap.

## Comment lire *Le Guide du joueur FUMA* ?

---

### **Ce guide se décompose en 4 chapitres principaux :**

- ▶ Le premier mettra en avant le FUMA de manière générale en le présentant de façon complète avec ses avantages et ses défauts.
- ▶ Dans le deuxième chapitre vous retrouverez quelques conseils généraux, valables à la fois sur FIFA et PES. Nous vous donnerons également notre avis sur le FUMA des deux jeux, afin de vous aider à faire un choix si vous hésitez !
- ▶ Le troisième chapitre portera sur FIFA. Nous y verrons la configuration des commandes ainsi que les choses à savoir et diverses astuces pour vous améliorer et appréhender au mieux le FUMA sur FIFA. Par ailleurs, nous parlerons un peu de la Fuma Team, club pro FUMA dirigé par PFS.
- ▶ Le quatrième et dernier chapitre portera sur PES. De la même façon que pour le chapitre précédent, nous y aborderons divers conseils et astuces pour comprendre et maîtriser au mieux le FUMA sur PES.

Nous vous conseillons de lire d'abord l'intégralité des deux premiers chapitres avant de lire celui correspondant à l'un ou l'autre des deux jeux.

À certains endroits de ce guide, vous trouverez des QR codes. Ces derniers sont des codes barres que vous pourrez flasher avec une application dédiée à cela sur votre smartphone afin d'avoir accès à certaines vidéos accompagnant les explications.

### À qui ce guide est-il destiné ?

---

Ce guide est disponible pour tous les joueurs passionnés de jeu de football. Ce dernier peut être lu par simple curiosité, bien qu'il s'adresse avant tout aux joueurs désireux de s'essayer ou de se perfectionner au jeu

FUMA, que ce soit à temps de jeu partiel, ou complet.

Nous espérons que ce guide sera également utile aux joueurs FUMA débutants ou confirmés qui ont encore des difficultés pour s'améliorer.

### FUMA/FUTO, de quoi s'agit-il ?

---

Au cours de ce guide, vous pourrez souvent observer l'utilisation des sigles FUMA et FUTO. Si un certain nombre de joueurs à connaissance de ces sigles, c'est loin d'être le cas de tous. Il est donc important d'expliquer rapidement ces termes afin de les dissocier.

- ▶ FUMA est un sigle désignant l'expression *Full Manuel*. Il regroupe l'ensemble des joueurs ayant adopté un paramétrage des options de jeu permettant une prise en main totalement manuelle.
- ▶ FUTO renvoie à l'expression *Full Auto*. Ce sigle désigne les joueurs « classiques » de PES et FIFA, jouant avec les paramètres par défaut, c'est-à-dire avec l'ensemble des assistances pré-réglées au lancement du jeu, qui consiste à simplifier le contrôle du jeu en faisant en sorte que les passes soient toujours précises ou que les tirs soient quasiment toujours cadrés par exemple.

### Complétez votre apprentissage

---

Afin de faciliter la compréhension de ce guide et de l'illustrer, le youtubeur MONSIEURQUINTON proposera des vidéos en lien avec ce dernier. Vous pouvez d'ores et déjà consulter sa chaîne pour accéder à tout un tas de tutos que nous ne traiterons pas dans ce guide (défense, tactiques, coup de pied arrêtés, etc.), car nous avons choisi de nous concentrer uniquement sur les aspects qui sont propres au FUMA. Voici le lien de sa chaîne : [https://www.youtube.com/channel/UCCECr-i6broPmRzLJn\\_v5D7Q](https://www.youtube.com/channel/UCCECr-i6broPmRzLJn_v5D7Q)

# II - Présentation du FUMA

## Qu'est-ce que le FUMA ?

FUMA est un sigle désignant l'expression anglophone *Full Manual* qui renvoie à une configuration des commandes de jeu sur FIFA et PES vous permettant de supprimer la totalité des assistances que vous offrent initialement les deux jeux lors de la réalisation de vos phases de jeu en possession du ballon, par opposition au jeu en FUTO (Full automatique) qui propose au joueur une multitude d'assistances à la construction du jeu.

Que vous effectuiez une passe, un tir ou un centre en FUMA, vous devrez impérativement définir de manière précise la puissance (temps de pression sur le bouton), mais également la direction dans laquelle vous souhaitez orienter votre ballon. Aucune approximation ne vous sera permise. Si vous ratez une passe, un tir ou un centre, vous ne pourrez vous en prendre qu'à vous même !

Mais pas de panique, nous allons vous étayer dans votre apprentissage et faire de vous un joueur FUMA heureux et talentueux !

## À qui s'adresse, le jeu en FUMA ?

Le jeu manuel peut s'adresser à tout le monde. Cependant, ce dernier s'adressera principalement aux joueurs trouvant les jeux de football trop simples à prendre en main, ou trop peu réalistes. Nous recommandons aussi aux joueurs habitués des jeux de football, qui possèdent un bon niveau et pour qui le manque de défi commence à se faire ressentir, d'opter pour une configuration manuelle. Si vous souhaitez approfondir vos possibilités de jeu et accroître le potentiel que vous offre votre jeu de football préféré, c'est que le FUMA est fait pour vous. Cependant, il n'est pas nécessaire d'être un excellent joueur pour s'essayer au FUMA.

## Avantages et inconvénients :

Afin de faciliter votre lecture, nous vous proposons un tableau récapitulatif des avantages et des inconvénients que suscite le jeu en FUMA. Nous argumentons chaque point séparément à la suite du tableau.

Avantages	Inconvénients
A1. Plus simulation, plus authentique	I1. Quelques bugs parfois
A2. Un contrôle total de vos actions	I2. Un désavantage contre les joueurs FUTO
A3. Un challenge ultime	I3. Pas d'Intérêt compétitif concret FUMA VS FUTO
A4. De meilleures sensations	I4. Actuellement difficile de trouver des joueurs FUMA en Matchmaking.
A5. Un bon moyen de neutraliser les défauts du jeu	
A6. Moins de hasard pour plus de maîtrise	

### **A1. Plus simulation, plus authentique.**

En Fuma, tout ce que vous entreprenez demande un minimum de concentration. Avec le temps, vous apprendrez à réaliser aisément diverses actions. Cela étant, la difficulté de certaines actions telles que des passes en profondeur lobées, des tirs de loin ou encore des centres, est particulièrement bien rendue avec les commandes manuelles. Ainsi, il vous faudra vous concentrer et vous appliquer pour réussir ces actions. En FUMA, vous ferez parfois une passe trop longue, trop courte, un tir totalement manqué. C'est cette part d'imprécision qui va venir donner cet aspect authentique à votre jeu. Par conséquent, le rythme de jeu sera naturellement revu à la baisse, s'approchant donc davantage d'un match de football authentique.

### **A2. Un contrôle total de vos actions.**

Le fait de pouvoir choisir librement la direction d'une passe ou d'un tir, ainsi que sa puissance, vous permettra de créer de toutes nouvelles situations de jeu irréalisables avec les assistances par défaut. Optez par exemple pour une passe en profondeur au sol dans le dos du défenseur au lieu de la traditionnelle passe lobée que vous imposerait la logique du jeu avec les assistances. C'est vous qui prenez les décisions et qui donnez forme à vos actions.

### **A3. Un challenge ultime.**

Si vous trouvez FIFA ou PES trop simple à prendre en main, si vous souhaitez complexifier davantage la construction de vos actions, ou si vous êtes un joueur assisté de niveau honorable, alors jouer en manuel peut constituer un nouveau défi à relever. Pourquoi ne pas dépasser vos limites et voir jusqu'à quelles divisions vous serez capable de monter en affrontant des joueurs assistés ?

### **A4. De meilleures sensations.**

Il s'agit d'un des avantages les plus importants que procure le jeu en manuel. Le fait d'avoir un contrôle total de votre jeu vous donne accès à des sensations beaucoup plus satisfaisantes. Mener une offensive construite et aboutissant à un but vous octroiera une certaine satisfaction et la sensation réelle d'avoir accompli cela vous même. Si cela ne vous parle pas dans l'immédiat à la lecture de ces mots, vous vous en rendrez vite compte lors de vos premiers buts. En FUMA, chaque but a toujours quelque chose de magique et valorisant. Le fait de pouvoir sentir chaque passe, chaque tir, d'ajuster chaque centre comme bon vous semble, vous offre des sensations sans pareil et inhérentes au FUMA.

### **A5. Un bon moyen de neutraliser les défauts du jeu.**

C'est un secret pour personne, FIFA comme PES, chaque année, souffrent de divers défauts et problèmes qui viennent parfois nuire à l'expérience de jeu. Et bien souvent, il faut faire avec jusqu'à l'opus suivant, qui lui aussi aura son lot de défauts et problèmes d'équilibrages. Pour ne citer qu'un exemple commun à FIFA et PES cette année, on peut éventuellement parler d'un jeu de passe beaucoup trop juste, qui conduit souvent les joueurs à abuser du jeu rapide à une touche de balle, donnant de fait, une impression de flipper assez désagréable. Bien que le FUMA ne vous empêchera pas d'entreprendre ce type de construction, il vous imposera en revanche une certaine rigueur pour que vos passes soient précises. Une simple passe légèrement ratée peut parfois contribuer à ralentir le rythme de jeu.

