



FIFA 22 PS5

Description

FIFA 22 est une simulation de football développée par Electronic Arts. Comme chaque saison, le jeu offre son lot d'améliorations techniques pour toujours plus de réalisme ainsi que des animations et des comportements toujours plus poussés. Les modes carrière et Ultimate Team disposent également de nouveaux ajouts.









EA SPORTS FIFA 22 FIFA

CONTIENT UN MAILLOT EXCLUSIF* POUR LE JEU

Pour votre club dans FIFA 22 Ultimate Team

POWERED BY FOOTBALL™

* Cette offre promotionnelle expire le 31 mars 2022, exclusivement pour les nouveaux acheteurs de FIFA 22 pour PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One et Xbox Series X/S (le « Produit ») sur Amazon.com. Pour accéder à l'élément Maillot FUT non-échangeable dans le jeu, vous devez utiliser le code à usage unique et vous connecter à FIFA Ultimate Team. Le Maillot FUT sera disponible à partir du 1er octobre 2021. Les codes doivent être utilisés avant le 30 septembre 2022. Offre valable au Royaume-Uni, en France, en Allemagne, en Espagne, en Italie, en Australie et en Nouvelle-Zélande. Cette offre n'a aucune valeur de rachat et ne peut pas être transférée, échangée, vendue ou convertie en argent ou en d'autres biens et services. Elle ne peut pas être associée à une autre offre ou à une carte prépayée utilisable pour le contenu applicable, sauf autorisation expresse d'EA. Offre nulle si l'ordinateur, tablette ou smartphone est utilisé. Consultez votre revendeur pour plus de détails sur la distribution. Cette offre n'a aucune valeur de rachat et ne peut pas être modifiée, échangée, vendue ou convertie en argent ou en d'autres biens et services. Elle ne peut pas être associée à une autre offre ou à une carte prépayée utilisable pour le contenu applicable, sauf autorisation expresse d'EA. Le client est responsable des taxes de vente applicables. Offre nulle si l'ordinateur, tablette ou smartphone est utilisé. Si vous résidez au Royaume-Uni, en France, en Allemagne, en Espagne et en Italie, vous devez accepter le Contrat Utilisateur d'EA (<https://www.ea.com/fr/ea-ultimate-team>) pour jouer. La Politique relative à la protection des données personnelles et aux cookies d'EA (<https://www.ea.com/fr/privacy>) s'applique. Si vous résidez en Australie ou en Nouvelle-Zélande, vous devez accepter le Contrat Utilisateur d'EA (<https://www.ea.com/au/nz/ultimate-team>) et la Politique relative à la protection des données personnelles et aux cookies (<https://www.ea.com/au/nz/privacy>) pour jouer. Une connexion Internet, un Compte EA et un compte réseau à la plateforme applicable peuvent être requis pour accéder aux fonctionnalités en ligne et aux bonus. Des restrictions de âge s'appliquent. Pour en savoir plus, consultez www.ea.com/ultimate-team et le compte de la plateforme applicable. Les mises à jour de contenu obligatoires peuvent être téléchargées automatiquement, nécessitant un espace de stockage supplémentaire. Impliquez des frais d'utilisation de bande passante et leur accès peut être soumis à un paiement supplémentaire. EA se réserve le droit d'interrompre la fonctionnalité en ligne après un intervalle de 30 jours sur le site www.ea.com/fr/ea-ultimate-team.

© 2021 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS, le logo EA SPORTS, Ultimate Team et Powered by Football sont des marques commerciales d'Electronic Arts Inc. Produit officiel sous licence de la FIFA. © Le terme FIFA et le logo Produit Officiel sous Licence sont des copyrights et/ou des marques commerciales de la FIFA. Tous droits réservés. Fabriqué sous licence par Electronic Arts Inc. Les noms, logos et trophées de l'UEFA Ligue des champions et de l'UEFA Europa League sont des marques commerciales, des conceptions et/ou des copyrights déposés appartenant à l'UEFA. Tous droits réservés.



EA SPORTS FIFA 22 FIFA **ÉDITION STANDARD**

PRÉCOMMANDEZ MAINTENANT

JOUEUR ÉQUIPE DE LA SEMAINE 1
Élément joueur non-échangeable pour votre équipe FIFA Ultimate Team™.

KYLIAN MBAPPÉ EN PRÊT
pour 5 matchs FUT

CHOIX JOUEUR AMBASSADEUR FUT EN PRÊT
Choisissez entre Alaba, Foden ou Son pour 3 matchs FUT.

