

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 di 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 volglia 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

maggior 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 intese 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.

[FIFA 18: le impressioni dalla Demo](#)

Come ogni anno, il mese di settembre è dedicato ai calcistici per antonomasia: **Pro Evolution Soccer** e **FIFA**. Nella veste 2018, entrambi i titoli presentano grosse novità che analizzeremo nel corso dell'intero mese, cominciando il percorso con la **Demo** di **FIFA 18**, uscita su **PlayStation 4**, **Xbox One** e **PC**. Alla fine, dopo anteprime e recensioni ci sarà uno speciale per eleggere, anche quest'anno, il miglior titolo calcistico della stagione.

Al suo secondo anno di **Frostbite Engine**, il titolo **EA** implementa alcune feature che arricchiscono ulteriormente il senso di realismo e una rinnovata modalità "**The journey**" nella quale **Alex Hunter**, ormai affermato, dovrà confrontarsi con le difficoltà che deve affrontare un calciatore professionista.

Hai voluto la bicicletta?

Partiamo proprio con il viaggio di **Alex Hunter**, giunto - per così dire - alla seconda stagione. Non è più un pivello arrivato dai bassifondi, bensì un calciatore professionista di prospettiva, cercato da moltissime squadre, non solo in **Premier League**, ma anche all'estero. Questa è una delle tante novità di questa modalità: non saremo più relegati al solo campionato inglese ma potremo giocare in squadre blasonate dei campionati più importanti d'Europa. **PSG**, **Bayern Monaco**, **Real Madrid** sono solo alcuni dei club di cui potremo vestire la maglia, aumentando a dismisura la profondità della narrazione e soprattutto la varietà. La scrittura di **Tom Watt** si arricchirà di ulteriori colpi di scena e momenti drammatici e, come visto nella brevissima demo, situazioni che faranno rischiare la carriera al giovane Alex. "The Journey" è sicuramente un ottimo modo per vedere il calcio da un altro punto di vista, il cosiddetto dietro le quinte di un mondo vasto e pieno di sfaccettature. Anche tecnicamente risulta migliorato, con **cutscene** più pulite e definite e soprattutto con maggiori dettagli negli spogliatoi che, nella prima iterazione risultavano davvero vuoti. Da segnalare qualche

piccolo calo di **frame** durante gli intermezzi, ma ricordo che non si tratta di una **build** finale. Questa seconda stagione de “**Il viaggio**” sembra davvero migliorata e comincia davvero ad appassionare come se fosse una buona serie TV e, se aggiungiamo la possibilità di personalizzare Alex, più l’incontro con calciatori del calibro di **Cristiano Ronaldo**, ne vedremo delle belle.