### **A6. Moins de hasard pour plus de maîtrise.**

Lorsque vous jouez avec des assistances, vous devez comprendre qu'il existe une part de réussite et d'échec pour

chaque type d'action que vous allez entreprendre. Ces taux de réussite et d'échec vont être influencés par divers facteurs comme les statistiques de votre joueur, le pressing adverse, l'équilibre du joueur lors de l'exécution de sa passe ou de son tir, etc. C'est cette même balance statistique qui va déterminer l'issue d'un tir par exemple. Tantôt, un même tir ira se loger dans la lucarne, tantôt il ira s'écraser sur le poteau ou passera à côté du but. En FUMA, vous ne supprimez pas l'influence statistique, mais vous la réduisez dans le même temps que vous augmentez la part de contrôle de votre jeu. L'issue d'une passe ou d'un tir dépendra majoritairement de votre précision, manette en main. C'est un atout intéressant qui fera la différence dans plusieurs situations, notamment lorsque vous jouerez avec des équipes faibles.

### **I1. Quelques bug parfois...**

Même si le FUMA règle la plupart des problèmes de FIFA ou PES, notamment en ce qui concerne l'équilibrage, il existe tout de même quelques problèmes inhérents au FUMA, que ce soit sur PES ou sur FIFA. Nous reviendrons plus en détail sur ces derniers dans les prochains chapitres. Notez toutefois que nous mettons tout en œuvre pour les faire remonter aux éditeurs afin qu'ils puissent les résoudre. Parfois, nous trouvons aussi quelques astuces permettant de les contourner.

### **I2. Un désavantage contre les joueurs FUTO (assistés).**

Il est important de faire la lumière sur ce point, car d'une part, beaucoup de joueurs FUMA cherchent à se rassurer en présentant le jeu en FUMA comme avantageux contre les joueurs FUTO, et d'autre part certains joueurs FUTO justifient leur choix de ne pas jouer en manuel, car ce serait trop facile et avantageux (oui, nous avons déjà entendu cet argument

plusieurs fois), ce qui en soi est assez paradoxal. La vérité dans la pratique, c'est que même si le FUMA offre effectivement des possibilités de jeu plus larges, il n'en reste pas moins bien plus compliqué à appréhender que le jeu avec ses assistances. On est plus imprécis, plus sensible au pressing adverse, etc.

### **I3. Pas d'Intérêt compétitif concret FUMA VS FUTO.**

Si vous jouez un tournoi officiel sur FIFA ou PES, opter pour une configuration manuelle diminuerait grandement vos chances de victoire, bien que vous nous inspireriez un profond respect ! Si l'on s'en tient à ce que constitue la compétition au sens concret, alors le FUMA ne vous apportera rien d'intéressant, il risque même de s'avérer frustrant pour vous. En revanche, il peut constituer un véritable intérêt pour peu que l'on considère la compétition dans sa dimension abstraite. Nous reparlerons un peu plus loin de la façon d'appréhender le FUMA dans un mode compétitif et nous vous donnerons les clés en main pour adopter la meilleure position psychologique possible pour y parvenir.

### **I4. Actuellement difficile de trouver des joueurs FUMA en Matchmaking.**

Voici une bien malheureuse réalité à prendre en compte lorsque l'on se lance dans le FUMA. Il est difficile de trouver des joueurs en passant par la recherche dans les différents modes de jeu. Parfois même, le FUMA n'est tout simplement pas considéré par les éditeurs. Les joueurs manuels, bien que de plus en plus nombreux au fil des années, restent malgré tout des perles rares. Pourtant, rien n'est plus agréable que de jouer un match 100 % FUMA. Il vous faudra rejoindre des groupes de joueurs avec qui sympathiser ou passer par des communautés regroupant les joueurs FUMA, à l'image de Pro Fuma Soccer. Ainsi, vous trouverez plein d'autres joueurs

qui partageront la même passion que vous.

## Clichés et fausses idées véhiculées sur le FUMA et ses adeptes

---

*Les joueurs manuels ou le mode FUMA en lui-même sont régulièrement la cible de différentes fausses idées ou de stéréotypes qui peuvent parfois démotiver certains joueurs qui désirent découvrir le mode FUMA. Cette courte partie aura pour but de démêler le vrai du faux afin que vous puissiez savoir à quoi vous attendre. Nous vous recommandons grandement de lire cette partie jusqu'au bout. Comme pour tout, il est difficile d'appréhender positivement (ou de manière neutre) quelque chose si l'on ne parvient pas en amont à se dégager des « on-dit ».*

### **« Les joueurs FUMA s'estiment comme appartenant à l'élite des joueurs. »**

Si cette idée peut occasionnellement se vérifier chez certains cas isolés, il est important de préciser que les joueurs FUMA optent avant tout pour une mentalité et une façon de jouer. Si le FUMA constitue probablement la configuration la plus intéressante pour pouvoir avoir la main mise sur l'intégralité de son jeu, il n'en reste pas moins qu'une option. Les joueurs FUMA ne pestent pas contre les joueurs FUTO, mais contre le degré d'assistance trop élevé qui est programmé sur les jeux de football : point sur lequel des joueurs FUTO seront d'accord.

### **« Les joueurs occasionnels ne peuvent pas apprendre à jouer en FUMA. »**

Cette idée que l'apprentissage et le perfectionnement du jeu en FUMA passe par un temps de jeu important et régulier revient souvent. On peut tout à fait devenir un bon joueur FUMA en jouant de manière occasionnelle. Un entraînement répété porte toujours ses fruits, bien entendu, et le FUMA ne déroge pas à la règle. Mais le temps de jeu n'est pas un obstacle à l'apprentissage. La difficulté d'apprentissage du FUMA réside surtout dans la destruction progressive des automatismes liés à l'assistance que votre cerveau aura fabriqués. Vous débloquerez progressivement d'autres automatismes plus adaptés au jeu manuel au fil du temps.

### **« Le temps nécessaire pour devenir un bon joueur FUMA est très long. »**

Tout dépendra de plusieurs facteurs personnels. Un joueur ne jouant qu'en FUMA progressera souvent plus vite qu'un joueur mixant tantôt jeu en FUTO, tantôt jeu en manuel. Selon votre motivation, votre investissement et vos capacités personnels, il est tout à fait possible de devenir un joueur FUMA honorable après une semaine de jeu. Généralement, au bout de 3 semaines, on parvient à construire à peu près n'importe quelle action sans grandes difficultés. Gardez à l'esprit qu'il existe une grande variabilité interindividuelle. Mais on apprend généralement assez vite à jouer en FUMA et c'est d'autant plus vrai ces dernières années, grâce à l'évolution de l'IA.



**« On doit être constamment concentré et il est impossible de réagir rapidement dans la construction quand on joue en FUMA. »**

Rassurez-vous, c'est probablement l'idée la plus fautive de toutes celles énoncées précédemment. Si au début, jouer en manuel demande de gros efforts de concentration pour chaque passe ou tir, c'est simplement parce que votre cerveau n'est pas habitué à jouer de cette façon et n'a plus de repères. Vous verrez qu'assez rapidement, vous retrouverez quelques automatismes et vous ne penserez même plus à la façon dont vous inclinez votre stick analogique ! Un exemple comparatif intéressant serait celui de voiture. Lorsque vous apprenez à conduire, il est difficile de passer les vitesses ou de rétrograder de façon naturelle. Vous devez y penser et vous concentrer. Au bout d'un certain temps, tout devient automatique et intuitif. C'est absolument pareil pour le FUMA, vous finirez par jouer tout en parlant de vos futures vacances en même temps !

**« Ce qui est nul en FUMA c'est que tous les joueurs sont les mêmes, les statistiques des joueurs ne se ressentent plus »**

On peut se poser cette question, qui en soi, a du sens. Il est vrai que les statistiques des joueurs opèrent à un degré différent. Cela étant, c'est surtout l'aspect aléatoire de certaines statistiques qui est réduit. Dans la pratique, on se rend vite compte qu'il reste toujours plus simple d'ajuster une bonne passe ou un tir avec un joueur habile qu'un joueur à faible potentiel et heureusement. Simplement, votre application personnelle joue un rôle plus important. Autrement dit, de manière imagée, chaque action ne se résumera pas seulement à un jet de dé qui déterminera la réussite ou l'échec de l'action entreprise.

# III - Conseils généraux – apprendre et s'améliorer

*Maintenant que vous êtes mentalement apte et motivé pour jouer à votre jeu de football préféré en manuel, nous n'allons pas vous laisser sauter dans le grand bain tout seul. Ce chapitre aura pour but de vous donner une liste de conseils et de démarches qui vous permettront d'apprendre efficacement et de progresser au mieux. Ces conseils seront valables, quel que soit le jeu que vous aurez choisi.*

*NB : pour ces différents conseils, nous emploierons des termes plus en lien avec FIFA, ces derniers étant plus compréhensible. Bien entendu, ce n'est que pour le besoin des explications.*

## Comment débiter ?

---

Il y a plusieurs façons de commencer le jeu en FUMA. Nous allons vous présenter les 3 qui nous semblent les plus fréquemment utilisées. Pour faciliter l'explication et pour pouvoir nous y référer aisément, nous allons les nommer.

