

# Pro Evolution Soccer 2019: le impressioni dalla Demo

Ogni anno, lo scontro tra i calcistici di punta del panorama videoludico diventa sempre più acceso anche se il 2018 ha visto susseguirsi numerose novità in tal senso, come le **licenze UEFA di Champions ed Europa League**, per anni vanto del titolo Konami, passate a Electronic Arts, aumentando a dismisura la mole di contenuti presente nel suo **FIFA**. Quest'anno dunque, sembra quasi uno scontro impari in cui il nuovo **Pro Evolution Soccer 2019** dovrà farsi strada, cercando di portare soluzioni alternative. Ma basteranno le nuove licenze e qualche piccolo miglioramento per affrontare un colosso come **FIFA 19**? Effettivamente la demo provata e disponibile da ieri su **PlayStation 4, Xbox One e Steam**, è riuscita a regalarci qualche sorriso, ma andiamo con ordine.

## Come Naruto



Nonostante lo scontro di quest'anno sembra essere sbilanciato, **Konami** non si è arresa, lavorando di fino, cercando di appagare ancor di più il proprio pubblico.

Come ormai abitudine, la demo non spicca per numero di contenuti, portando in sostanza un biglietto da visita atto a testare le nuove capacità tecniche e di gameplay in questo nuovo capitolo. Abbiamo a disposizione **12 squadre**, principalmente quelle con cui Konami ha stretto una forte partnership: **Barcellona, Inter, Milan, Schalke 04, Liverpool** le più importanti e due nazionali come **Francia e Argentina**. Purtroppo non vi sono novità eclatanti sul design dei menu che, negli ultimi anni, hanno adottato uno stile simile alla concorrenza ma con colori fin troppo spenti e che, in

un certo senso, annoiano. Si tratta pur sempre di sottigliezze ma è un peccato che non si lavori per migliorare questo aspetto. Navigando tra le varie sezioni troviamo a disposizione tre modalità: la classica **Esibizione** in cui possiamo affrontare delle amichevoli offline, **Partita Veloce** online e il **co-op tre contro tre**. Tutte le partite potranno essere svolte soltanto in due "teatri" come il **Camp Nou** e la **Veltins Arena** dello Schalke, perfettamente riprodotti, persino nella planimetria della città adiacente; inoltre, come segnalato da un evidente *disclaimer* a demo avviata, il **mercato è aggiornato solamente sino a fine Maggio 2018** per cui, niente Nainggolan all'Inter o Allison al Liverpool; si può tranquillamente chiudere un occhio in vista del maxi aggiornamento del 30 Agosto, data d'uscita del titolo completo.

Uno degli aspetti in cui si differenzia maggiormente *Pro Evolution* dal suo concorrente diretto è la gestione del gameplay, più lento nella manovra e soprattutto più tattico. A colpire inizialmente sono una serie di nuove animazioni per giocatori e portieri, risultando più fluide ma soprattutto più realistiche. Si ha la sensazione che ogni movimento o contrasto possa generare delle conseguenze tangibili che non solo influenzano l'aspetto estetico ma anche il gameplay. Sì perché il peso di ogni calciatore avrà un impatto diverso negli scontri e anche il tocco col pallone sembra esserne coinvolto. Tutto merito dell'evoluzione del **First Touch Impact** che lavora sul primo impatto tra giocatore e pallone, calcolandone in tempo reale gli effetti, anche se non parliamo di novità eclatanti; quello che ci apparso è che la fisica che gestisce questi micro-impatti sia molto più precisa delle precedenti edizioni e questo, non fa altro che favorire una maggiore varietà e complessità delle azioni che avvengono in una partita di calcio. Tutta una nuova serie di animazioni è stata implementata per rendere **visibile la fatica**, elemento che andrà ulteriormente approfondito ma che in qualche modo sembra funzionare: una volta notato delle difficoltà motorie in uno specifico avversario saremo più propensi a "puntarlo" per saltarlo più facilmente ma, questo aspetto, vale anche per le squadre gestite dall'utente e si dovrà fare maggiore attenzione nel gestire le energie.