Un deciso passo avanti

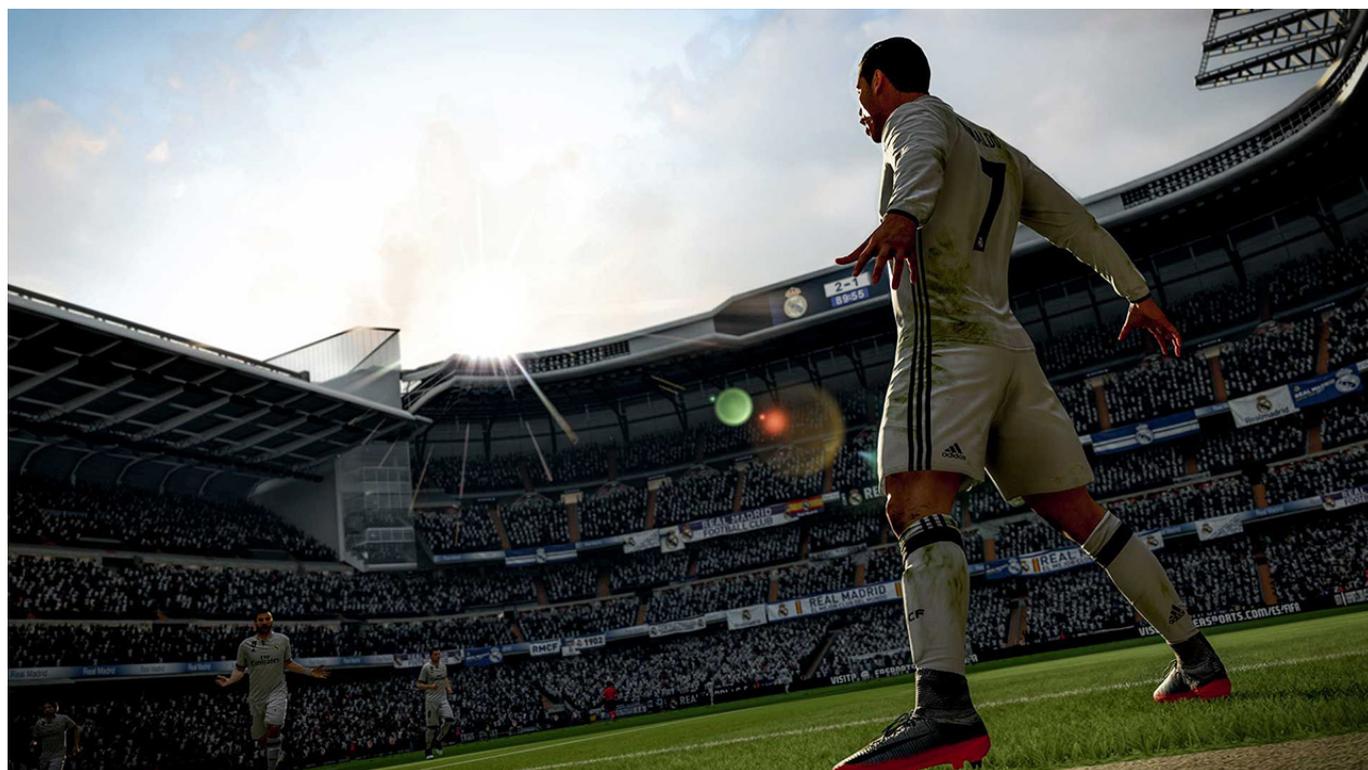
FIFA 18 presenta diverse novità in termini di gameplay, non solo dedicate al gioco in senso stretto ma anche strutturalmente. Un’innovazione che balza subito all’occhio è la possibilità di **decidere prima dell’inizio della partita le tre sostituzioni disponibili**: direttamente dal menu della gestione della squadra possiamo scegliere chi sostituire con chi in modo da snellire i tempi di gioco. Si avrà così, nel corso della partita e solo durante le pause, la possibilità di effettuare una sostituzione veloce indicata dall’icona in basso a destra. Una volta premuto il grilletto destro del vostro joypad ecco che si avvierà istantaneamente la *cutscene* della sostituzione senza dover mettere in pausa il gioco. Questo è un elemento importante soprattutto nelle modalità online in quanto possono venir annullate le strazianti pause che possono inficiare il ritmo della partita. Qualora non decidessimo i cambi in ogni caso la CPU ci suggerirà quale scelta effettuare e starà a noi scegliere se procedere o meno.

Scesi finalmente in campo, notiamo subito delle differenze: il **ritmo di gioco** è decisamente diminuito e anche la fisica del pallone ha subito una vistosa variazione, risultando più pesante. Questo porta a un gameplay molto più ragionato, in cui il centrocampista diventa fulcro essenziale delle nostre giocate. Galoppate sulla fascia ridotte al minimo ma controlli migliorati sui giocatori portano il titolo EA su un altro livello rispetto alla concorrenza: si ha davvero l’impressione del controllo totale, e l’abilità col pad sarà decisiva se si vogliono ottenere risultati. A complicare ulteriormente le cose, le squadre si arricchiscono di un’**IA più evoluta** e soprattutto più