- **La méthode progressive** : elle consiste à configurer les paramètres en manuel petit à petit sur un temps plus ou moins long. On débutera par exemple en conservant tous les paramètres en « assisté » à l'exception des passes que l'on basculera en « manuel ».
- **La méthode d'ouverture** : cette dernière consiste à réduire progressivement l'assistance de manière homogène. À la différence de la méthode précédente, cette dernière vise à modifier l'intégralité des paramètres d'un seul coup. Cette méthode n'est utilisable que pour les joueurs FIFA, puisque le jeu dispose d'un mode d'assistance intermédiaire appelé « semi », ce qui n'est pas le cas de PES. Cependant, un bon moyen d'adopter un système équivalent sur PES serait de passer tous les paramètres en manuel et de laisser les assistances visuelles actives. Vous disposerez ainsi d'une petite flèche pour vous aider à définir la trajectoire de vos passes et tirs.
- **La méthode directe** : elle consiste à changer directement l'ensemble des paramètres d'assistance en « manuel ». Il ne doit vous

rester aucun paramètre « assisté » en lien avec la construction du jeu en possession du ballon.

### **Notre avis :**

**La méthode la plus intéressante pour un apprentissage efficace et rapide est la méthode directe.** La raison, c'est que vous savez probablement déjà jouer à FIFA ou PES. Seulement, en apprenant à jouer avec les assistances, vous n'avez pas eu besoin d'apprendre à être précis, c'est ce qu'il faudra faire pour jouer en manuel. Avec la méthode directe, vous serez directement placé en condition d'apprentissage optimale.

La méthode progressive allie des modes de fonctionnement radicalement opposés et risque de semer le trouble dans votre esprit, nous ne la conseillons pas.

La méthode d'ouverture peut être une alternative moins frustrante que la méthode directe sur les débuts et peut s'avérer être une alternative intéressante. Cependant, le temps d'apprentissage sera plus long, car vous n'apprendrez pas à jouer en manuel, mais plutôt à jouer avec une assistance réduite. C'est bien, mais vous devrez passer par une deuxième phase de réduction d'assistance pour arriver au FUMA.

## Techniques à mettre en pratique

Pour apprendre et progresser en jouant en FUMA, nous allons vous donner quelques conseils utiles :

► **Jouez seulement en FUMA le temps de vous habituer.** Lorsque vous allez commencer à jouer en manuel, c'est un vrai travail d'adaptation que vous allez devoir entreprendre. Et il est important de soutenir cet effort de travail jusqu'à ce que vous vous sentiez suffisamment à l'aise. Le mieux serait de ne jamais rejouer de manière régulière avec les assistances. Il est très compliqué de concilier les deux. Nous avons observé sur PFS que les joueurs jouant autant en FUMA qu'en FUTO ne parviennent généralement pas à atteindre un niveau de maîtrise équivalent à un joueur qui ne joue qu'en FUMA.

► **Gardez la confiance et persévérez.** On ne va pas vous mentir, nombreux sont ceux qui se découragent après quelques matchs ou quelques jours de jeu en manuel. À force de rater ses passes ou ses duels avec le gardien à 5 mètres des buts, le jeu peut devenir très frustrant. Pourtant, il faudra absolument vous accrocher. Vous finirez par y arriver de mieux en mieux. Si vous vous dites que le FUMA n'est pas pour vous, nous vous répliquerons que tout le monde est capable de jouer en FUMA, quelque soit le niveau de chacun, son temps de jeu ou son âge.

► **Passez par le mode entraînement.** Si vous disposez d'un mode entraînement (comme sur PES, celui de FIFA ayant disparu), profitez-en pour essayer de répéter certaines phases de jeu. Effectuez un enchaînement de passes directes, enchaînez les centres en les plaçant dans différentes zones, entraînez-vous aux duels avec le gardien en cherchant les côtés du but, etc.

► **Enchaînez les matchs contre l'IA.** C'est sans doute l'une des meilleures façons de progresser. Jouez des matchs (lancer une

Carrière ou Ligue des Masters peut être une bonne idée) contre l'IA en prenant soin de diminuer son niveau de difficulté. N'ayez pas peur de descendre suffisamment le niveau de sorte que votre niveau en FUMA coïncide avec niveau de l'IA. Le but est de vous permettre de jouer tout en vous donnant la possibilité de gagner. Si au bout de quelques matchs vous voyez que vous gagnez trop facilement, rehaussez le niveau de difficulté. Cette méthode vous donne l'avantage de pouvoir jouer en FUMA de manière naturelle et d'autoévaluer votre progression. Si vous avez un partenaire qui désire s'entraîner avec vous, alors c'est encore mieux.

► **Jouez naturellement !** Ce conseil peut paraître bête au premier abord, mais il est en réalité extrêmement important et essentiel si vous voulez progresser et éviter de vous égarer. Il n'est pas rare que face à la difficulté de construire en FUMA, certains joueurs se refusent à pratiquer un jeu « naturel » et intuitif, comme ils le feraient en FUTO. Face à la probabilité d'échec que vous anticiperez à chaque action, vous pourrez avoir tendance à opter pour des stratégies jugées plus fiables et plus simples à accomplir. C'est ainsi que l'on retrouve certains novices fumaïstes qui enchaînent de fulgurantes remontées de terrain solitaires en dribblant, au lieu de faire des passes.

Ceci n'est que le résultat normal d'un manque de confiance qui tend à s'estomper au fur et à mesure que vous jouez. N'hésitez donc pas à jouer comme vous le feriez habituellement. Jouez en passes courtes, longues, en profondeur, centrez, tirez de près comme de loin. Certains joueurs FUMA peu expérimentés ou des joueurs FUTO diront parfois qu'on ne peut pas marquer de beau buts ou sur des frappes de loin en FUMA. Flashez ce code pour avoir la preuve du contraire !

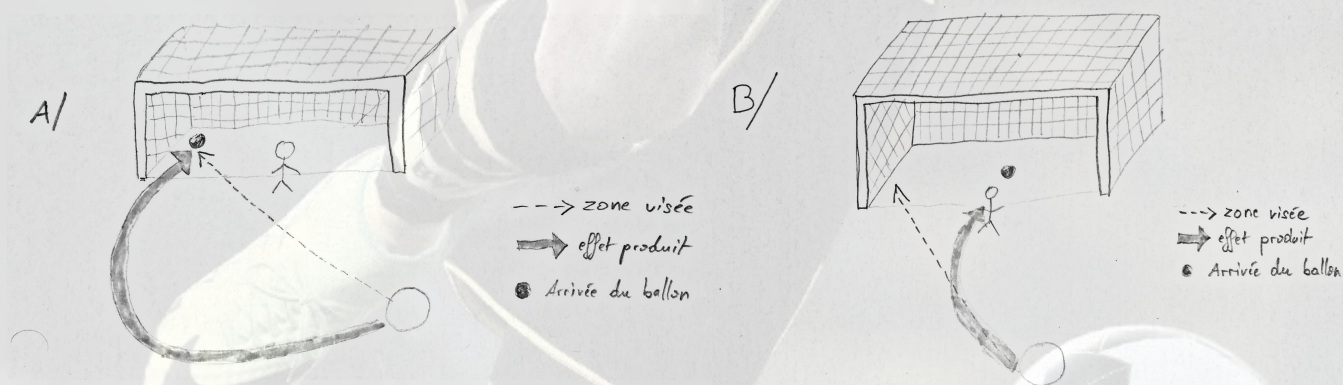


► **Choisissez une caméra qui vous convient.** Il est important que vous soyez à l'aise lorsque vous jouez en FUMA afin de vous placer dans les meilleures conditions possibles. Contrairement à une fausse idée parfois véhiculée, il n'est concrètement pas plus avantageux de jouer avec une caméra proche du ballon (au sens où certains pensent que la marge d'erreur d'ajustement du stick analogique est plus petite qu'avec une caméra éloignée). Les deux facteurs qui nous semblent les plus importants lors du réglage de la caméra sont :

- La hauteur de la caméra : elle va donner un effet de profondeur plus ou moins important, ce paramètre est une affaire de goût, mais il est important d'y prêter attention ;
- L'orientation de la caméra : quand vous approchez des buts, certaines caméras effectuent une sorte de légère rotation qui peut venir gêner la précision des frappes et des passes dans les derniers mètres chez certains joueurs. Nous vous recommandons une caméra qui n'effectue pas de rotation à l'approche des buts. Mais encore une fois, c'est une affaire de goût.

► **Regardez la zone que vous visez lorsque vous jouez un ballon (par Aidden).** Essayez toujours de regarder là où vous voulez envoyer votre ballon en tenant compte de la position de votre joueur. Si ce que vous visez n'est pas directement visible, lors d'une frappe de loin par exemple, essayez de vous créer une représentation mentale du prolongement du morceau de terrain que vous ne voyez pas, avec la pratique vous gagnerez en précision et vous finirez par le faire de manière automatique.

► **Apprenez à comprendre les frappes enroulées.** On peut se poser une question simple, mais problématique pour certains. Comment juger la trajectoire de la frappe enroulée ? Le résultat de l'enroulé correspondra-t-il à la zone visée initialement, ou y'aura-t-il un décalage entre la zone visée et la zone atteinte par le ballon ? Dit comme cela, c'est sans doute un peu compliqué. Voyons cela de plus près sur les schémas A et B ci-dessous :



Sur le Schéma A, la zone visée (avec le joystick) et la trajectoire de la frappe aboutissent au même point.

Sur le Schéma B, le point d'arrivée de la frappe avec effet est décalé par rapport à la zone visée.

