

# FIFA 19: le impressioni dalla demo

Come ogni anno, l'arrivo del nuovo **FIFA** sugli scaffali segna l'inizio definitivo della nuova stagione calcistica, correlando gioie e delusioni del calcio reale a quello digitale. **FIFA 19** è l'ennesima evoluzione del calcistico canadese cominciata con **FIFA 17** e con l'avvento del **Frostbite Engine**, presentando diverse novità sul piano contenutistico e alcune di gameplay, che hanno un impatto visibile già dalle prime partite di questa demo. In attesa della recensione, dunque, diamo un primo sguardo a queste novità.

## Verso il Triplete



L'arrivo in pompa magna della **Champion's League** e competizioni tangenti non è certo passata inosservata, tanto che ha avvicinato alcuni utenti dell'altra sponda (**PES**) al nuovo titolo Electronic Arts. L'integrazione di questa aggiunta sembra totale, a cominciare dalla modalità **Kick-Off** completamente rivista: abbiamo infatti a disposizione non solo la classica amichevole, ma anche una serie di match da affrontare all'interno di tornei ufficiali e una serie di parametri in grado di modificare pesantemente gli incontri. Pur non presenti nella demo, sappiamo già che sarà possibile affrontare delle amichevoli molto particolari in cui spicca la modalità "**Sopravvivenza**", nella quale un giocatore lascerà il campo una volta segnata una rete, fino alla vittoria di chi si ritroverà con meno calciatori sul rettangolo di gioco. Ma sarà possibile giocare amichevoli dove varranno ad esempio soltanto i tiri da fuori area, o quelli al volo e via dicendo, sino a una **gara senza regole** dunque, senza fuorigioco, falli e tutto l'impianto regolamentare del calcio moderno. Inoltre,

potremmo affrontare le varie fasi della Champion's in totale libertà e, cosa importante, richiesta dagli amatori del single player, tutte le nostre statistiche verranno raccolte in un'infografica visibile costantemente nel menu.

Le novità fortunatamente non si fermano ai contenuti: una volta scesi in campo si nota subito l'impatto degli **Scontri 50/50**, una feature che permette una migliore gestione della fisica, prendendo in considerazione la reale stazza degli atleti. Già dalle prime battute, infatti, assisteremo a contrasti più realistici e battaglie più marcate per il possesso palla. Risaltano anche le differenze tra i vari calciatori in cui - in parole povere - un Verratti farà molta fatica a contrastare un Dembélé del Tottenham. Anche l'**Active Touch System** presenta delle novità sostanziali: i calciatori che ricevono palla modificano la postura in base al contesto in cui si trovano, se tra attacco o difesa, se pressati o liberi di muoversi. La posizione che assumeranno, dunque, modificherà il tipo di impatto che avrà il corpo sul pallone e viceversa, aggiungendo un tocco in più verso il realismo. Infine, il **Timed Finishing**, disattivabile dal menu di personalizzazione delle assistenze al gioco, funziona in maniera del tutto simile alla ricarica delle armi in *Gears of War*. Questa volta per colpire bene il pallone **serviranno due tocchi** del tasto adibito al tiro, uno per la potenza e uno per l'impatto dove, il tempismo, sarà fondamentale. Effettivamente serve un minimo di pratica per assimilare la nuova meccanica, soprattutto se abituati al vecchio sistema: non è detto infatti che colpendo il pallone con le stesse modalità con cui avveniva nei precedenti episodi l'esito sarà il medesimo.

Ma le novità non si fermano qui. Una piccola grande implementazione è data dalle **Tattiche Dinamiche**, che vanno ad aggiungersi al menu contestuale dell'atteggiamento della squadra in campo, da difesa a oltranza ad attacco totale. Prima di una partita abbiamo la possibilità di **associare a ogni tipo di comportamento uno schema** ben preciso, con modulo, posizione in campo dei giocatori e tattiche completamente personalizzate e variabili in tempo reale durante il corso della partita. Facendo un esempio potremmo associare alla difesa a oltranza per difendere un risultato importante un 5-4-1 oppure ad attacco totale un 4-2-4. Una volta cambiato atteggiamento col d-pad vedremo spostarsi dunque i calciatori in tempo reali, assumendo la nuova posizione. C'è un "però": l'uso indiscriminato di tale pratica può aprire enormi spazi su campo e letali se sfruttati dagli avversari. È bene dunque cambiare tattica una volta tranquilli e con il possesso palla.