caratterizzata in base alla squadra contro cui giocheremo: il nuovo Real col suo rinnovato tiki-taka, il catenaccio juventino, la forza dell'Atletico di Madrid cambieranno drasticamente il nostro modo di approcciarci alle partite contro la CPU. Diventa fondamentale studiare un minimo l'avversario e modificare opportunamente le nostre strategie di gioco. A questa caratterizzazione delle squadre, si unisce anche il cosiddetto **Real Player**, il nuovo sistema di scan Electronic Arts, che replica al dettaglio le movenze dei calciatori più famosi, distinguendoli letteralmente dalla massa. Ecco quindi **Cristiano Ronaldo** correre con la sua caratteristica postura ed esultare con il suo urlo dopo un gol; **Robben** che dopo una lunga falcata rientra per provare il tiro e **Neymar** un vero funambolo che non sta mai fermo. Tutto ciò porta a un livello superiore il titolo, aumentando la verosimiglianza alla controparte reale.

Fortunatamente le nuove animazioni sono disponibili, in generale, al resto dei giocatori, con soluzioni più varie per tiri, cross e passaggi.

Ovviamente non parliamo di un titolo perfetto: almeno in questa demo risulta difficile non notare **qualche sbavatura del comparto animazioni** e soprattutto nei contrasti, a volte un po' innaturali. Resta comunque da vedere il gioco finito, in uscita il **29 Settembre**, in cui potremmo vedere se queste ottime premesse saranno confermate.



Tutti allo stadio

Tutte le novità apportate l'anno scorso con il **FrostBite Engine** sono state ulteriormente migliorate: tutto risulta più definito già a partire dalla demo, con una migliore gestione dell'*antialiasing* che regala una maggiore pulizia generale. Il nuovo sistema di scan ha inoltre permesso una gestione **maggiore dei dettagli sui volti dei giocatori** più blasonati; la verosimiglianza è ormai vicina al fotorealismo, anche se la differenza tra chi gode di questa feature e chi no risulta più netta: calciatori di secondo piano ma anche, almeno per adesso, giocatori di un certo livello come **Gonzalo**

Higuain sono ancora molto indietro rispetto ai loro omologhi reali.

Una delle novità visive più acclamate è la nuova **gestione del pubblico e delle atmosfere da stadio**. Le partite risultano così più coinvolgenti con un pubblico sempre in movimento e che non si limiterà solo ad alzarsi o sedersi. Se, ad esempio, una nostra bordata finirà sugli spalti, la parte del pubblico in traiettoria si affretterà a prendere il pallone, ammassandosi in prossimità della sfera. E ancora le esultanze, diverse da stadio a stadio e tanti piccoli dettagli rendono il tutto più emotivo.



In conclusione

La demo di *FIFA 18* ci lascia con ottime impressioni. Le novità sono tutte chiaramente visibili e innalzano di molto il livello qualitativo. Partite senza dubbio più reali grazie alle nuove movenze di calciatori e team, unita al nuovo pubblico negli stadi arricchiscono di molto l'atmosfera generale, avvicinandosi così a una partita trasmessa in TV. Anche **Alex Hunter** e il prosieguo del suo viaggio ci hanno incuriosito, esplorando zone nascoste del calcio e che senza dubbio, non vediamo l'ora di approfondirle.

Restiamo dunque in attesa del gioco completo e, di conseguenza, della recensione finale.

Speciale E3 - Mostrato il nuovo lavoro di Bioware: Anthem

A concludere la **conferenza Microsoft**, per la sua nuova **Xbox One X**, è stato mostrato il nuovo lavoro di **Bioware**, **Anthem**, che - a quanto sembra - sarà un serio rivale di **Destiny 2**.

Anthem si presenta come un **TPS MMORPG** dove un gruppo di *freelancers* il cui compito è proteggere ed esplorare grazie alla caratteristica del titolo, le **armature Javelin**, dei veri e propri esoscheletri completamente customizzabili, sia esteticamente che per funzionalità e quindi adattabili al proprio stile di gioco. Sono inoltre dotati di un **jetpack** che permette di fare lunghe planate, saltare ma anche di correre più velocemente senza però la possibilità di consumare questa abilità. Il jetpack sarà un aiuto soprattutto in fase esplorativa: non solo il terreno ma anche cieli e profondità marine saranno esplorabili in lungo e in largo garantendo anche dei **punti esperienza** specifici che saranno fondamentali se si vuole progredire sbloccando abilità speciali utili per potenziare gli esoscheletri.