**Ce qu'il en est réellement** : que ce soit sur FIFA où sur PES, c'est le cas de figure A qui est toujours vérifié. Il n'est donc pas utile de vous casser la tête à essayer de deviner de combien de degrés vous devrez viser à côté du but pour que la frappe enroulée soit cadrée au côté opposé. Contentez-vous de viser normalement le but comme vous le feriez pour une frappe standard.

- **Soyez attentif aux facteurs susceptibles de modifier le résultat d'une de vos actions.** Nous l'avons abordé dans la partie consacrée aux clichés sur le FUMA : ce n'est pas parce que vous jouez en manuel que les statistiques des joueurs n'ont plus aucun impact. C'est aussi vrai pour d'autres facteurs liés à l'équilibre au moment de la passe par exemple. Si vous effectuez une passe en vous retournant, ce n'est pas parce que vous êtes en manuel qu'elle ira exactement dans la direction que vous aurez choisie. Attention à cela, donc, restez cohérent (notamment sur FIFA, nous en reparlerons par la suite) !
- **Soyez efficace sur vos centres.** Évitez de centrer vos ballons « dans le tas » en espérant que la balle retombe sur la tête de l'un de vos joueurs. C'est quelque chose que l'on a tendance à faire en FUT0 et que l'on peut continuer à faire sans s'en rendre compte après plusieurs années de pratique en FUMA. Visez une zone précise, voire un joueur, afin de maximiser vos chances de marquer de la tête.
- **Appuyez vos passes.** Quand on joue en FUMA, surtout au début, on a tendance à envoyer des passes plus molles qu'en FUT0, d'une part parce que le chargement de la barre de puissance est plus précis et n'a plus grand-chose à voir avec le mode FUT0, d'autre part car c'est un moyen pour vous de réduire le nombre de passes ratées. Attention, cependant, des passes trop molles risquent de pousser l'adversaire à mettre en place un pressing important et vous risquez de voir la plupart de vos passes interceptées. N'hésitez donc pas à les appuyer suffisamment pour éviter de vous faire surprendre.

également une forme de sacrifice ainsi que l'acceptation d'une baisse logique de votre niveau de jeu due à la suppression des assistances. Voici une liste de conseils qui vous permettra d'adopter une mentalité positive et propice au progrès en FUMA, notamment lors du jeu compétitif (mode Saison, FUT sur FIFA ou Division, My Club sur PES).

- **Ne vous énervez pas et apprenez de vos erreurs.** Le FUMA exige beaucoup plus de concentration de votre part, même si vous êtes un joueur expérimenté, votre état d'esprit influencera beaucoup votre qualité de jeu. Essayez de rester calme et réfléchi, vous énerver ne fera que vous faire perdre vos moyens et vous ferez encore plus d'erreurs. Dans le même temps, acceptez ces erreurs et appropriez-les-vous en essayant de comprendre pourquoi vous ne parvenez pas à faire telle ou telle chose.
- **Assumez votre handicap et l'avantage certain de votre adversaire FUT0.** Certains joueurs FUMA peuvent avoir la fâcheuse habitude de reprocher à leurs adversaires de jouer en FUT0 après une défaite contre l'un d'eux. Gardez à l'esprit que c'est vous, en tant que joueur FUMA qui vous êtes marginalisé. Vous avez choisi d'opter pour un handicap qui vous contraint à un jeu plus difficile et vous vous devez de l'assumer. Rien ne vous interdit de réactiver les assistances.
- **Faites de ce handicap une fierté.** Ne vous privez pas d'affronter des joueurs FUT0, c'est un excellent moyen de vous mettre au défi et de vous surpasser. Il est toujours valorisant de vaincre un adversaire FUT0 en jouant en FUMA. Même si vous ne gagnez pas, faites de votre mieux, un match perdu reste un match qui contribue à votre entraînement.

## La mentalité à adopter

---

Jouer en FUMA, c'est une quête de sensations, de plaisir et de défi. Mais c'est

- **Considérez votre progression dans les modes compétitifs (My Club, Division, Saison, FUT, etc.) différemment.** Jouer en FUMA, ce n'est pas se priver de modes compétitifs, bien au contraire ! Il est évident

que l'accès aux meilleures divisions sera bien plus compliqué qu'avec les assistances. Ne restez pas fixé sur vos échecs. Optez pour la mentalité « prestige ». Partez simplement du principe qu'être en 5<sup>e</sup> division en jouant en FUMA contre des adversaires en FUTO est plus valorisant que de vous retrouver en D1 en jouant avec les assistances. Il y a du travail avant d'arriver en D1, c'est long et compliqué. C'est pourtant possible, plusieurs joueurs de PFS y sont parvenus. Pour dire les choses autrement, plutôt que de viser de manière systématique la

première division, utilisez ce système de classement comme un moyen d'auto-évaluation de votre niveau en FUMA !

- **Croyez en vous.** Ne pas croire en vos aptitudes et en votre capacité à progresser, c'est vous mettre en échec dès le départ. Les débuts seront compliqués, mais vous finirez par progresser petit à petit. Restez optimiste et essayez d'observer et d'apprécier votre évolution plutôt que de rester fixé sur vos échecs.

---

## L'avis d'Aidden sur le FUMA de FIFA et PES

---

Il est toujours compliqué de départager ces deux jeux de football tant l'aspect subjectif joue un rôle crucial dans le choix fait par chacun. Cela étant, je peux vous donner mon avis sur ce qui est comparable de manière objective : les mécaniques du FUMA.

Bien qu'ayant le même objectif, à savoir donner au joueur la possibilité de jouer

sans assistances, les modes FUMA de PES et FIFA restent extrêmement différents selon bien des aspects. Il est nécessaire de posséder un temps de jeu en manuel assez long sur chacun des jeux. En ce qui me concerne j'ai commencé à jouer en FUMA sur FIFA 14. J'ai également joué à partir de février 2015 à PES 2014. Je n'ai touché FIFA 15 que le temps de 5 matchs avant de jouer toute l'année à PES 2015. J'ai ensuite joué à PES 2016 jusque décembre environ, avant de finir l'année sur FIFA 16. Cette année, je joue à FIFA 17, mais j'ai eu l'occasion de jouer quelques mois sur



PES 2017 également. Finalement, je pense avoir le recul nécessaire sur les deux jeux pour vous proposer une comparaison assez complète du mode FUMA des deux jeux.

On peut dans un premier temps parler de la façon dont le FUMA se présente dans les deux jeux et le traitement qui lui est accordé. Sur ce point, on peut dire qu'aucun des deux jeux ne met en avant le jeu manuel de manière directe. D'emblée, on se retrouve avec un degré d'assistance élevé préréglé identiquement pour chaque joueur. Le fait de proposer un jeu 100 % assisté par défaut chez les deux éditeurs prouve bien l'orientation prise en termes de gameplay chez ces derniers : simple et accessible. Cependant, il est important de noter l'effort de FIFA concernant la présentation des réglages de la manette, qui se veut claire avec des paramètres bien définis et décomposés ainsi qu'une terminologie appropriée. Sur PES, la configuration du mode FUMA peut s'avérer plus compliquée, avec l'utilisation d'expressions parfois douteuses pour définir certains réglages en manuel (« niveau d'assistance : Non » en est un bon exemple). Par ailleurs, les paramètres ne sont malheureusement pas aussi bien décomposés, laissant parfois la sensation d'un mode FUMA peut assumé par Konami.

Ce parti pris plus marquée par FIFA se dévoile aussi dans le mode saison, qui propose un classement regroupant uniquement les joueurs FUMA. Cependant, nuanceons les choses en précisant qu'il n'est pas facile d'accéder à ce classement, qui s'avère tout de même bien caché.

Maintenant que nous avons un peu fait le tour de la façon dont le FUMA se présente sur chacun des jeux, nous allons nous attaquer à la partie la plus intéressante, à savoir le gameplay. À première vue, une fois tous les paramètres bien réglés, on retrouve un même objectif sur les deux jeux : réduire l'assistance et donc, donner le contrôle au joueur. Cependant, lorsque l'on joue aux deux jeux, il y a un élément particulièrement ennuyeux qui

saute aux yeux : l'absence de centres manuels sur PES. Il suffit de centrer alternativement en utilisant la touche L2 (touche d'action manuelle sur PES) et sans l'utiliser pour se rendre compte de la différence. Les centres restent extrêmement assistés et c'est ce qui constitue probablement un des plus gros points noirs du FUMA sur PES. On retrouve également certaines passes courtes assistées à une touche de balle (quand le joueur effectue une passe en glissant notamment) sur PES, bien que ce phénomène ne se produise que sur PES 2017 et non sur les anciens opus, ce qui pourrait laisser penser à un simple bug. Du côté de FIFA, la précision du réglage des différents paramètres (centres : manuel, par exemple) laisse difficilement planer le doute sur une quelconque assistance en jeu. Pour autant, il existe une très légère assistance perceptible sur les passes très courtes à une touche de balle, destinée vraisemblablement à régler un problème qui était encore présent sur FIFA 16, à savoir un contrôle de la puissance difficile sur ces passes qui avaient tendance à partir trop vite même avec une infime pression sur le bouton.