TALENT EN MODE CARRIÈRE
Jeune prometteur local au potentiel international.

*Des conditions et des restrictions s'appliquent. Rendez-vous sur <https://www.ea.com/fr-fr/games/fifa-22/game-offer-and-disclaimers> pour plus de détails.
© 2021 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS, le logo EA SPORTS, Ultimate Team et Powered by Football sont des marques commerciales d'Electronic Arts Inc. Produit officiel sous licence de la FIFA. © Le terme FIFA et le logo Produit Officiel sous Licence sont des copyrights et/ou des marques commerciales de la FIFA. Tous droits réservés. Fabriqué sous licence par Electronic Arts Inc. Les noms, logos et trophées de l'UEFA Ligue des champions et de l'UEFA Europa League sont des marques commerciales, des conceptions et/ou des copyrights déposés appartenant à l'UEFA. Tous droits réservés.

UNE VERSION OLD-GEN PAS AU NIVEAU

[FIFA 22 : La simulation de football attendue au tournant sur PS4, Xbox One et PC](#)
Les gardiens sont meilleurs que sur FIFA 21

A l'inverse de la saison dernière, EA Sports sortait cette année la version next-gen (PS5-Xbox Series) en même temps que sur les autres plateformes. On imaginait donc une version en deça techniquement, et c'est le cas : Pas de SSD nouvelle génération, donc les temps de chargements sur PS4, Xbox One et PC symbolisés par des petits exercices d'échauffement sont présents. Point de retours haptiques sur les manettes ou de résistance sur les gâchettes en cas de fatigue des joueurs (présents sur DualSense). **D'un point de vue graphique, les détails sont moins travaillés** et les collisions entre les joueurs sont moins bien modélisées.

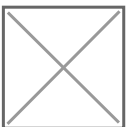
[FIFA 22 : La simulation de football attendue au tournant sur PS4, Xbox One et PC](#)
L'absence de l'Hypermotion se fait sentir sur PS4, PC et Xbox One

Des collisions et contacts entre joueurs surtout liés sur next-gen à la technologie Hypermotion, qui offre plus 4000 nouvelles animations sur PS5 et Xbox Series (voir en bas du test). Mine de rien, son absence donne la sensation que FIFA n'avance pas vraiment dans le gameplay en plus du contenu, d'ailleurs plus bas. Notons tout de même deux choses qui bougent dans le jeu sur l'ancienne génération, **la refonte des gardiens** d'une part plus habiles dans les airs, sur leur ligne et dans les sorties pour moins frustrer les joueurs défenseurs dans l'axe, et la trajectoire plus réaliste du ballon sur les transversales ou passes en profondeur. Pour le reste, on vous laisse lire le test commun aux deux versions sous cet encart !

[FIFA 22 : La simulation de football attendue au tournant sur PS4, Xbox One et PC](#)
[FIFA 22 : La simulation de football attendue au tournant sur PS4, Xbox One et PC](#)
[FIFA 22 : La simulation de football attendue au tournant sur PS4, Xbox One et PC](#)

Ci-dessous, la capture du match Paris SG-Manchester City sur console d'ancienne génération (PS4). Vous pouvez comparer avec le gameplay PS5 situés deux paragraphes sous cet encart.

[Du gameplay PS4 sur le match PSG-Manchester City](#)



NOTRE TEST COMMUN AUX VERSIONS PS5, XBOX SERIES, PS4, XBOX ONE ET PC

LICENCES, COMMENTATEURS : LE GRAND MÂNAGE

[FIFA 22 : La simulation de football attendue au tournant sur PS4, Xbox One et PC](#)
Les bambins qui accompagnent les joueurs sur la pelouse, une exclu next-gen

Alors que la guerre des licences faisait rage entre les deux immenses rivaux que sont FIFA Et Pro Evolution Soccer, on pourrait se dire que l'opposition cette année serait plus faible vu que PES laisse place au free-to-play eFootball. D'habitude, EA Sports a encore du laisser sur le carreau **plusieurs équipes qui n'auront pas leurs maillots et leurs casques officiels. C'est le cas de 4 pointures italiennes, à savoir AS Roma, la Juventus, l'Atalanta et la Lazio Rome** même si le championnat d'Italie bénéficie du bon logo. Le standing de la simulation en prend un coup aussi du côté des équipes nationales : **18 nations disparaissent de la circulation** (plus d'équipe du tout), une longue liste qui va de l'Uruguay jusqu'à l'équipe féminine du Japon, en passant par la Turquie. Parmi ces absences, on retrouve 4 nations africaines, à savoir le Cameroun, la Côte d'Ivoire, l'Égypte et l'Afrique du Sud. A noter que toutes ces nations étaient pour la plupart pas sous licences officielles la saison passée.