La fase di gameplay si è mostrata **simile a destiny** con un gruppo di quattro giocatori (ognuno con livello e abilità diverse) alle prese col portare avanti una missione standard. Quello che fa la differenza è il mondo di gioco, estremamente vivo e variegato, dove sembra esserci anche il meteo dinamico, che probabilmente farà cambiare approccio alle diverse missioni.

Quello che colpisce comunque è il **comparto tecnico**, probabilmente la produzione più bella a vedersi negli ultimi anni. Tutto sembra studiato con dovizia anche per quanto concerne la fisica in cui, la scena della tempesta, vale da sola il prezzo del biglietto.

Ci aspettiamo sicuramente tanto altro da questo titolo in **uscita nel 2018**, soprattutto le versioni che non gireranno su **Xbox One X**.

Mass Effect: Andromeda

Riuscire a far breccia nuovamente nei cuori dei giocatori di una saga importante come quella che è stata **Mass Effect**, è sicuramente un compito arduo in cui **Bioware** si è cimentata, con risultati indubbiamente positivi, ma non senza parecchie macchie che saranno difficili da dimenticare.

Una galassia tutta nuova da esplorare, nuove storie, nuovi personaggi e dinamiche rivisitate sono gli elementi di **Andromeda**, l'ultimo capitolo della saga che vede nel nuovo personaggio di **Ryder** (versione maschile o femminile) la nuova sfida nata dalla fantasia della software house canadese.



Storia

Citare il celebre motto *“Spazio, ultima frontiera”* sembra il modo migliore per spiegare la storia del nuovo **Mass Effect**.

Nel 2819 i *“Pionieri”*, a bordo della nave-arca **Hyperion** giungono tra i pianeti di **Heleus**, un settore della galassia di **Andromeda** che, secondo le ricerche condotte sulla Terra, apparirebbe ricco di pianeti abitabili e risorse naturali, elementi cardine per la creazione di nuove colonie umane. Dopo 632 anni trascorsi in ibernazione criogenica, l’equipaggio della **Hyperion**, si trova però in una situazione ben diversa da quella che ci si aspettava.

Una forza naturale sconosciuta, il **Flagello**, ha reso poco adatti alla vita gli habitat selezionati prima della partenza, con il conseguente rischio di aver condannato a morte certa i 20.000 coloni che avevano lasciato i propri affetti o averi sulla Terra. A ciò si aggiunge il nuovo nemico della serie, una misteriosa fazione aliena, i **Kett**.

Tocca naturalmente al giocatore - nei panni del **Pioniere Ryder** - trovare una soluzione, un modo alternativo per trasformare una situazione critica in una nuova speranza per gli uomini e le donne della **Hyperion**, trovare una casa dove ricominciare a vivere. Una rivoluzione quindi rispetto alla prima trilogia legata al tema della tecnologia e dell’estinzione su scala galattica. Qui risiede la prima grande differenza con i titoli originali: mentre da una parte vi era una lotta per la sopravvivenza quasi disperata, e il mordente dell’avventura era dato proprio dal senso imminente di pericolo, in **Andromeda** a muovere il giocatore è più la voglia di esplorare e scoprire nuovi mondi.



Gameplay e caratterizzazione

Anche in questa avventura i dialoghi rivestono un momento importante del gameplay: a differenza però del passato, la tipologia di risposte o domande possibili da formulare non comprende le opzioni *Eroe* o *Rinnegato*; vi sono adesso a disposizione dei giocatori quattro tipologie di tono (*Emotivo*, *Logico*, *Disinvolto*, *Professionale*) che offrono più possibilità di caratterizzazione del personaggio, ma che in realtà non hanno reali ripercussioni sulla storia.