Il est important de parler de quelques différences notables entre les deux jeux lors de la construction des actions. La gestion de la barre de puissance, et plus particulièrement lors des passes, est relative à la situation, sur FIFA. Par exemple, si le ballon est en mouvement et que vous souhaitez le jouer sans contrôle, il faudra revoir à la baisse le temps de pression sur le bouton de passe. Parallèlement, PES propose une gestion quasi absolue de la barre de puissance, au sens où la situation n'importera pas ou très peu sur la passe. On parlait précédemment d'une idée reçue qui précisait que l'impact des statistiques des joueurs et de la situation devenait caduque en FUMA. Il faut avouer que cette idée est en très petite partie vraie pour PES. Je dis, « en très petite partie », car le phénomène n'est pas uniquement présent en FUMA. C'est un reproche qui est d'ailleurs fait à PES depuis 2 ans, le fait de parfois mal ressentir la différence de stats entre les

joueurs sur les tirs, les passes, etc. FIFA apporte donc plus d'incertitude à une passe en se retournant ou une frappe en déséquilibre par rapport à son concurrent. En soi, ce n'est pas forcément un défaut pour PES, mais plutôt un parti pris, rendant la réalisation de certaines actions plus simple.

En outre, FIFA vous permet d'ajuster la direction d'une passe ou d'un tir jusqu'à ce que la balle sorte du pied de votre joueur. Ce n'est pas le cas sur PES, et ça, c'est parfois très ennuyeux et frustrant ! La balle ira dans la direction demandée lors de la pression sur la touche, le laps de temps qui sépare la pression sur la touche et l'accomplissement de l'action à l'écran ne vous donnera pas la possibilité de revoir légèrement votre orientation de stick.

Pour finir, un dernier point à aborder concerne l'adaptation de l'intelligence artificielle au FUMA. J'ai pu observer sur PES, que l'IA avait encore souvent du mal à s'adapter dans ses déplacements. Par exemple, lorsque vous faites une passe qui manque un peu de précision ou pour exploiter volontairement un intervalle, le joueur à qui est destinée la passe peut avoir tendance à laisser filer le ballon, en essayant de se raccrocher à un rail après le passage de ce dernier. L'utilisation du *Super Cancel* semble ici indispensable pour pallier le problème. On peut noter tout de même qu'il y a une amélioration observable depuis PES 2015 sur cet aspect. Sur FIFA, en revanche, non seulement on observe une amélioration chaque année, mais on constate surtout que l'IA fait plutôt bien le boulot ! Hormis quelques oublis occasionnels où le joueur regarde passer le ballon, l'IA est capable de couper les trajectoires intelligemment. L'avantage, c'est que cela vous permet de construire un jeu plus fluide et varié, mais aussi de rendre le manuel plus simple à prendre en main, dans le sens où vous ne perdrez pas systématiquement le ballon pour une passe manquant un peu de justesse, comme c'est le cas en vrai, finalement.

**Verdict :** Si le FUMA de PES reste tout à fait agréable et jouable, FIFA semble proposer un jeu manuel plus riche, tenant compte de plus de facteurs dans la construction et possédant une IA mieux adaptée. Pour autant, il est compliqué de définir quel FUMA est le plus exigeant. Les deux jeux présentent en réalité des écueils différents. Du côté de PES, le fait de ne pas avoir à tenir compte de certains facteurs présents sur FIFA constitue en apparence une facilitation du jeu manuel, mais qui est en réalité contrebalancée par un verrouillage de la direction des passes et des tirs. Du côté de FIFA c'est l'inverse, on dispose d'un jeu complexe sur le papier, avec de nombreux facteurs pouvant influencer la réussite d'un tir ou d'une passe, mais le fait de pouvoir corriger sa direction de passe ou de tir jusqu'au dernier moment et la présence d'une IA bien adaptée au mode manuel permettra au joueur une plus grande marge d'erreur, ce qui s'avérera moins frustrant pour les néophytes.

Notez toutefois que cette analyse, bien qu'à portée descriptive, ne reste que la mienne et n'est pas irréfutable. Elle n'a pas pour but de vous dire quel est le meilleur des deux jeux, mais bien d'apporter des précisions sur la qualité du FUMA proposé par ces derniers à partir de données observables en jeu. Vous seuls pouvez décider du jeu qui vous plaît le plus, l'essentiel étant que vous preniez goût au FUMA et que vous puissiez effectuer une transition en douceur, si le besoin s'en fait sentir, en appréciant plus facilement les différences de fonctionnement du FUMA de ces deux jeux, grâce à l'analyse que je vous livre ici.



## IV - Jouer en FUMA sur FIFA 17

Si vous êtes arrivé à ce chapitre, c'est que vous avez normalement lu l'ensemble des précédents chapitres. Si ce n'est pas le cas, nous vous conseillons grandement de le faire afin d'optimiser au maximum votre apprentissage. Dans ce chapitre vous trouverez un ensemble de remarques, techniques et conseils qui vous permettront de devenir un bon joueur FUMA sur FIFA 17.



### Configuration de la manette et commandes principales

Afin d'éviter de semer le doute chez certains joueurs et de faciliter les explications, nous avons choisi de conserver la configuration *Classique* de la manette sur FIFA.



## Réglage des paramètres en FUMA

Le Réglage des commandes en *Full Manual* sur FIFA a effectivement le mérite d'être relativement simple, avec des explications claires associées à chaque paramètre. Ainsi, on ne risque pas de se tromper lors de la configuration. Il vous suffira de passer tous les paramètres disponibles en « manuel » comme c'est le cas sur l'image ci-dessous.

Changement auto :	Manuel
Assist. déplacements chang. auto :	◀▶ Aucune
Assistance sur les passes :	Manuel
Assist. passes en profondeur :	Manuel
Assistance sur les tirs :	Manuel
Assistance sur les centres :	Manuel
Assistance sur les passes lobées :	Manuel
Assistance arrêts :	Manuel

**DESCRIPTION**

Assistance déplacements changement automatique : lorsque vous changez AUTOMATIQUEMENT de joueur, celui-ci poursuivra dans sa direction pendant un court moment. Ceci vous laissera le temps de le réorienter.

Il est toutefois important de préciser quelques points sur certains paramètres :

- ▶ **Changement auto** : Ce paramètre peut être réglé au choix en « Assisté », « Ballons aériens » ou « Manuel » dans la mesure où, d'une part, il n'a rien à voir avec la construction de vos actions de jeu et d'autre part, le paramètre assisté constitue ici plus un handicap en défense qu'une véritable aide. Si vous choisissez « Assisté », les changements de joueurs se feront automatiquement en phase défensive. En « Ballons aériens », les changements se feront manuellement sauf sur les ballons aériens (dégagements, centres, passes lobées) où le joueur à la réception du ballon sera sélectionné automatiquement. En « Manuel », il vous faudra changer de joueur manuellement en toute circonstance. Nous vous conseillons d'opter pour la configuration « Ballons aériens » ou « Manuel ».
- ▶ **Assist. Déplacements Chang. auto** : le réglage de ce paramètre n'a absolument aucune importance dès l'instant où vous n'optez pas pour « Assisté » dans le paramètre précédent. Nous vous conseillons de régler ce paramètre sur « Aucune », y compris si vous utilisez les changements automatiques.
- ▶ **Assistance arrêts** : Ce paramètre n'a aucune influence en match en ligne, car il n'est pas disponible. Il s'agit du degré d'assistance pour les arrêts lorsque vous contrôlez votre gardien (notamment en Club Pro). Il semblerait que plus le degré d'assistance est faible sur ce paramètre, plus la réactivité du gardien est élevée. Cependant, la marge d'erreur dont vous disposerez pour stopper le ballon sera beaucoup plus importante.
- ▶ **Mode entraîneur** : Il faudra rapidement vous habituer à jouer sans cette aide visuelle puisque les matchs filtrés « manuel » règlent ce paramètre sur « sans ». Néanmoins, l'activation du mode entraîneur peut être un bon moyen de se faire une idée du point que l'on vise lorsque l'on fait une passe ou un tir.

## Problèmes connus & conseils liés

---

Lorsque vous jouez en mode FUMA sur FIFA, il existe parfois quelques bugs ou problèmes pouvant venir vous mettre quelques bâtons dans les roues. Ces défauts tendent à disparaître au fil des années, même si certains peuvent persister, probablement la faute à un trop faible taux de communication ascendante (des joueurs FUMA vers EA). Il est important d'avoir connaissance de ces problèmes afin de limiter leur impact sur votre jeu. Voici la liste des problèmes connus :

▸ **Le jeu sans contrôle en hauteur** : lorsque vous voulez jouer rapidement un ballon sans contrôle, en effectuant une passe avec **□** ou **L1 + △**, la barre de puissance semble ne plus fonctionner et le ballon a tendance à partir dans les tribunes.

Conseil : limitez au maximum le jeu transversal sans contrôle. Cependant, il est possible de tenter une passe transversale sans contrôle avec succès. Pour cela, assurez-vous que le joueur à qui vous voulez faire la passe soit suffisamment espacé (au moins 15 mètres) et n'appuyez que très brièvement sur le bouton juste avant que votre joueur ne contrôle le ballon. Notez que ce bug n'intervient pas lorsqu'il s'agit de centres, ces derniers étant traités par le jeu comme une action différente de la passe transversale classique (Cf. Réglage des paramètres en FUMA, p. 13)

▸ **Bug de la passe courte** : il arrive que lorsque vous tentez une passe sans contrôle vers l'un de vos autres joueurs, la passe manque cruellement de puissance, cette dernière est distribuée mollement comme si vous aviez entrepris la passe la plus courte possible.