Quelques ajouts compensent un peu ces disparitions, comme l'ajout de l'Ukraine, des mythiques rivaux argentins Boca Juniors et River Plate, ainsi que deux clubs européens habitués des coupes d'Europe, l'Hadjuk Split (Croatie) et Ferencvaros (Hongrie). La ligue indienne fait son apparition avec tous ses clubs sous licences, même si elle ne sera sans doute pas très utilisée par les joueurs français. La bonne nouvelle vient des stades, car plusieurs lieux mythiques sont au rapport, donc les deux portugais **Estadio da Luz et Estadio do Dragao**, antres de Benfica et Porto. Rien de neuf du côté français, le Parc des Princes (Paris), le Vélodrome (Marseille) et Groupama Stadium (Lyon) étant toujours là. **Les fans tricolores feront cette année sans Pierre Menes, logiquement à court suite à ses propos sexistes, et c'est tant mieux** : Hervé Mathoux est certes seul aux commentaires, mais EA a donc profité de la situation pour lui faire réciter de nouvelles phrases pour rendre la VF plus digeste et moins répétitive que les années précédentes, l'humour qui va avec.

Du gameplay PS5 sur le match PSG-Manchester City



PLUS RIEN À FUT

[FIFA 22 : La simulation de football attendue au tournant sur PS4, Xbox One et PC](#)
Seuls Division Rivals et FUT Champions ont été retouchés sur Ultimate Team

Et c'est jusqu'à la chair, mise au premier plan par les nombreux tournois organisés sur ce mode, il semblerait que la poule aux oeufs dorés EA Sport soit totalement essouffée à l'abord de la nouvelle décennie. FIFA Ultimate Team, le célèbre mode/jeu de cartes à collectionner de la saga se montre assez pauvre en innovations cette saison. Outre les nouvelles cartes à collectionner pas encore apparues qui mettront en valeur d'anciennes gloires d'un championnat ou homme d'affaires d'un moment précis de l'histoire du foot, **la seule réelle nouveauté est la progression en Division Rivals et FUT Champions**. En Division Rivals, on affronte des adversaires en ligne avec son équipe en commençant en division 10, la montée de division s'opère via des séries de victoires en atteignant des checkpoints. Admettons qu'il faut 6 victoires pour passer de la D5 à la D4, un checkpoint est mis en place si vous faites 3 victoires, ne

vous faisant plus descendre si vous perdez un match par exemple. A noter qu'une nouvelle division, la Division "lite" (Division M) fait son apparition après la division 1.

Le programme "FUT Champions" réservé aux joueurs hardcore est plus accessible selon un nombre de victoire précis, mais un nombre de points qui augmente même si le joueur perd ou fait match nul (moins vite qu'une victoire, cela va de soi). L'accent est donc mis sur la fidélité plus que la performance. Pour le reste, rien de neuf, pas de nouveau mode à l'horizon si ce n'est la coopération en ligne anecdotique en match amical que nous n'avons pu tester (pas suffisamment de joueurs) et donc **peu ou prou le même FIFA Ultimate Team que la saison dernière**. Si dans les faits, FUT surfe sur son succès auprès des habitués de la licence, il souffre de la comparaison avec d'autres modes similaires bien plus inventifs sur d'autres licences comme le MyTeam NBA 2K ou le Diamond Dynasty MLB The Show.

[FIFA 22 : La simulation de football attendue au tournant sur PS4, Xbox One et PC](#)
[FIFA 22 : La simulation de football attendue au tournant sur PS4, Xbox One et PC](#)
[FIFA 22 : La simulation de football attendue au tournant sur PS4, Xbox One et PC](#)
[FIFA 22 : La simulation de football attendue au tournant sur PS4, Xbox One et PC](#)
[FIFA 22 : La simulation de football attendue au tournant sur PS4, Xbox One et PC](#)

CLUBS PRO, LA HYPE INATTENDUE ?

La petite satisfaction que l'on n'attendait pas vraiment tient en deux mots : Clubs Pro. Le mode multijoueur ou chacun joue un seul joueur sur le terrain, à l'exception d'un participant qui a la possibilité de manier les joueurs non contrôlés par les autres humains, ajoute plusieurs mécaniques plaisantes. Tout d'abord, **Clubs Pro devient mixte, et il est désormais possible de créer un avatar de joueuse sans aucun avantage ou inconvénient par rapport aux joueurs masculins**. Un simple changement cosmétique donc, mais qui rend le mode bien plus moderne et ouvert d'esprit.