## La chiamavano Trinità



All'interno della demo è presente anche un piccolo estratto del **Viaggio: Campioni**, ultimo episodio della serie dedicata ad **Alex Hunter**. Anche qui le novità sono molteplici, a cominciare dalla possibilità di scegliere già da subito la sorellastra **Kim Hunter** o l'amico/rivale **Dennis Williams**, ora nel Manchester United. Hunter invece, è un nuovo giocatore del **Real Madrid** e questo avrà delle forti ripercussioni sulla sua carriera come del resto sul suo carattere. Il successo, la fama e la gloria potrebbero destabilizzare il giovane calciatore inglese ma questo, lo vedremo in dettaglio sul titolo completo. In questa preview abbiamo avuto solo modo di giocare come Alex, in un match di Champion's League contro lo United. Le meccaniche sembrano le medesime ma sappiamo già che il protagonista potrà scegliere come "**mentori**" tre campioni del Real come **Modric**, **Marcelo** e **Kroos**, che avranno un impatto importante non solo sull'aspetto ludico, ma anche nella vita privata.

A livello tecnico invece non sono presenti grosse novità. Si può notare una **migliore cura delle divise, nuova regia** per alcune cutscene e **nuova inquadratura alle spalle del portiere** al rinvio da fermo, permettendo una migliore visione del campo, soprattutto se si vuol giocare palla corta. Le vere novità probabilmente le vedremo con l'implementazione del **ray tracing**, magari già dal prossimo anno.

## In conclusione

Manca poco ormai all'arrivo di **FIFA 19** che si presenta davvero ricco dal punto di vista contenutistico e con alcune implementazioni al gameplay che ne migliorano il feeling. Nonostante alcune piccole criticità sembrano permanere come **fisica del pallone** non proprio precisa e forse una **eccessiva velocità di gioco**, il titolo Electronic Arts si appresta a conquistare il mercato, nonostante il suo rivale sia uscito da circa un mese.

---

## [Gamescom 2018: presentato il nuovo Viaggio di FIFA 19](#)

La modalità "**Il Viaggio**", introdotta con *FIFA 17*, è pronta a debuttare con un nuovo capitolo della crescita di **Alex Hunter**. Divenuto un nuovo calciatore del **Real Madrid**, dovrà confrontarsi con il palcoscenico più importante al mondo: la **Champion's League**. Anche in questo percorso dunque, il giovane Alex dovrà affrontare molte difficoltà per affermarsi, facendoci partecipi dell'altra faccia della medaglia del mondo calcistico. Ma come già "accennato" in *FIFA 18*, l'avventura triplicherà, aggiungendo storyline per il suo amico/rivale **Danny Williams** e la sorellastra **Kim Hunter** calciatrice, nazionale della squadra femminile degli Stati Uniti.

**FIFA 19**, arriverà nei negozi il **27 Settembre**. Nessuna nuova info per quanto riguarda invece l'arrivo della Demo.

---

## [Speciale E3: EA annuncia FIFA 19 e includerà la UEFA Champions League](#)

La conferenza all'E3 di Los Angeles si sta rivelando molto ricca per EA, che annuncia l'attesissimo **FIFA 19**, il quale includerà la licenza ufficiale dell'**UEFA Champions League**.

Ma oltre alla Champions si potrà giocare alla terza stagione de "**Il viaggio**" che vedrà protagonista, l'ormai conosciuto, Alex Hunter.

**FIFA 19** farà il suo debutto il **28 settembre 2018** su PS4, Xbox One, Nintendo Switch e PC.

---

## [FIFA 19: cosa aspettarci dal nuovo titolo EA?](#)

Ogni anno, durante le fasi finali di campionati e coppe, comincia a delinearsi un altro scontro importante, combattuto sin dall'alba dei tempi dai due calcistici per eccellenza: **FIFA** e **Pro Evolution Soccer**. Oggi ci occuperemo di analizzare il titolo EA che, nonostante manchi ancora di presentazione ufficiale - [come invece accaduto per il rivale made in Konami](#) - i rumor cominciano a essere insistenti, soprattutto per una licenza in particolare, che potrebbe segnare molto prima del previsto il vincitore di questa stagione calcistica digitale.

## L'urlo dei campioni

Partiamo proprio da qui, da quella **Champion's** ed **Europa League** che tanto si accosta al nuovo **FIFA 19**. Di ufficiale non vi è ancora nulla, sia ben chiaro, ma se tre indizi fanno una prova, allora la probabilità di vedere la coppa per club più prestigiosa al mondo tra i menu del titolo Electronic Arts si avvicina alla certezza.