Conseil : Ce bug intervient lorsque vous commencez à charger la puissance de votre passe avec **×** ou **△** insuffisamment tôt. Pour éviter ce problème, préparez votre passe plus tôt.

## Ce qu'il faut savoir sur le mode FUMA de FIFA

---

La liste des éléments suivants est extrêmement importante, car elle vous permettra de vous familiariser avec les aspects qui sont propres au mode manuel de FIFA. Les connaître vous permettra d'éviter un certain nombre d'erreurs que les joueurs sont souvent amenés à commettre jusqu'à ce qu'ils finissent par comprendre par eux-mêmes ces différentes subtilités.

▸ **Le FUMA est sensible à différents facteurs.** Ce n'est pas parce que vous jouez en FUMA que vous pourrez neutraliser la faiblesse des statistiques d'un mauvais joueur, ou que vous pourrez tirer au but dans toutes les positions du moment où vous visez correctement.


▸ **Prise en considération du mouvement de la balle lors d'un tir ou d'une passe.** Un tir direct aura tendance à partir plus vite et à s'envoler plus rapidement, par exemple.

▸ **Ajustement de la direction d'une passe ou d'un tir jusqu'à ce que le ballon soit touché.**

## Conseils de jeu



---

### Réussir ses tirs

- ▶ Tenez compte des statistiques de votre joueur ( finition, tir de loin, puissance de frappe...).
- ▶ Préférez toujours de tirer avec le bon pied de votre joueur, surtout si sa statistique de mauvais pied est faible.
- ▶ Soyez attentif à la position de votre joueur lors du tir. S'il est en déséquilibre, vous perdrez grandement en précision et en puissance.
- ▶ Remplissez la jauge de puissance selon la situation. Plus les conditions sont réunies pour réussir une frappe de qualité, plus vous pourrez remplir votre jauge (essayez de ne jamais dépasser les 3/4).
- ▶ Si vous tentez un tir en première intention, réduisez considérablement la jauge de puissance ou assurez en tirant en finesse pour éviter que la balle ne s'envole.
- ▶ Si vous tentez un tir enroulé (**R1** + ) orientez votre course sur le bon pied de votre joueur ; rares sont les joueurs capables d'enrouler des ballons des deux pieds ou de placer de belles frappes de l'extérieur du pied.
- ▶ N'hésitez pas à relâcher l'accélération lorsque vous souhaitez tirer au but, vous gagnerez en précision.
- ▶ Pour un tir de la tête idéal, essayez de ne jamais dépasser la moitié de la jauge de puissance.
- ▶ Attention à l'effet « dévissé » lorsque vous tirez en déséquilibre. Vous devez compenser cet effet à l'avance pour augmenter vos chances de cadrer une frappe dévissée. Par exemple, si vous frappez avec un droitier qui se trouve en déséquilibre et que vous voulez viser la lucarne droite, vous devrez viser davantage vers le centre du but pour qu'une

fois l'effet « dévissé » appliqué, le ballon aille finir sa course à l'endroit voulu (côté droit du but).

### Réussir ses passes

- ▶ Pour les passes intuitives (**L2** + ) , soyez attentif au vista et à la qualité de passe de votre joueur.
- ▶ Préférez le plus souvent possible, des passes simples en tenant compte de l'équilibre et du champ de vision du joueur. Une passe en se retournant est rarement précise.
- ▶ Soyez attentif au mouvement du ballon, une passe sans contrôle partira plus vite qu'une passe suivant un contrôle du ballon.
- ▶ N'ayez pas peur d'appuyer vos passes pour les rendre plus difficiles à intercepter (chargez davantage la jauge de puissance).
- ▶ Utilisez la combinaison **R1** +  pour entreprendre des passes longues au sol. Ceci vous permettra de jouer plus rapidement que si vous chargiez l'intégralité de votre jauge de puissance avec une passe simple.
- ▶ Tenez compte de la course des joueurs sans le ballon. Ajustez votre passe de sorte que cette dernière n'arrive pas dans le dos du destinataire.
- ▶ Attention au champ de vision des joueurs sans le ballon. Si vous adressez une passe à un joueur qui tourne le dos au porteur du ballon, il y a plus de chance que la passe soit interceptée par la défense.
- ▶ Jouez dans les intervalles. Il n'est pas nécessaire de viser précisément le joueur à qui vous adressez une passe, vous pouvez volontairement effectuer une passe en décalage pour éviter un joueur adverse par exemple.

- ▶ Les conditions pour réussir une passe au sol s'appliquent aussi aux passes lobées.

### Optimiser son jeu en profondeur au sol

- ▶ Utilisez au maximum le bouton **▲** pour jouer vos passes en profondeur au sol. D'une part, la passe partira un peu plus rapidement, d'autre part le passeur appliquera parfois un effet au ballon qui sera adapté à la course du joueur visé. Ce bouton permet de doser plus finement la passe que **⊗**.
- ▶ Cas particulier : quand vous êtes amené à effectuer une passe en profondeur relativement courte, d'autant plus, de manière directe, préférez l'usage de la touche **⊗**. Le ballon partira un peu moins vite et vous éviterez plus facilement de rendre le ballon au gardien adverse.

### Optimiser son jeu en profondeur aérien

- ▶ Pour effectuer une passe en profondeur lobée, il est possible d'utiliser la classique combinaison **L1 + ▲**, mais aussi le bouton **■** qui dispose de propriétés différentes.
- ▶ **L1 + ▲** vous donnera davantage de contrôle dans l'ajustement de la puissance de votre passe. Ce type de passe en profondeur sera plus flottant, et le ballon aura tendance à perdre davantage de vitesse lors du rebond. Par ailleurs, le joueur qui effectue la passe pourra parfois imprimer un effet pour éviter que le ballon ne sorte en touche (dans une certaine mesure et relativement aux stats du joueur) lors d'une passe sur une aile par exemple. (Code 1)



Code 1



- ▶ La passe en profondeur avec **■** permet un jeu un peu plus rapide et plus puissant. La passe sera plus tendue et perdra moins de vitesse lors du rebond (voire en prendra en cas de temps pluvieux). Cette passe est particulièrement utile lors de contre-attaques ou lorsque vous avez suffisamment d'espace en profondeur. Elle est notamment utile lorsque vous voulez lancer un joueur en profondeur sur l'aile opposée. La balle arrivera vite et sera plus difficilement interceptée par un défenseur. (Code 2)





Code 2

### Optimiser ses centres

- ▶ Nous l'avons vu dans le chapitre précédent, mais nous insistons sur ce premier point : visez là où vous voulez centrer.
- ▶ De la même façon que pour les passes, soyez attentif au positionnement de votre joueur lors du centre et à son équilibre pour ne pas perdre en précision.
- ▶ Le bon ou mauvais pied a son importance, mais il semble moins pénalisant de centrer du mauvais pied que de tirer au but avec ce dernier. N'hésitez donc pas à varier.
- ▶ Le centre tendu (**■**, **■**) ne nécessite pas d'ajustement de puissance en FUMA. Le joueur centre fort à mi-hauteur dans la direction que vous choisissez.
- ▶ Pour effectuer vos centres à raz de terre, plusieurs choix s'offrent à vous :
  - La passe en profondeur (**▲**) ;
  - La passe normale (**⊗**) ;
  - La passe laser (**R1 + ⊗**) ;
  - Le centre classique au sol (**■**, **■**, **■**) qui ne nécessite pas de chargement de puissance non plus ;


Pour assurer un centre a raz de terre simple devant le but, le mieux est d'utiliser la touche  ou  selon la situation.

Pour centrer très fort au sol, nous vous conseillons l'utilisation du double .

- ▶ Vous pouvez également effectuer des centres enroulés (Code 3), notamment de derrière le niveau de la surface de réparation adverse. Pour cela, maintenez **L1** lors de la réalisation de votre centre. Cette technique s'applique à tous les centres effectués avec .



Code 3

- ▶ Le dernier type de centre que vous pouvez exécuter est le centre avec rebond (**R1** + ), qui peut vous permettre de placer quelques reprises de volées intéressantes ! (Code 4)




Code 4

## Maîtriser le jeu de tête

Nous avons tenté plusieurs expériences pour comprendre au mieux le jeu de tête sur

FIFA. Nous pensons être parvenus à trouver quelques conseils qui vous permettront de gagner plus facilement vos duels de la tête.

- ▶ Utilisez **L2** (combinable avec **R2**) pour placer votre joueur au mieux à la réception du ballon. Soyez attentif à la position de votre vis-à-vis pour prendre l'avantage sur lui. La touche **L2** vous permettra de jouer le duel au sol avant de jouer le ballon de la tête.
- ▶ Chargez votre tête lorsque le ballon se trouve à une distance de 4 à 6 mètres de votre joueur selon la vitesse à laquelle arrive le ballon.
- ▶ L'utilisation de la touche  vous permettra d'effectuer une tête lobée, pratique pour effectuer un dégagement ou une déviation sur un centre.