Per quanto riguarda l'**online** sembra già procedere tutto per il meglio con un buon matchmaking e rari problemi di lag. Giocare online però fa notare come l'intelligenza artificiale nelle partite offline abbia fatto piccoli passi avanti, soprattutto per quanto riguarda l'arbitraggio, ma anche alcuni indietro, visibili dalla gestione di pressing e possesso palla degli avversari decisamente poco varia. Ricordiamo che si tratta pur sempre di una demo ragion per cui, tutti questi aspetti andranno valutati al meglio alla release ufficiale.

## Una luce nuova



Il lavoro svolto quest'anno, dal punto di vista tecnico, è davvero ammirevole: il **Fox Engine** sembra tirato a lucido e l'implementazione di un nuovo sistema di luci, denominato **Enlighten**, ne ha migliorato ulteriormente le skill. Già dalla vista esterna degli stadi si può osservare il bel salto di qualità, avvicinandosi al fotorealismo. Il colpo d'occhio, sia all'esterno che all'interno è davvero suggestivo e, a tratti, sembra davvero di vedere una partita in TV. Tutto risulta più definito, come più realistica è la gestione di luce e ombre che rendono giustizia agli *shader* utilizzati. Come da tradizione anche i calciatori, soprattutto quelli sotto partnership, sono riprodotti con dovizia, e anche se sono visibili in dettaglio soltanto nelle cutscene, sono sempre un bel vedere. Il tutto sembra già ottimizzato anche se si ha ancora bisogno di una certa rifinitura. Fortunatamente abbiamo a disposizione abbastanza impostazioni da grafiche da regolare, in modo da cucirci addosso il titolo secondo la nostra disponibilità hardware.

## In conclusione

La differenza quest'anno potrebbero davvero farla i contenuti. Indubbiamente il titolo Konami ha bisogno di puntare su un gameplay più rifinito e probabilmente più affine ai palati italiani, rispetto al calcio rapido presente in *FIFA*. In attesa di provare anche il concorrente, **Pro Evolution Soccer 2019** sembra aver imboccato la strada giusta, con uno stile ormai definito e accompagnato da un comparto tecnico che vuol fare la voce grossa. Attenderemo la release definitiva per dare un giudizio concreto.

# 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.

# [Presentato Pro Evolution Soccer 2019](#)

Dopo il rilascio di [informazioni per errore](#), da parte di **PlayStation Store Honk Hong**, ecco che **PES 2019** viene presentato ufficialmente; un'edizione importante sotto tanti punti di vista, a cominciare dalla perdita delle licenze di **Champion's** ed **Europa League** che forse, finiranno tra le grinfie del suo rivale di sempre.

Per recuperare un po' di terreno ecco che entrano in scena nuove licenze ufficiali per campionati, squadre e stadi, anche se al momento, non abbiamo a disposizione nomi tangibili e, soprattutto, non ci è dato sapere se queste nuove introduzioni saranno in qualche modo esclusive. Quello che salta all'occhio però, è la **partnership con l'International Champions Cup (ICC)**, che troverà spazio anche in una Master League migliorata sotto diversi aspetti. Verranno introdotte anche nuove Legende, con focus particolare su **David Beckham**, che vanterà anche un'edizione speciale ricca di contenuti aggiuntivi, come l'ottenimento del campione inglese e **Philippe Coutinho** (nuovo ambasciatore del brand) in prestito senza limite temporale all'interno del MyClub.

Scendendo in campo, le migliorie più evidenti sembrano essere improntate sulle animazioni dei calciatori e soprattutto su una feature interessante come quella della **Fatica Visibile**, in grado di influire sulle movenze dei protagonisti in campo con l'andare del tempo. Non è una novità in assoluto, ma un'enfasi ulteriore su questo aspetto potrebbe rendere le partite ancor più tattiche, risparmiando le forze in fase di difesa o attaccare e pressare un calciatore in evidenti difficoltà atletiche.

Anche la già ottima fisica del pallone riceverà un boost in tal senso, con un maggiore studio sulla posizione di calciatore e pallone e le dirette conseguenze fisiche ma anche di contorno, con nuove animazioni di tifosi ed esultanze dopo aver messo a segno un gol.