Sappiamo già che il contratto che lega le competizioni UEFA a Konami scadrà non appena una tra **Real Madrid** e **Liverpool** alzerà la "coppa dalle grandi orecchie", ma è chiaro che i giochi siano stati già decisi. Del resto una licenza così importante non può essere acquisita nel giro di qualche settimana.

Ecco quindi che, se tutto andrà come previsto, con una presentazione in grande stile all'**E3 di Los Angeles**, **FIFA 19** potrà vantare la più grande esperienza calcistica mai vista su console e PC, contando, oltre già le numerose licenze di squadre e campionati in possesso, anche il torneo più prestigioso. L'implementazione di tale feature permetterebbe infatti in aumentare ancor di più il coinvolgimento nelle numerose modalità presenti: pensate alla terza stagione del **Viaggio di Alex Hunter**, pronto a solcare anche il palcoscenico della UEFA Champion's League, o le varie trasposizioni della modalità carriera che, oltre ad avere miglioramenti generali, vanterebbe una resa indubbiamente migliore, facendo vivere la stagione dei sogni al proprio club.

Insomma, l'entrata in scena di questi due tornei, oltre alla **UEFA Super Cup** che vedrà scontrarsi la vincitrice della Champion's League e la vincitrice dell'Europa League, porterebbe, oltre a un evidente aumento del "contorno", anche un'ulteriore varietà nei già innumerevoli contenuti del titolo EA, e vivere il sogno di realizzare un vero Triplete.

Del **F.U.T.** ci occuperemo più avanti, ma l'implementazione delle nuove licenze potrebbe portare una ventata di aria nuova, con tornei appositi e nuove feature da abbinare ai nostri campioni.



## L'abito non fa il monaco

Fin qui tutto interessante ma un gioco di calcio deve innanzitutto divertire e appagare. Lo scontro tra i due colossi non è più acceso come qualche anno fa e l'evoluzione del gameplay ne ha risentito. Certo, l'entrata in scena di nuovi motori grafici quali **Fox Engine** e **Frostbite**, hanno permesso numerose migliorie, soprattutto dal punto di vista "fisico".

Siamo al terzo anno nell'uso del motore **DICE** nel calcistico EA ed è evidente che molti si aspettino il vero salto di qualità: *FIFA 17* e *18* potrebbero essere solo stati un assaggio di quel che il *19* si appresta a presentarci, contando soprattutto su una maggiore esperienza e su console più performanti quali **PS4 Pro** e **Xbox One X**. L'anno scorso, si è spinto molto sulla differenziazione di calciatori e squadre più importanti, con movenze e tattiche distinte in grado di far riconoscere al volo le caratteristiche del proprio avversario e approcciarci di conseguenza. Queste, sono risultate però meno incisive del previsto, soprattutto con i successivi aggiornamenti che, in base ai suggerimenti - un modo educato per dire feroci lamentele - da parte degli utenti, hanno un po' appiattito il tutto, influenzando soprattutto la velocità della manovra. Ma l'idea, sviluppata già da Konami con *PES 2015*, è assolutamente da portare avanti e su più squadre e calciatori, soprattutto nella nostra **Serie A**.

Nonostante sia uno dei campionati più importanti al mondo, il nostro torneo è stato sempre un po' snobbato, un po' per colpa nostra - ovvero la FIGC -, un po' per la mancanza di stadi di proprietà per la maggior parte e per quella mancanza di appeal che la Serie A ha perso da qualche anno a questa parte. Qualche stadio in più dunque, oltre ai classici **San Siro**, **Olimpico** e **Allianz Stadium** sarebbe ben gradito, realizzando almeno il **Marassi** di Sampdoria e Genoa e la **Dacia Arena** dell'Udinese, un vero gioiellino da questo punto di vista. Inoltre, rimane la questione annosa della riproduzione dei volti dei calciatori nostrani, lasciata troppo in disparte, anche per calciatori con notorietà mondiale.

Da questo punto di vista, dalla scorsa edizione, EA ha sviluppato un **nuovo sistema di scan 3D dei volti**, che oltre a renderne più precisa e realistica la realizzazione, ha anche velocizzato il processo. L'uso di questo nuovo tipo di scansione è stato sicuramente ampliato per *FIFA 19*, sperando che non sia stato trascurato il nostro campionato.