## Conseils complémentaires :

- ▶ Utilisez le Super Cancel (**L2** + **R2**) pour :
  - Annuler une passe, un centre, un tir...
  - Empêcher votre joueur de se diriger sur le ballon (lorsqu'il est hors jeu par exemple)
  - Laisser passer le ballon sans le toucher si vous voulez éviter de perdre du temps à contrôler sur une passe en profondeur trop dirigée sur le joueur visé par exemple. Vous pourrez ainsi courir à côté du ballon et le contrôler quand vous le voudrez.

## La Fuma Team de PFS

Il serait difficile de parler de FIFA en FUMA sans mentionner la Fuma Team. Il s'agit de l'équipe en *Club Pro* de Pro Fuma Soccer. Cette dernière a été fondée en 2015 sur FIFA 16. Le principe est simple : construire une équipe composée exclusivement de joueurs FUMA.

La Fuma Team est dirigée par un groupe de Managers qui prennent les décisions tactiques et qui tentent de créer une formation de jeu prenant en considération le niveau de chaque joueur ainsi que ses capacités et défauts.

Pour appartenir à la Fuma Team, il est nécessaire de s'inscrire sur Pro Fuma Soccer en premier lieu et de poster une candidature sur le forum.

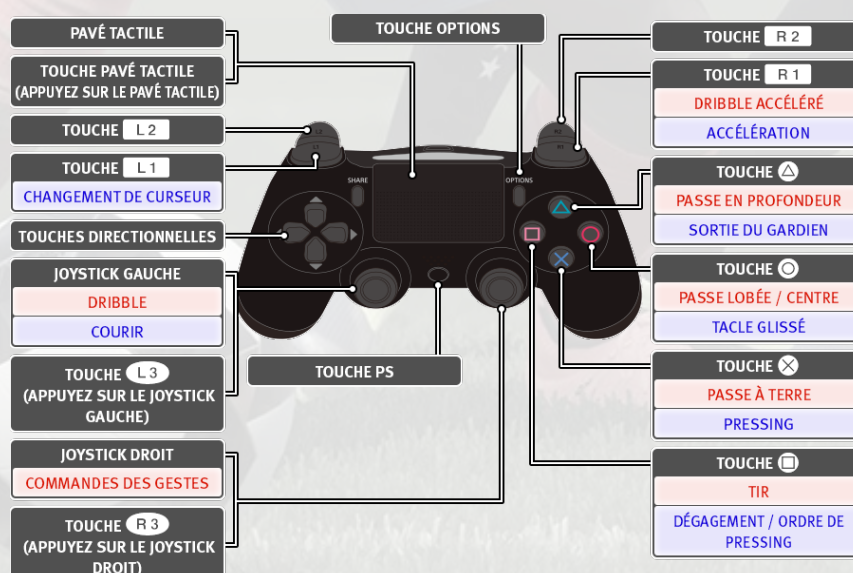
# V - Jouez en FUMA sur PES 2017

Si vous êtes arrivé à ce chapitre, c'est que vous avez normalement lu l'ensemble des précédents chapitres. Si ce n'est pas le cas, nous vous conseillons grandement de le faire afin d'optimiser au maximum votre apprentissage. Dans ce chapitre vous trouverez un ensemble de remarques, techniques et conseils qui vous permettront de devenir un bon joueur FUMA sur PES 2017.



## Configuration de la manette et commandes principales

Afin d'éviter de semer le doute chez certains joueurs et de faciliter les explications, nous avons choisi de conserver la configuration *Type 1* de la manette sur PES.



Comme nous l'avons vu au chapitre II, la configuration du mode FUMA sur PES est un peu plus compliquée et s'avère moins claire que sur FIFA. Pour autant, jouer en manuel est bien possible sur PES et ce guide vous permettra de configurer au mieux les différents paramètres proposés pour vous proposer une expérience de jeu manuel authentique.

Éditer Données Perso	
Vous pouvez faire courir un autre joueur de votre équipe dans la direction de votre choix.	
Nom Données personnelles	Données 2
Configuration des commandes	Type 1
Changement de curseur	Semi-assisté
Type de curseur	Nom d'utilisateur
Niv. assistance passe	Non
Type passe en profondeur	Basique
Type de tir	Mode manuel
Commandes sur coup franc	Mode normal
Guide directionnel	Non
Guide de cible	Non
Guide de placement	Non
Feintes automatiques	Non
Tactes automatiques	Non
Commandes du coéquipier	Mode manuel

Avant tout, nous recommandons l'utilisation des paramètres de l'image ci-dessus pour une expérience de jeu optimale. Cependant, nous allons ici préciser certains de nos choix de configuration puisque certains peuvent parfois donner lieu à des débats importants.

▸ **Changement de curseur** : nous optons ici pour un réglage *semi-assisté*. Vous devez changer manuellement de joueur en défense. Le changement de joueur se fera cependant automatiquement lors des ballons aériens. Le mode *assisté* permet ici de laisser la gestion du changement de joueur à l'IA. Cependant nous déconseillons ce choix qui constitue plus un désavantage qu'un avantage dans le jeu. Nous déconseillons le mode *manuel* également, nous serions même tentés de l'interdire (bien que cela soit étonnant) puisque son fonctionnement est particulièrement étrange. Le changement de joueur devra être effectué manuellement en toute circonstance, en attaque comme en défense. Le problème, c'est que tant que vous ne changez pas de joueur lorsque vous possédez

le ballon et que vous effectuez une passe par exemple, vous garderez le contrôle du joueur qui a fait la passe au lieu de prendre le contrôle du joueur qui la reçoit. Et donc, cela implique que vous pouvez laisser l'IA jouer à votre place en restant loin de l'action. Ce qui est absolument hors de question lorsque l'on joue en manuel, puisque dès lors, la construction devient automatisée.

▸ **Type de passe en profondeur** : nous choisissons ici le mode *basique* qui constitue à nos yeux l'unique paramètre permettant des passes en profondeur manuelles. Il faut savoir que le débat existe, avec d'autres joueurs qui prétendent que le mode « avancé » serait plus exigeant et plus adapté au FUMA. Cependant, après des tests



approfondis, il semble évident que le mode avancé propose une aide visuelle comparable à celle que l'on retrouve dans les jeux FIFA sortis sur la Wii de Nintendo. Par ailleurs, en partant du principe que la touche **X** à elle seule peut servir à jouer à la fois des passes dans les pieds et en profondeur, nous ne voyons pas l'intérêt de modifier le fonctionnement du système de passe entre **X** et **△**. Un dernier paramètre qui semble intéressant est celui de la jauge de puissance. Nous en reparlerons par la suite, mais lorsque vous effectuez une passe en profondeur avec le mode avancé activé, la couleur de la jauge indique que vous effectuez une passe assistée. Ces raisons nous amènent à considérer que seul le mode basique est réellement adapté au jeu manuel. Nous ne pouvons donc que vous le recommander.

- ▶ **Tacles automatiques** : ce paramètre n'intervient pas dans la construction du jeu et nous considérons qu'il peut faire l'objet d'un choix propre à chacun. Contrairement à ce qui est parfois pensé, l'assistance de ce paramètre ne contribue pas à rendre les tacles plus simples. Il impacte en réalité le comportement de l'IA, des joueurs dont vous n'avez pas le contrôle lors des phases défensives. Plus l'assistance choisie est forte, plus l'IA tentera des tacles sans que vous ne lui demandiez. Dans les faits, ce paramètre a

très peu d'incidence sur le jeu et peut, à de rares occasions, soit provoquer des fautes maladroites sans que vous n'ayez eu l'intention de défendre au contact de l'attaquant (en mode *assisté*), soit rendre l'IA débile qui pourra laisser passer un joueur à 20 centimètres d'elle sans rien tenter pour récupérer le ballon, ce qui en soit, n'est pas très réaliste. Un bon compromis semble donc de conserver le mode *semi-assisté*. Nous déconseillons tout de même le mode *assisté* qui risquerait de vous mettre en danger en entreprenant certains gestes défensifs inopportuns.

- ▶ **Commande du coéquipier** : il s'agit de la façon dont vous pouvez contrôler la course d'appel d'un joueur qui n'a pas le ballon avant de lui faire une passe (ou pas). Ce paramètre offre plus de richesse en mode *manuel*, bien qu'il ne puisse être considéré comme une assistance avantageant le jeu en soit. La raison est qu'en mode *semi-assisté*, la course du joueur se fera toujours dans la même direction (vers le but). En *manuel*, vous pourrez prendre le contrôle du joueur avec le stick droit et faire l'appel de votre choix. Finalement, voyez plutôt ce paramètre comme une plus-value. Que vous soyez joueur FUTO ou FUMA, un plus grand contrôle de la course de votre joueur rendra vos passes en profondeur plus simple avec des appels plus tranchants.

## Problèmes connus et conseils liés



---

Lorsque vous jouez en mode FUMA sur PES, il existe parfois quelques bugs ou problèmes pouvant venir vous mettre quelques bâtons dans les roues. Ces défauts tendent à disparaître au fil des années, même si certains peuvent persister, probablement la faute à un trop faible taux de communication ascendante (des joueurs FUMA vers Konami) ou d'une mauvaise écoute de l'éditeur. Il est important d'avoir connaissance de ces problèmes afin de limiter leur impact sur votre jeu. Voici la liste des problèmes connus :


**Les tirs de la tête** : il s'agit d'un problème persistant sur PES lorsque vous jouez en FUMA. En effet, vous remarquerez très vite

que la direction est buguée et que votre tête ne se dirigera que très rarement là vous vous

visez. Pour pallier ce problème, plusieurs solutions s'offrent à vous :

- Lors de votre tête avec , ne cherchez pas à charger votre jauge de puissance et appuyez sur le bouton lorsque le ballon est à environ trois mètres de votre joueur. En plus de cela, si vous voulez un tir croisé, déplacez votre stick analogique gauche comme si vous visiez entre le poteau de corner et le second poteau. Pour une tête au premier poteau, visiez entre le gardien et le second poteau.
- Vous pouvez également utiliser la touche  pour faire vos tirs de la tête. Ces dernières perdront en puissance, mais gagneront considérablement en précision. Vous

pourrez viser là où vous le désirez. Nous vous conseillons de remplir la jauge de puissance au moins au 3/4 pour mettre plus de puissance.