[FIFA 22 : La simulation de football attendue au tournant sur PS4, Xbox One et PC](#)
Les atouts et les niveaux, vraies bonnes idées du mode Clubs Pro

En outre, le créateur de stade est ouvert aux fondateurs des équipes, et **la progression individuelle est bien plus addictive et lisible qu'auparavant**. En effet, une barre d'expérience et un système de niveau font leur apparition, la note globale d'un match permettant d'avancer plus ou moins vite, avec les statistiques offensives et défensives en guise de bonus d'XP. À chaque passage de niveau, l'avatar obtient 3 points à répartir sur le classique arbre de compétences, et un atout. Un atout doit être inscrit dans un espace prévu à cet effet dans les menus, et s'apparente à un avantage pendant le match. Gain de force, boost attribué les 15 minutes qui suivent une passe décisive, meilleure défense en fin de match ! L'ajout est malin, d'autant qu'il faut faire des choix sur les atouts bloqués selon son profil : un deuxième slot n'étant seulement disponible qu'au niveau 9, et un troisième au niveau 19. Les features sont appréciables et poussent à jouer avec ses amis. Petit bémol, le matchmaking des matchs libres (ou l'on joue avec des participants au hasard) est très mal optimisé sur la version actuelle du titre, et on se retrouve trop souvent à 5 ou 4 joueurs contre un seul adversaire qui doit composer avec 10 joueurs IA, ou vice-versa.

FIFA 22 : La simulation de football attendue au tournant sur PS4, Xbox One et PC
FIFA 22 : La simulation de football attendue au tournant sur PS4, Xbox One et PC
FIFA 22 : La simulation de football attendue au tournant sur PS4, Xbox One et PC
FIFA 22 : La simulation de football attendue au tournant sur PS4, Xbox One et PC

LIGUE DES MASTERS

La Carrière, exempt de reproches tellement cette dernière est complète, surfe un peu sur le mode Clubs Pro lorsque l'on incarne un joueur. On est face au même système de progression, avec une barre d'expérience à remplir pour gagner points de compétences et atouts à la chaîne. La différence vient du mode d'obtention des points d'expérience, affecté surtout par des objectifs à remplir à l'entrée du joueur sur la pelouse (symbolisés par une animation sympathique, voir le screen ci-contre). La formule marche encore mieux de surcroît, puisque remplir ces objectifs et débloquer des atouts est une carotte diablement efficace pour jouer des matchs.

FIFA 22 : La simulation de football attendue au tournant sur PS4, Xbox One et PC
A l'entrée sur la pelouse, les objectifs du joueur sont affichés

En tant que Manager, la Carrière intègre **un tout nouveau système de création de clubs**, où vous laborez du nom au logo en passant par les maillots d'identité visuelle de l'équipe, mais aussi les caractéristiques et aspirations du club à court ou long terme pour définir des objectifs saisonniers. **Une équipe de jeunes, de vétérans, au budget ajusté, qui souhaite faire marcher le centre de formation ou mettre son image au premier plan, vous pouvez tout paramétrer.** De quoi s'approprier une durée de vie ajustée fournie pour le mode le plus abouti du soft. L'équipe créée remplace ensuite celle de votre choix dans un championnat, et votre effectif est composé de joueurs gagnants pour l'occasion, un peu à l'image de ce que faisait la licence Pro Evolution Soccer sur ses belles années de Ligue des Masters, avec les légendaires Castolo ou Minanda.

FIFA 22 : La simulation de football attendue au tournant sur PS4, Xbox One et PC
FIFA 22 : La simulation de football attendue au tournant sur PS4, Xbox One et PC

VOLTA-FACE

FIFA 22 : La simulation de football attendue au tournant sur PS4, Xbox One et PC
Même à Paris, Volta reste plus trop

On efface tout et on recommence ! Mis en place il y a quelques années, VOLTA Football est le mode à la mode du titre, et peut-être le contenu le plus sujet aux modifications depuis sa création. **EA mise cette fois-ci quasi-exclusivement sur le online**, puisqu'il n'y a plus de fil conducteur solo où l'on enchaîne les terrains sauvages des 4 coins de la planète pour devenir une star. A la place, on enchaîne les matchs en ligne ou chacun incarne un joueur, on défie des inconnus à des mini-jeux arcade assez pompeux ou des adversaires IA. Le challenge nous a globalement traversés, puisque le seul objectif de jeu est celui de débloquer des vêtements ou améliorer son pro via l'expérience. Là-dessus, EA a manqué d'inspiration malgré le potentiel du successeur de FIFA Street.