Per questa nuova e auspicata resa della Serie A, è necessario anche un netto miglioramento del commento del duo **Pardo-Nava**. Il problema principale, riscontrabile un po' da tutti, è il numero di frasi ma soprattutto la lettura del copione, accentuato fin troppo dall'ex difensore del Milan. Il commento inglese, affidato a **Martin Tyler** e **Alan Smith**, probabilmente rimarrà inarrivabile, soprattutto perché vario e naturale. "Andare a braccetto", cosa che a Pardo riesce più che bene, porterebbe quella ventata di freschezza alle partite, rendendole più reali anche da un punto di vista sonoro.



## Il pallone è nostro amico

Infine, addentriamoci nel rettangolo di gioco e nell'**Ultimate Team**. *FIFA* è costantemente aggiornato ma alcune criticità permangono. Non ci addentreremo in leggende metropolitane e complotti come il **momentum**, che segnerebbe le partite in maniera del tutto arbitraria, falsando il gioco. Basterebbe ragionare un attimo per capire che tale meccanica sia frutto della fantasia di Adam Kadmon; del resto, se tutto fosse vero, non si spiegherebbe come molti utenti riescano a vincere centinaia di partite semplicemente impegnandosi. Ma andiamo avanti.

La caratteristica più riuscita è sicuramente la totale libertà di movimento permessa al giocatore, affinata costantemente durante il corso degli anni e che ha visto ulteriori implementazioni, come difesa tattica e la maggiore precisione sul tocco palla. Ma proprio il pallone o meglio, la sua fisica, è quella che ha impressionato meno negli ultimi anni, risultando molto al di sotto come resa rispetto al suo rivale. Probabilmente è necessario restituire **maggiori feedback dalla sfera**, dal suo peso e magari uno studio approfondito sui suoi movimenti, soprattutto sulla sua dinamica, influenzata magari dall'**Effetto Magnus**. Resta inoltre la **questione velocità di gioco**, sempre molto elevata - per noi italiani sicuramente troppo - anche nei minuti finali di partita. **PES 2019** porterà novità da questo punto di vista, rendendo la fatica estremamente visibile, influenzando dunque le capacità di calciatori e squadre nell'imbastire nuove azioni. Se anche **FIFA** riuscisse nell'intento, porterebbe quel realismo in più che ogni tanto viene meno, restituendo partite ancor più varie e, in un certo senso, tattiche.

Ma veniamo al **F.U.T.**, vera pietra miliare del calcistico EA. Tralasciando le polemiche sulle **loot box** - probabile che aggiusteranno il tiro da questo punto di vista -, sarebbe ora che si implementasse **maggiore personalizzazione del proprio team**, a cominciare da un **editor di maglie e loghi**. Il senso dell'**Ultimate Team** è proprio questo, realizzare la squadra dei propri sogni e tutto ciò che ne consegue ma, in fin dei conti, l'appartenenza verso la propria squadra decade quando dobbiamo scegliere kit e loghi di squadre già esistenti. Importare o editare noi stessi, con appositi strumenti,

ciò che ci rappresente sarebbe la “trovata” definitiva per una delle modalità più giocate al mondo: lo scontro non solo di calciatori digitali ma anche di ideologie e creatività, rendendo gli avversari ancora più umani.



Manca poco dunque alla presentazione ufficiale. La presenza di **UEFA Champion's League** e **UEFA Europa League** potrebbe realizzare il sogno di molti utenti e segnare già l'andamento di mercato per quanto riguarda i calcistici.

**Konami** di certo non starà a guardare e l'anticipo della data di lancio al **30 Agosto** del suo **PES 2019** mostra la voglia del team giapponese di dare battaglia fino alla fine, magari evitando di rimanere bloccato "al confine". Ma questo, lo vedremo al prossimo articolo.

## **FIFA 18 Vs. PES 2018**

Ci sono delle rivalità che col tempo sono divenute leggendarie: Senna e Prost, Coppi e Bartoli, [SNES e Sega Megadrive](#) oppure Tom e Jerry. Ma se ce n'è una che ha scosso il mondo negli ultimi anni, quella è sicuramente tra **FIFA** e **Pro Evolution Soccer** che, nella loro ultima iterazione, sono pronti a darsi battaglia fino alla fine e senza esclusione di colpi. Quest'anno, dunque, chi la spunterà?