Attention toutefois à cette technique. Utilisez là seulement quand vous êtes sûr que votre joueur n'est pas en position pour effectuer une reprise de volée, ces dernières étant bien plus efficaces avec .

- ▶ **La puissance des centres.** Sur PES 2017, il est difficile d'ajuster précisément la puissance des centres. Ces derniers ont tendance à partir bien trop vite et trop loin. Prévoyez donc de remplir très modérément la jauge de puissance sur vos centres.

## Ce qu'il faut savoir sur le mode FUMA de PES

---

Il est important de prendre en considération les quelques éléments suivants avant de commencer à jouer en FUMA sur PES et encore plus si vous êtes un ancien joueur FUMA de FIFA. PES dispose d'un mode FUMA qui lui est propre avec des caractéristiques différentes qui, une fois connues, vous permettront d'optimiser votre qualité de jeu.

- ▶ **Le FUMA de PES est moins sensible aux facteurs perturbateurs.** Si vous avez lu par curiosité ou par intérêt le chapitre précédent concernant FIFA, vous avez sans doute remarqué que ce dernier proposait un FUMA particulièrement perturbé par différents facteurs en jeu (mauvais pied, équilibre du joueur, positionnement, stats du joueur, etc.). Sur PES, ces facteurs ont moins d'impact ou en tout cas, agissent différemment. L'effet parasitant résultant d'une mauvaise gestion de ces facteurs semble essentiellement influencer sur la puissance de la passe ou du tir.
- ▶ **La jauge de puissance est absolue.** Vous n'avez pas besoin de prendre en considération le fait que la balle soit en mouvement ou que vous jouez à une touche de balle pendant la construction du jeu sur PES. Soyez uniquement attentif à ajouter un peu plus de puissance à vos passes en vous

retournant et à réduire le chargement de la barre sur les tirs sans contrôle. Ce sont les deux facteurs impactant la jauge de puissance que nous avons identifiés.

- ▶ **La direction prise en compte lors d'une passe ou d'un tir sera celle choisie lors du chargement de la jauge de puissance.** Il est impossible d'ajuster la direction jusqu'au dernier moment, où le ballon quitte le pied du joueur.

## Conseils de jeu

---

### Les passes

- ▶ Évitez au maximum les passes en vous retournant. Si vous en faites, mettez un peu plus de puissance dans ces dernières pour éviter qu'elles soient interceptées.
- ▶ Préférez la touche **X** à **△** dans les petits espaces, les ballons auront tendance à partir moins vite avec un temps de chargement court de la jauge de puissance.
- ▶ Pour les passes en profondeur au sol (sauf très courte distance), utilisez de préférence la touche **△** qui donnera un peu plus d'effet au ballon pour mettre le joueur à la réception en meilleure position.
- ▶ Pour les passes en profondeur aérienne, vous avez la possibilité d'utiliser la touche **○** qui permettra une passe plus tendue et qui perdra généralement moins de vitesse au rebond [relatif à la longueur de la pelouse (Code 1)] ou la combinaison **L1 + △** qui donnera une passe plus flottante, plus lente, avec plus d'effet et qui aura tendance à perdre de la vitesse au rebond (Code 2).

### Les centres

Il est important de préciser que PES ne prévoit pas de paramètre permettant d'effectuer des centres totalement manuels. Lorsque vous effectuez un centre avec **○**, vous aurez le contrôle sur la direction du centre, mais l'ajustement de la puissance sera assisté. Le centre basique sur PES fonctionne en fait un peu de la même façon que le centre tendu sur FIFA (où seule la direction est ajustable, puisqu'il nécessite une double pression sur le bouton de centre).

- ▶ Pour un centre simple avec **○**, **R2 + ○** ou un centre enroulé **L1 + ○**, ne chargez que très légèrement votre jauge de puissance pour un centre au premier poteau. Pour un

centre au milieu, prévoyez de charger la jauge d'environ 2/5. Pour un centre au deuxième poteau, la moitié de la barre suffira, attention à ne pas trop dépasser ce seuil pour ne pas voir filer votre ballon au troisième poteau.

- ▶ Pour le centre à ras de terre (**○x2**), concentrez-vous uniquement sur la direction du centre, l'ajustement de la puissance n'est pas possible, le ballon sera envoyé fort au sol dans la direction indiquée.
- ▶ Heureusement, il existe un moyen d'avoir un contrôle parfaitement manuel des centres sur PES. Il vous faudra pour cela maintenir la touche **L2** lors de votre centre, ce qui d'une part, réglera totalement le problème lié à l'ajustement de la puissance des centres et d'autre part, vous donnera des centres un peu plus en cloche et beaucoup plus précis !

### Les tirs

- ▶ Pour un tir optimal et puissant, préférez l'utilisation du bon pied de votre joueur ainsi qu'un bon positionnement de ce dernier pour éviter une frappe en déséquilibre.
- ▶ Évitez de remplir la jauge de puissance au-dessus des 3/4. Notez que pour une frappe sans contrôle, il est nécessaire de réduire davantage la puissance du tir.
- ▶ Pour un tir enroulé **R2 + ○**, essayez d'orienter votre joueur parallèlement à la ligne de but et sur son bon pied. L'effet produit sera bien plus important (Code 3)

## Les têtes

- ▶ Les têtes semblent être plus efficaces (que ce soit lors d'un tir ou d'une passe) lorsque vous maintenez **R2** avant d'effectuer votre saut. Votre joueur jouera de son physique pour se mettre en meilleure position sous la balle.
- ▶ Sautez lorsque le ballon est environ à 3-4 mètres de votre joueur.
- ▶ Revoir les *Problèmes connus et conseils liés* (p25-26) pour plus de précision sur les tirs de la tête.
- ▶ Une passe de la tête effectuée avec **△** enverra le ballon davantage vers le sol qu'avec **⊗**.
- ▶ Lorsque l'orientation d'un tir, d'un centre ou d'une passe semble inappropriée et que vous avez déjà chargé votre jauge, vous disposez d'un bref laps de temps qui vous permettra d'annuler votre action grâce au *Super Cancel*.
- ▶ Prenez manuellement le contrôle de votre joueur pour l'empêcher d'aller contrôler un ballon et le laisser sortir en touche par exemple.
- ▶ Prenez le contrôle de votre joueur à la réception du ballon pour le placer où vous voulez à la réception d'un centre.
- ▶ Cette commande peut aussi être utile pour couper la trajectoire d'une passe lorsque cette dernière est trop imprécise. Sans *Super Cancel*, le joueur sur PES a encore tendance à laisser passer le ballon sans tenter de l'intercepter (même si cela tend à progresser depuis 3 ans).

## Le Super Cancel

L'utilisation du *Super Cancel* **R1 + R2** peut souvent vous tirer d'affaire. Si sur FIFA, l'utilisation du *Super Cancel* est utile, elle peut devenir complètement indispensable à maîtriser sur PES, surtout en FUMA. (Code 4)



Code 1



Code 2



Code 3



Code 4

# V - Conclusion

Voilà, si vous en êtes arrivé ici, c'est que vous disposez normalement de toutes les clés en main pour devenir un bon joueur FUMA. J'espère sincèrement que la lecture de ce guide a été compréhensible, agréable et qu'elle vous aura été utile et donné envie de découvrir le FUMA sur PES ou FIFA, ou de persévérer dans votre apprentissage. Ce guide a fait l'objet d'un important travail au-delà de la rédaction et s'appuie sur différents tests qui ont été menés au préalable. Cependant, il n'est pas impossible que nous ayons pu omettre certaines choses malgré notre vigilance. Quoi qu'il en soit, j'espère que nous aurons de nombreux retours qui nous permettront de compléter ce guide au fil des prochaines années, si cette première édition aura su convaincre les joueurs.

Je souhaiterais remercier les membres de PFS sans qui ce guide n'aurait sans doute pas vu le jour, ainsi que tous les joueurs extérieurs à la communauté qui ont accepté de partager leurs ressentis et leur expérience sur FIFA et PES, qui auront permis d'enrichir ce guide.

Sur ces derniers mots, l'équipe PFS et moi-même n'avons plus qu'à vous souhaiter bon courage pour la suite et à vous remercier pour l'attention que vous avez accordée à ce travail. Nous restons à votre disposition sur le site de PFS et sur notre Twitter (@ProFumaSoccer) pour toute question que vous souhaiteriez nous poser.

*Aidden, fondateur et administrateur de Pro Fuma Soccer.*

**Rédacteurs** : Aidden

**Co-rédacteur** : Poloo

**Relecture et suivi** : Tomir, Foxse7en, Magicwad, Paprikafenouil