Al posto della **Normandy**, l'astronave che farà da principale mezzo di trasporto sarà la **Tempest**, e il nuovo equipaggio con cui poter interagire sarà composto da un gruppo appartenente alle razze intergalattiche che i veterani ricorderanno con affetto, con i cui componenti si stringeranno legami più o meno profondi, fino a poter anche instaurare relazioni sentimentali da coltivare attraverso un percorso condiviso fatto di fiducia e sostegno reciproco.



Muovendo i primi passi in *Mass Effect: Andromeda*, la sensazione è fin da subito familiare ma, a differenza soprattutto del terzo capitolo della saga originale, le prime ore di gioco risultano davvero prive di mordente. L'incipit non cattura, e protagonista e comprimari non sembrano avere lo stesso carisma dei predecessori. Affrontando il titolo poco per volta però ci si rende conto che la **storia** ci porta in un mondo nuovo colmo di intrighi, nemici temibili, giochi di potere interplanetari e colpi di scena di grande impatto.

La trama risulta convincente e interessante, con buon ritmo narrativo e contenuti profondi e vasti. La conclusione del gioco non delude, risultando autoconclusiva ma lasciando alcuni buchi narrativi probabilmente voluti per dar spazio a un possibile seguito.

Il gioco consente di definire il **carattere del protagonista** attraverso le diverse possibili linee di dialogo e di personalizzarne l'aspetto in una prima fase. I lineamenti sono affidati a un editor molto scarno e con poche possibilità di reale personalizzazione; creare un viso che ci somiglia è davvero difficile, ci si può avvicinare ma con risultati piuttosto scadenti, tanto che, dopo un primo tentativo, molti giocatori sembrano essere tornati a utilizzare **Ryder** nelle fattezze standard, limitandosi alla sola scelta di impersonare la versione maschile o femminile.

Una volta definiti genere e aspetto del protagonista, il gioco ci chiederà di selezionare l'**archetipo di classe**, che definirà la dotazione di base per quel che riguarda poteri e abilità.

Questa scelta non è comunque vincolante: è infatti possibile stravolgere in ogni momento le caratteristiche del personaggio dando luogo a un sistema di progressione interessante e che non rende frustranti gli errori di crescita che si trovano in titoli ben più punitivi.

È possibile giocare come si preferisce, potenziando le molte abilità suddivise in tre macroaree **Combattimento, Biotica e Tecnologia** senza però reali restrizioni.

Come nei più classici **GDR**, a ogni passaggio di livello si otterranno dei punti da investire nel potenziamento di abilità attive o passive ognuna collegata ad altre con diramazioni e un corposo sviluppo ad albero.

In base ai punti investiti si potrà sbloccare e utilizzare un **profilo di classe** che garantirà ulteriori bonus statistici e capacità speciali.