Miglioramenti importanti anche dal punto di vista tecnico con lo sfruttamento del **software Enlighten** e un'accurata **global illumination**, per una resa migliore di luci e ombre in tempo reale e che ben si sposerebbe al **meteo dinamico** (sempre se sarà confermato). Il **4K e l'HDR** sono ormai realtà e **PES** non sarà da meno, promettendo una resa grafica superiore, soprattutto su PS4 Pro e Xbox One X, progettate per spingere al massimo queste caratteristiche.

Infine le edizioni: tre saranno le edizioni disponibili al lancio, il **30 Agosto** (molto in anticipo rispetto alla solita tabella di marcia) partendo dalla già citata **Beckham Edition**, accompagnata dalla **Standard** e dalla **Legend**, disponibile solo in versione digitale.

---

## [Come Football Manager ha cambiato il calcio](#)

In passato vi abbiamo accennato dell'[impatto dei giochi di calcio](#) sullo sport vero e proprio: per esempio, calciatori come **Cristiano Ronaldo** studiano le proprie mosse su **Fifa**. Ma il titolo di **Electronic Arts** non è l'unico nel genere a vantare un uso a livello professionale. Infatti **Football Manager** viene usato sempre di più dagli addetti ai lavori, sia per quanto riguarda lo *scouting*, che

per il cosiddetto *match analysing*.

Partiamo dagli scout, settore dove il titolo di **Sports Interactive** eccelle: ogni anno si segnalano giovani dal grande talento, i cosiddetti *wonderkid*, e non potrebbe essere altrimenti, visti gli oltre 1.300 scout che tengono d'occhio 2.200 squadre in 51 nazioni, per un totale di oltre 650.000 giocatori visionati. Per far capire la grandezza della rete di scouting di **Football Manager**, basti pensare che un club di prima fascia e di grande disponibilità economica come il **Manchester City** impiega solamente 40 scout in tutto il mondo!

Risulta incredibile la grande efficacia della rete nel prevedere l'impatto di giovani calciatori nella realtà: giocatori come **Paul Pogba**, **Kylian Mbappè**, e l'italiano **Gianluigi Donnarumma** venivano segnalati come *wonderkid* già dalla loro permanenza nei settori giovanili delle squadre, o in club minori: tra gli esempi massimi abbiamo la storia di **Robert Lewandowski**, attuale bomber del **Bayern Monaco**, che in **Football Manager 2010** poteva essere acquistato per poche migliaia di euro dal **Lech Poznan**. O come non parlare di **Roberto Firmino**, uno dei protagonisti dell'ultima disfatta romanista, scoperto in Brasile da Lutz Pfannenstiel, scout dell'Hoffenheim. E ancora [l'incredibile storia di Jon McLeish](#), figlio di **Alex McLeish**, attuale allenatore della nazionale scozzese, e al tempo, mister dei **Glasgow Rangers**: il figlio, che nel gioco allenava il **Barcellona**, era particolarmente impressionato dai risultati ottenuti da un giovane ragazzo argentino della squadra B, talmente tanto da consigliarne l'acquisto al padre. **Jon** era convinto che questo giocatore sarebbe diventato il migliore al mondo, ma **Alex** gli diede solamente una pacca sulla spalla, sottovalutando così il consiglio del figlio su un certo **Lionel Messi**...

The screenshot shows the Football Manager 2010 interface for the player Leo Messi. The main profile is divided into several sections:

- Personal Details:** Nationality (Argentina), International (Uncapped), Born (24.6.1987), Age (17 years old), Position (AM C), Preferred Foot (Right), Value (£1,600,000), Basic Wage (£300 per week), Contract Expires (31.7.2005).
- Technical Attributes:** Corners (6), Crossing (10), Dribbling (10), Finishing (12), First Touch (6), Free Kicks (6), Heading (12), Long Shots (8), Long Throws (8), Marking (8), Passing (7), Penalty Taking (6), Tackling (6), Technique (6).
- Mental Attributes:** Aggression (11), Anticipation (13), Bravery (6), Composure (5), Concentration (10), Creativity (8), Decisions (12), Determination (10), Flair (6), Influence (6), Off The Ball (8), Positioning (5), Teamwork (6), Work Rate (6).
- Physical Attributes:** Acceleration (13), Agility (9), Balance (10), Jumping (10), Natural Fitness (6), Pace (10), Stamina (9), Strength (10).
- Other:** Goalkeeper Rating (1), Condition (82%), Form (-), Morale (Okay).
- Selection Details:** Injuries (None), Bans (None), Restrictions (None), Fitness (Needs match practice if he is to be ready for the new season).
- Statistics:** A table showing performance metrics across different competitions (Non Competitive, League, Cup, Continental, International, Overall) for Apps, Gls, Asts, MoM, Yel, Red, Tck, Pass, Sh Tar, Fouls, Fts Ag, and Av R.

Questi sono solamente degli esempi sui giocatori riguardo la potenza della rete di **Football Manager**, ma ciò si può applicare anche a chi fa l'osservatore di mestiere? A quanto pare sì: l'ex allenatore dello **Shangai** e dello **Zenit San Pietroburgo**, **Andrè Villas-Boas**, ha ammesso di usare il database del titolo per scovare giovani dal grande potenziale quando era un osservatore e non un allenatore a pieno titolo. Come citato da **Miles Jacobson**, direttore di **Sports Interactive**, lo scouting ha una parte fondamentale nel calcio odierno, prendendo come esempio la mossa

dell'**Udinese**, che ai tempi acquistò **Alexis Sanchez** per 50.000 euro dal **Colo Colo** per poi rivenderlo al **Barcellona** per 26 milioni di euro.

Ma **Football Manager** può aiutare anche in altri modi, oltre a servire come eccellente strumento di *scouting*: **Ole Gunnar Solskjær**, ex stella del **Manchester United** e attuale allenatore del **Molde**, ha citato il gioco come grande aiuto per la transizione da giocatore a mister. Il norvegese è da tempo fan del titolo, grazie alla passione trasmessagli da **Jordi Cruyff**, figlio del leggendario giocatore olandese. Ma non è l'unico ad avere una passione per il titolo: anche stelle odierne come **Antoine Griezmann** e **Paul Pogba** hanno espresso il loro amore per **Football Manager**, non lesinando particolarità interessanti, come la preferenza che sembrava avere [Pogba per la casacca del Chelsea](#) quando giocava ancora nella **Juventus**.



Eppure, forse le storie più importanti sotto il punto di vista manageriale, restano quelle di [Vugar Huseynzade](#), che da 21enne ha guidato la panchina dell'**FC Baku** per due stagioni, riuscendo anche a qualificarsi per la fase a gironi dell'**Europa League**. Senza dimenticare le storie di [Paul Wandless](#), che da cassiere in un supermercato inglese è arrivato ad allenare il **Bjerkreim IL**, squadra della sesta divisione norvegese. Oppure la recente storia di [Kevin "Lollujo" Chapman](#), allenatore "virtuale" del **Nuneaton**, squadra che disputa l'equivalente inglese del campionato di Eccellenza.

Tutto ciò potrebbe anche dare il là alla partenza di **Football Manager** come e-sport, grazie anche al recente torneo organizzato da [Bidstack](#), che mette in palio 15.000 sterline e la possibilità di allenare le leggende del **Norwich** contro le leggende dell'**Inter**, torneo che ha visto la partecipazione dell'italiano **Filippo Ballarini**, purtroppo [fermatosi agli ottavi di finale](#).

Chissà, magari queste storie potrebbero gettare le basi per il primo vero allenatore formato dal gioco. Vista [la collaborazione che vige dal 2015 tra Sports Interactive e Prozone](#) (ora **STATS**), società che analizza le statistiche dei giocatori in campo, **Football Manager** ha tutte le carte in tavola per diventare non solo un gioco, ma un vero e proprio strumento tecnologico per l'analisi statistica e per lo scouting calcistico. Con buona pace del signor Haddington, che, anni e anni fa, [si è visto rispondere](#)

[picche dal \*\*West Ham United\*\*](#), poco dopo l'esonero di Harry Redknapp.