## Un tiro all'incrocio

**Fifa 18** porta in dote la sua vastità di contenuti come ormai ci ha abituati negli ultimi anni, spulciabili grazie all'eccellente menu, sia per fruibilità che per design. Con alcuni miglioramenti apportati all'**Ultimate Team** e alla **modalità "Carriera"**, uno dei tanti punti focali diventa la modalità "**Il Viaggio**", arrivata alla sua seconda stagione. Riprendendo quanto sviluppato precedentemente, ritroveremo **Alex Hunter**, un giocatore finalmente sbocciato e conosciuto dal grande pubblico. È un grande passo avanti sotto tutti i punti di vista, da quello tecnico al taglio registico, portando una storia più curata e che scava a fondo nella vita privata del giovane Alex. Risulta ampliata, anche dal punto di vista ludico, con possibilità di personalizzazione e la carriera che non è più solo rilegata alla Premier League inglese. Quest'anno è stato fatto un ottimo lavoro: una modalità concepita come un vero e proprio film, con ottime cutscene avvalendosi ancora una volta della scrittura di **Tom Watt**, ghost writer della biografia di **David Beckham** e sempre molto vicino al mondo del calcio.

Diventa un modo per vedere questo sport sotto un'altra luce, con tutti i retroscena del caso e le difficoltà o le gioie che un calciatore professionista deve a volte affrontare.

Per il resto, ormai il numero di squadre e calciatori presente è davvero spropositato, tutte su licenza, con anche le grafiche dei campionati maggiori riprodotte alla perfezione. Tra le novità di quest'anno troviamo le **Icone**, carte riferite alle Star del calcio di tutti i tempi come **Maradona**, **Pelè** o il **Fenomeno Ronaldo** e la modalità "**Squad Battle**", una sorta di FUT offline in cui sfideremo via via squadre create e guidate dalla CPU. Anche la modalità "Carriera" ha giovato dei miglioramenti apportati ne "Il viaggio", con l'utilizzo di cutscene e dialoghi a scelta multipla che rendono il tutto sicuramente più curato e soprattutto più immersivo.

Tutte queste modalità rendono **FIFA 18** il titolo calcistico migliore, a livello contenutistico, degli ultimi anni con tantissima varietà per tutti i palati e soprattutto una qualità invidiabile.

Per quanto riguarda **Pro Evolution 2018**, sul piano delle modalità non ci sono grosse novità: entrano in scena le **partite casuali** in cui, una volta scelti diversi parametri, si può provare a conquistare i calciatori migliori della squadra avversaria, e le partite **3vs3**, divertenti e in cui bisogna essere pronti tatticamente se si vuole portare a casa il risultato. Rimangono la sempre buona **Master league**, ma senza novità di rilievo, e il **MyClub** ulteriormente affinato risolvendo alcune feature criticate a suo tempo dalla community. Uno degli elementi cardine, a partire dalla scorsa edizione, è l'**esclusiva partnership** con alcune squadre tra cui, da quest'anno, **Inter** e **Milan**, che ha permesso di ottenere elementi esclusivi, dalle tattiche ai volti e tutto il contorno, oltre a una maggiore cura nella riproduzione delle atmosfere che questi club offrono. Ritornano anche le licenze di **Champion's League** e **Europa League** ma, se tutto questo rappresenta il top sul lato licenze, il flop è sempre dietro l'angolo: **Liga** con solo **Barcelona**, **Atletico Madrid** e **Valencia**, **Premier** con soltanto **Arsenal** e **Liverpool** presenti, **Serie A** senza **Juventus**, con altre gravi mancanze come **BundesLiga** e tanti altri club. Questo mina pesantemente l'atmosfera generale, soprattutto nelle competizioni su licenza, e resta oltretutto inspiegabile che, nonostante siano presenti la maggior parte delle squadre sudamericane, manchi la **Coppa Libertadores**. Un vero peccato che nel 2018 si debba vedere un altro **PES** minato da queste mancanze. **PES 2018**, quindi, viaggia sul segno della continuità: con poche novità dal punto di vista contenutistico e una mancanza di licenze che comincia a far storcere il naso, restando lontano anni luce dal suo concorrente.