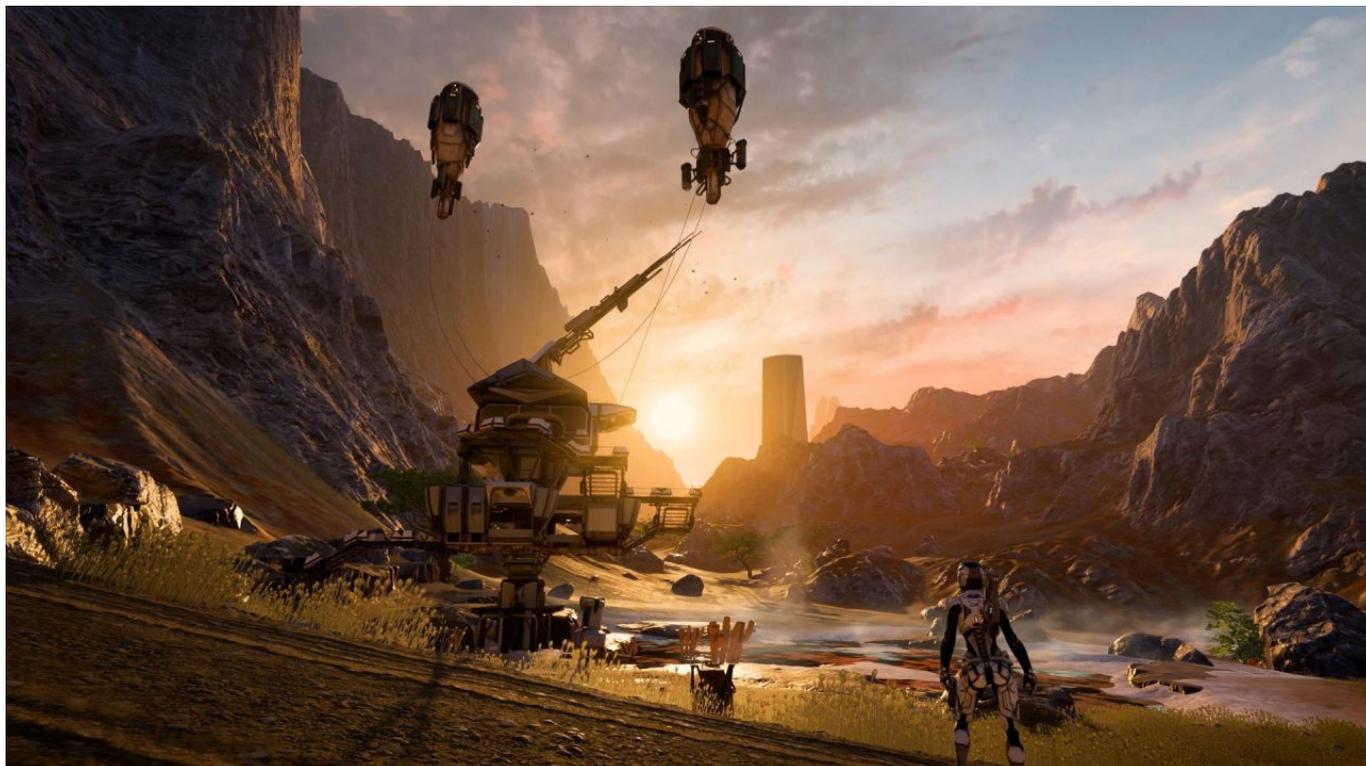
Punto a favore anche rispetto ai predecessori sul fronte del *gameplay* è la parte **shooting**: i combattimenti sono adrenalinici, veloci e con una buona componente verticale grazie al **jetpack** utilizzabile per schivare o raggiungere luoghi sopraelevati.

Ogni "arena" è dotata di varie coperture da utilizzare a proprio vantaggio. La qualità del **combat system**, tra l'altro, permette di percepire chiaramente gli effetti dell'avanzamento del personaggio, offrendo grandi soddisfazioni per i progressi raggiunti. Nonostante questi ottimi elementi, non mancano le imperfezioni: se da una parte le armi da fuoco funzionano egregiamente, gli attacchi in mischia hanno animazioni inutilmente lunghe e la gestione delle collisioni non è precisa, con effetti spesso poco felici.

L'intelligenza dei nemici è invece interessante in certe dinamiche di accerchiamento o con l'uso di granate che ci costringono ad abbandonare le coperture faticosamente conquistate, ma non brilla di certo per trovate memorabili. Spesso sembra di assistere a cariche prive di tattica e che si basano sostanzialmente su una buona resistenza ai colpi sperando di ucciderci con manovre quasi suicida. In battaglia si possono utilizzare **tre abilità attive** a scelta tra quelle sbloccate. Ciò facilita il compito del giocatore senza renderlo mai troppo potente contribuendo a una curva di difficoltà sempre ben calibrata.

Un ulteriore difetto risiede nella **struttura dei livelli**. Ogni qual volta è previsto uno scontro a fuoco, la mappa presenta infatti un cospicuo numero di coperture ben visibili anche a distanza. Ciò rovina l'effetto sorpresa e fa sì che il giocatore non si trovi mai impreparato.

Il meccanismo innesca un automatismo dopo pochissimo tempo che rende prevedibile una zona di combattimento ogni qual volta siano visibili dei ripari.