Au niveau du gameplay, VOLTA est toujours remplis de gestes techniques au niveau des passes ou tirs fantasmagiques avec deux mécaniques singulières : **Plus le joueur enchaîne les dribbles et gestes techniques avec son Équipe, plus une jauge se remplit. A certains niveaux, un but contre double, triple ou quadruple** histoire de renverser des scores. En outre, chaque street-footballeur débloque une capacité spéciale en fonction du temps, histoire de courir plus vite, tirer plus fort, etc. De quoi ravir les amateurs de spectacle, ou d'opérer les pro-simulation.

[FIFA 22 : La simulation de football attendue au tournant sur PS4, Xbox One et PC](#)
[FIFA 22 : La simulation de football attendue au tournant sur PS4, Xbox One et PC](#)
[FIFA 22 : La simulation de football attendue au tournant sur PS4, Xbox One et PC](#)
[FIFA 22 : La simulation de football attendue au tournant sur PS4, Xbox One et PC](#)
[FIFA 22 : La simulation de football attendue au tournant sur PS4, Xbox One et PC](#)

SWEET HYPERMOTION

Enfin, FIFA 22 est en tire bien grâce au point central de toute simulation sportive : Le jeu. Le gameplay a en effet subi plusieurs modifications par rapport au précédent opus, et pour la plupart très positives. L'une des plus frappantes étant exclusive à la nouvelle génération de consoles, au grand dam des joueurs PS4, Xbox One et même PC, mis dramatiquement dans le lot des utilisateurs old gen. Il s'agit de la technologie Hypermotion, introduite cette saison. Les mouvements des joueurs ne sont plus capturés individuellement par EA Sports dans des studios comme d'habitude, mais à 11 contre 11 sur un terrain de foot. De quoi donner **un florilège de nouvelles animations balle au pied ou loin du ballon pour les joueurs**, et donc plus de variété. Ces dernières sont certes fines (deux joueurs adverses qui discutent avant un six mètres, contrés de balle interdits, geste du bras d'un attaquant pour appeler le ballon!) mais la somme de ces animations et Hypermotion sera finalement visible et appréciée par les habitués de la licence.

[FIFA 22 : La simulation de football attendue au tournant sur PS4, Xbox One et PC](#)
Le système de coups de pied arrêtés n'a pas évolué

On notera aussi **une toute nouvelle physique de balle**, pour changer la donne sur les longues passes en profondeur lobées ou à terre aussi que les centres tendus, moins efficaces qu'avant. Les adeptes des touches L1 et R1 sont donc privilégiés. En revanche, les transversales sont désormais magnifiquement retranscrites. D'un point de vue défensif, la simulation sera sans doute moins spectaculaire et propice aux scores de 7-6 ou 9-1 en ligne, et c'est peut-être tant mieux. Un ajustement grâce à la gestion de la défense plus intuitive (rester appuyé sur L2 est plus efficace pour chiper le ballon sans se jeter, même face à des dribbleurs fous) mais aussi lié au niveau des gardiens, parfaitement calibrés à la sortie du jeu. EA Sports avait annoncé une refonte à ce sujet, on l'a bien eue : les portiers sont particulièrement souverains, moins laxistes dans les sorties que sur FIFA 21, et même si les fautes de main sont rares, mais présentes pour rester dans le réalisme, **les gardiens de FIFA 22 sont sans doute les moins frustrants de l'histoire de la saga**. Attention, n'attendez pas que les matchs soient aussi verrouillés qu'un Southampton-West Ham, la gestion de la profondeur est toujours aussi favorable aux attaquants rapides.

La next-gen apportera aussi aux joueurs PS5 et Xbox Series un meilleur rendu graphique, moins de bugs de collisions ainsi qu'une absence totale de temps de chargement, chose toujours aussi agréable. Les joueurs sur consoles d'ancienne génération pourront tout de même profiter du **nouvel écran de statistiques ultra-complet**, très exhaustif d'un point de vue individuel (on peut

voir les zones d'arrêts d'un gardien, les zones couvertes sur le terrain par un joueur -en l'occurrence tout le stade pour N'Golo Kant-, l'orientation des passes et collectif avec la possession sur certaines périodes du match, les expected goals, etc.

date créée

4 octobre 2021

Auteur

ikasougou

default watermark