## La forza di rialzarsi...

L'avvento del **Frostbite Engine**, avvenuto lo scorso anno, oltre a dare un boost sulla componente grafica - di cui parlerò successivamente - ha permesso di fare quel salto in avanti, portando miglioramenti in casa EA a quella che era una già un'ottima base presente in **FIFA 17**. Il lavoro fatto sulla fisica dei giocatori si vede e salta subito all'occhio non solo nel gameplay vero e proprio ma anche nelle cutscene di presentazione delle partite. La presenza dei giocatori in campo si fa più reale e i giocatori più massicci come un **Koulibaly** avranno più facilmente la meglio su un calciatore minuto come **Chiesa**. Questo non va a toccare però solo l'aspetto di peso specifico ma anche le movenze e la forza data dalla parte superiore del corpo, rendendo i contrasti più maschi e realistici. L'introduzione del **Real Player** poi, ha aumentato il numero delle animazioni presenti assieme alla qualità, divenendo molto più fluide e naturali. Intelligenza artificiale rinnovata permette alle squadre di stare meglio in campo: se durante un'azione offensiva i nostri compagni ci verranno in supporto, aumentando la possibilità di attaccare la porta avversaria, lo stesso avviene in difesa, con i calciatori più pronti a coprire le zone presidiate dagli avversari. La fisica del pallone, seppur migliorata, continua a risultare meno raffinata rispetto alla controparte nipponica, ma comunque nulla che vada a inficiare il gameplay. Novità presenti anche in fase di dribbling e nei cross, contornati da una maggiore precisione nel tocco palla e l'introduzione, comoda soprattutto in match multiplayer, delle **sostituzioni veloci**, eseguibili con la pressione del grilletto destro, senza mettere in pausa il gioco. Infine, a spiccare, è anche la riproduzione del comportamento dei team più prestigiosi rispetto alla loro controparte reale: giocare contro il **Bayern** o contro il **Barcellona**, sarà un'esperienza completamente diversa in quanto, il loro modo di gestire la partita sarà tatticamente unico. Questo ovviamente non vuol dire prevedibilità, significa che ci spingerà ad adattarci alle diverse situazioni, aumentando significativamente il tasso di sfida.

Anche **Pro Evolution** presenta novità sul fronte gameplay a cominciare dal **Real Touch+**, feature che permette la gestione dei movimenti del calciatore, ancor prima di ricevere il pallone e che gioca

un ruolo chiave, con passaggi di prima, uno-due ancor più precisi e con un ottimo feeling, oltre a un controllo palla più naturale. **Player ID** e **Team ID** contornano un ottimo comparto che, dopo anni di evoluzione, hanno reso movimenti di calciatori e intere squadre molto vicini alla controparte reale, anche se, quest'ultimo, risulta forse meno marcato rispetto al titolo EA. Altra importante novità è l'Intelligenza Artificiale ulteriormente migliorata, che permette alle squadre controllate dalla CPU di adattarsi letteralmente al nostro stile di gioco, variando tattiche e comportamento di conseguenza, mettendo anche i giocatori più esperti in difficoltà. IA implementata anche come supporto e che, assieme a un ritmo di gioco più basso, muove il tutto verso una più ragionata visione d'insieme, creando azioni da rete magari dopo una bella e fitta rete di passaggi. Menzione d'onore va al miglioramento della fisica della palla, ulteriormente affinata, che regala il giusto feeling e la giusta presenza in campo, rispondendo realisticamente a ogni minimo tocco e tiro. Novità da segnalare anche il **nuovo sistema di calci piazzati**, più vicino al concorrente, e quindi con posizionamento del tiratore e tipo di rincorsa che farà la differenza tra un tiro all'incrocio e uno al terzo anello.

Piccolo passo indietro invece per quanto concerne **arbitri** e **portieri**: i primi fin troppo permissivi, fanno veramente fatica a tirar fuori i cartellini mentre, gli estremi difensori, soffrono a volte di amnesie che possono compromettere il risultato di una gara.

Infine le animazioni, sicuramente migliorate rispetto all'edizione precedente ma che ancora mancano di amalgama tra i vari frame, risultando poco fluide. Inoltre siamo ancora lontani dalla sensazione di controllo totale presente in *FIFA*: vuoi o non vuoi si ha ancora l'impressione che in qualche modo intervengano alcuni automatismi, i classici binari, che faticano a lasciare il titolo **Konami**.

Tutti e due i titoli dunque sono ottimi esponenti, dal punto di vista del giocato vero e proprio, del calcio digitale. Diventa quindi una questione di gusti.



**...ma il gap è evidente**

L'intento risaputo di **Electronic Arts** è quello di creare il suo universo di giochi utilizzando il **Frostbite Engine**. *FIFA*, al suo secondo anno di utilizzo, ha fatto dimenticare a tutti il vecchio e vetusto **Ignite Engine**, mostrando i muscoli, a cominciare dalla già citata modalità Il Viaggio che senza questo motore grafico, non sarebbe stata possibile. L'**animazione dei volti** ha raggiunto ottimi livelli così come le cutscene, utili a rendere il tutto molto cinematografico. Passando al resto, si notano subito miglioramenti al comparto luci, pregevoli e che regalano molta più profondità con, la conseguenza, che anche le ombre siano molto più precise e realistiche; l'aggiunta di effetti post produzione, miglioramenti nel *motion blur* e profondità di campo oltre al miglioramento delle texture e della saturazione dei colori rendono *FIFA 18* un vero gioiellino. Oltre a questo ottimo lavoro, da quest'anno nella resa delle diverse tifoserie e del pubblico in generale, con reazioni, festeggiamenti e comportamenti unici davvero ben resi e che aumentano a dismisura il coinvolgimento generale.