L'armamentario e l'equipaggiamento di **Ryder** sono invece punti a favore del gioco, potendo disporre di una vasta moltitudine di pistole, fucili d'assalto, fucili a pompa, fucili di precisione e armi da mischia che si possono acquistare, raccogliere o produrre, per mezzo di un enorme - seppur disordinato - sistema di *crafting*.

In sintonia con le finalità della **Andromeda Initiative**, nei panni del **Pioniere** si potranno visitare le superfici di un buon numero di pianeti a bordo del **Nomad** (sostituto del **Mako**), potente veicolo di terra anch'esso personalizzabile nelle prestazioni e nelle dotazioni. Le dimensioni delle aree esplorabili variano in base ai pianeti, ma una caratteristica comune a tutte è il buon level design e le tante cose da fare e vedere su ognuna di esse.

Su ogni pianeta sono presenti risorse e creature da scannerizzare un po' in stile **No Man's Sky**, nemici abbastanza vari e depositi minerali da sfruttare. I contenuti e le attività che si possono svolgere sono innumerevoli, così come sono presenti un buon numero di missioni secondarie. Le missioni principali sono naturalmente le meglio realizzate poiché scandiscono l'avanzamento della trama, mentre le secondarie spesso si limitano alle tipiche mansioni da raccoglitori di oggetti o risorse.

Il reparto **multigiocatore** di **Mass Effect: Andromeda** offre scontri cooperativi molto divertenti con nota dolente relativa alla stabilità delle partite, dovuta alla scelta del protocollo *peer to peer* già problematico in giochi prevalentemente online (vedi *For Honor*).



Comparto tecnico e bug

Sebbene tecnicamente il nuovo **Mass Effect** si attesti su buoni livelli, con un sapiente uso del **Frostbite Engine**, a nessuno è sfuggito forse il difetto più grosso del gioco dal punto di vista grafico: se da una parte il gioco incanta con i panorami dei suoi pianeti splendidamente riprodotti, dall'altra la nuova avventura del team canadese soffre di una quantità fin troppo consistente di *glitch* e problemi in grado di influire negativamente sulla qualità generale. Inutile negare il problema delle animazioni facciali dei personaggi che, anche dopo la *patch* correttiva, continuano a essere caratterizzati da sguardi ed espressioni totalmente fuori contesto; a ciò si aggiungono ritardi consistenti nello streaming delle **texture**, fenomeni di **stuttering**, **pop-in** dei modelli soprattutto vegetali oggi non più tollerabili, un **frame rate** piuttosto stabile negli esterni ma inspiegabilmente altalenante nelle scene interne o in quelle di dialogo. Tornando alle animazioni, si tratta di un problema evidente, che in un titolo che fa di trama e rapporti fra personaggi un elemento essenziale, inficia non poco l'immedesimazione e le emozioni dei dialoghi. **Bioware** avrebbe potuto fare di meglio anche per quel che riguarda la gestione del menu, dell'inventario e, più in generale, dell'interfaccia utente, a tratti disordinata. Fra i bug più volte riscontrati si segnalano un audio altalenante e, ancor più grave, in molte occasioni la telecamera cambia inquadratura durante i dialoghi, sdoppiando i personaggi o puntando verso un punto vuoto o verso il personaggio che in quel momento non parla (e no, spesso non sono controcampi). Tralasciando la **mancanza di localizzazione del doppiaggio in italiano**, questo anche in **lingua originale** non brilla per qualità recitative, mentre il comparto audio presenta buoni effetti sonori, musiche interessanti, ma lontane dai motivi ispirati della prima trilogia.



Conclusioni

In conclusione il nuovo *Mass Effect: Andromeda* è sicuramente un buon titolo, diverso dai predecessori, forse non allo stesso livello, ma che con la dovuta pazienza e sorvolando sui molti difetti, sa comunque regalare una bella esperienza di gioco in attesa di un probabile seguito magari più incisivo dal punto di vista della trama e dei personaggi.