Sul piano modellazione siamo anche qui su ottimi livelli con una nuova e più precisa scannerizzazione degli atleti più importanti, con una cura eccelsa per tutti i dettagli anche se, proporzioni e volti dei calciatori sono ancora indietro al titolo Konami. A livello visivo la fa da padrone la **Premier League**, con tutti e gli stadi riprodotti alla perfezione e, come detto, l'utilizzo delle grafiche, anche per **Liga** e **Bundes**, aiutano a rendere il tutto molto più televisivo.

L'entrata in scena del **Fox Engine** in *PES 2015* ha portato il titolo Konami a fare un bel salto di qualità. Rispetto a tre anni fa si vedono dei miglioramenti evidenti sull'impianto luci dinamiche e sulla definizione delle texture. Anche l'effettistica riceve un piccolo boost, soprattutto per la resa della pioggia.

Sempre di eccellente livello è la **realizzazione dei calciatori**, anche quelli di non primissimo livello: quasi perfetti quelli del Barcellona e delle altre squadre partner, leggermente al di sotto tutti gli altri, con tatuaggi, accessori e acconciature però, fedelmente riprodotti. Rispetto al Frostbite il Fox Engine è sicuramente meno rifinito, ma si lascia comunque guardare abbastanza bene. Da segnalare da quest'anno, la versione PC, finalmente all'altezza delle versioni console.

Spiccano anche gli stadi - anche se veramente pochi - riprodotti al millimetro, non solo all'interno ma anche tutto il contorno presente fuori, dai parcheggi e planimetria in generale.

Infine la battaglia si sposta sulla **componente audio** e anche quest'anno la **FIFA Soundtrack** regala tantissimi brani di diverso genere, più di 40, ma è l'effettistica a fare la differenza, rendendo l'atmosfera da stadio tridimensionale, facendoci sentire parte di un evento reale, anche per l'introduzione di tantissimi nuovi cori. La **telecronaca** ormai collaudata di **Pierluigi Pardo** e **Stefano Nava**, al fronte di qualche leggera sbavatura, regalano un buon commento con l'aggiunta di diverse frasi e discorsi di una certa complessità, molto più naturali anche se il buon Nava incespica un po'. Menzione a parte merita la modalità "**Il Viaggio**", con un ottimo doppiaggio inglese e musiche d'accompagnamento azzeccate, capace di esaltare momenti felici e drammatici. Il commento Pardo-Nava sarà specifico per questa modalità. Anche il doppiaggio italiano è decisamente migliorato, più in parte e senza gli svarioni dell'anno precedente.

*PES 2018* si avvale di meno tracce, ma che si vantano di nomi importanti come **Coldplay**, **Linkin Park** e **Bruno Mars**. Migliorata anche la telecronaca di **Caressa**, sicuramente più varia nonostante i paletti delle licenze, meno quello di **Marchegiani**, un po' fuori parte e che non aggiunge quasi nulla a quanto raccontato dal primo. L'audio in generale è abbastanza buono, sicuramente il lavoro fatto sulla tridimensionalità del suono ha dato i suoi frutti, presentando cori più pieni ed effetti sonori più realistici. Da segnalare la differenza presente tra ciò che avviene negli stadi partner e gli altri: l'atmosfera è assolutamente fantastica.



## In conclusione

Quindi, quest'anno, qual è il titolo migliore? La risposta non è così semplice. I due titoli sono ottimi esponenti del calcio digitale ma con due modi diversi di intenderlo: **FIFA 18** è più profondo, con una velocità d'azione che favorisce la spettacolarità. Al contrario **PES** è forse più immediato, capace fin da subito di entrare in sintonia col giocatore. Sul campo quindi è una questione di gusti, nulla di più. Entrambi i gameplay sono validi, strutturati e con una propria identità; sta a voi decidere quale delle due filosofie vi si sposa meglio.

Tutt'altra storia invece per il contorno: **PES** non può vantare la qualità raggiunta in tutti i suoi aspetti come per il titolo **Electronic Arts** e modalità che valgono da sole il prezzo del biglietto. **FIFA 18** con **Alex Hunter** e il **FUT** potrebbe già dare una mazzata alla concorrenza e se aggiungiamo carriere molto meglio strutturate e il resto delle modalità, non c'è partita. Anche la parte tecnica strizza l'occhio a **FIFA**: per quanto *Pro Evolution* sia migliorato, le differenze sono evidenti, soprattutto nei dettagli. Tutto ciò che concerne le partite, grazie anche alle tante licenze detenute, rendono l'esperienza su **FIFA** molto più televisiva e realistica.

Insomma, anche quest'anno **FIFA 18**, tutto sommato, è ancora leader in questo settore ma attenzione a Konami: pian piano migliora, ma forse troppo lentamente. Servono con urgenza nuove modalità e qualcosa sul piano licenze per svecchiare un po' la formula.

---

## Speciale E3 - EA mostra FIFA 18

Come da pronostico è stato anche il turno di **FIFA 18** sul palco dell'**EA Play**. Sono tante le novità, a cominciare da **The Journey**, la campagna - per così dire - introdotta l'anno scorso e che segue le vicende di **Alex Hunter**, un ragazzo che sogna di diventare un calciatore professionista. Con il secondo capitolo, questo viaggio si è spinto in avanti su diverse componenti al fine di rendere il percorso, non solo calcistico ma anche di vita, il più veritiero possibile. Per cominciare, la storia sarà suddivisa in **sei capitoli**, con ambientazioni che non ricoprono solo il territorio del **Regno Unito** ma anche in **Brasile**, anche se non si sa ancora che importanza avrà nella storia il luogo d'origine di Pelè, Ronaldo e tanti altri campioni calcistici. Oltre a questo si è deciso di migliorare - ascoltando i feedback degli utenti - la **personalizzazione di Alex**, sia dentro che fuori dal campo, con anche una rivisitazione degli obbiettivi che adesso saranno più chiari.

Una cosa che ha attirato l'attenzione è stato poi l'**uso dei media**: sono stati infatti realizzate delle vere e proprie interviste ai pezzi grossi del calcio, tra allenatori e giocatori, inerenti proprio ad Alex Hunter, con anche interventi dagli studi delle più importanti testate giornalistiche sportive mondiali come la **BBC** o la nostrana "**La Gazzetta dello Sport**".

Questo non farà altro che rendere **The Journey** ancor più avvincente e in grado di influenzare il mercato dei calcistici.

Ovviamente il focus è poi andato sul **gameplay** e sulla **tecnica**: la partnership con **Cristiano Ronaldo** ha permesso di utilizzare un nuovo metodo di **motion capture**, molto più preciso, in grado di calcolare le animazioni frame per frame, il tutto con tempi di calcolo dimezzati.

Questo risparmio di tempo ha fatto sì che questa innovazione sia stata utilizzata per più calciatori consentendo una maggiore differenziazione soprattutto tra le diverse corporature a tutto vantaggio del realismo. Questo avrà una forte rilevanza su tutta la fisica dedicata ai calciatori, visto che ora ogni scontro sarà completamente diverso dall'altro.

Immenso, inoltre, il lavoro sull'intelligenza artificiale, grazie alla quale adesso, almeno le squadre più blasonate, avranno sistema di gioco molto simile alla controparte reale, simile al Team ID di **Pro Evolution Soccer**. Giocare contro il **Barcellona**, ad esempio, che fa della palla a terra il suo must, sarà completamente diverso rispetto al **Manchester United** di Mourinho, cosa che cambia radicalmente l'approccio nel single player.

Veniamo poi alla parte tecnica: il secondo anno di **Frostbite** si sente, ed è stato fatto un importante passo avanti dal punto di vista della grafica, sul piano della quale, in certi punti, si fa davvero fatica a distinguere quale sia la simulazione videoludica e quale sia una partita reale. Tutto ha una maggiore definizione e un utilizzo migliore dei filtri e di alcune **feature** come, ad esempio, l'occlusione ambientale.

Ultima chicca è poi stata riservata alla **realizzazione degli stadi**, dove non solo, come ormai d'abitudine, saranno perfettamente riprodotti, ma anche il comportamento del pubblico varierà a seconda della zona in cui ci troviamo. Quindi esultanze o delusioni saranno più o meno focose se giocheremo tra Italia, Spagna o Brasile e magari più tiepide nei paesi scandinavi.

Non ci resta che attendere ulteriori novità nel corso dei prossimi mesi e soprattutto alla **Gamescom** di Colonia.