

Vendite e profitti in crescita per Konami

Nei nove mesi precedenti al 31 dicembre 2017, **Konami** ha registrato un incremento delle vendite e dei profitti del **30,2%**, pari a **354 milioni di dollari**. Allo stesso tempo, i ricavi sono saliti del **9%**, che equivale a **1,6 miliardi di dollari**. La divisione **Digital Entertainment** ha registrato sia la crescita più elevata, sia i ricavi più alti con un aumento del **21,7%** (**825 milioni di dollari**), percentuale che è stata confrontata con quelle delle altre divisioni che hanno riportato un aumento pari a **457 milioni di dollari** per la divisione **Health and Fitness**, **190 milioni di dollari** per la divisione **Games and System**, e altri **190 milioni di dollari** per la divisione **Amusement**.

I profitti della Digital Entertainment sono globalmente aumentati del **21,9%** (273 milioni di dollari) in un anno, una percentuale che ha fatto impallidire tutte le altre divisioni dell'azienda. **Konami** ha voluto sottolineare il grandioso successo ottenuto dal settore **mobile**, attribuendolo a grandi titoli come **Winning Eleven Card Collection** e a importanti aggiornamenti per **PES 2018**, che ha registrato ben 80 milioni di download; segue **Yu-Gi-Oh Duel Links** con i suoi 60 milioni di download e altri famosi titoli come **Professional Baseball Spirits A** e **Jikkyou Pawafuru Puroyaku**.

Nonostante gli alti numeri registrati, si presentano dei cali nelle previsioni sulle entrate annuali previste, passando da 2,3 a 2 miliardi di dollari; fortunatamente non si può dire lo stesso dei profitti annuali previsti che crescono invece da 368 a 414 miliardi di dollari. Ci si aspetta una leggera crescita per la divisione Games and System, che passerebbe da 1,08 a 1,1 miliardi di dollari, con un guadagno annuale del **14,4%**. Per tutte le altre divisioni ci si aspetta invece un leggero calo. Konami ha confermato l'apertura di una nuova filiale a **Bangkok**, con l'obiettivo di sviluppare una struttura di vendita dedicata al mercato del sud-est asiatico dove si è visto un grande incremento dell'economia.

Konami pubblicherà a febbraio **Metal Gear Survive**, che diverrà il primo titolo pubblicato dopo l'abbandono di **Hideo Kojima** verso la società nipponica.

L'impatto dei calcistici sul calcio reale

Ottenere un realismo sempre maggiore in una simulazione sportiva è uno dei pallini degli sviluppatori di videogame sin dagli albori: ogni anno i risultati sono sempre migliori nei vari generi e discipline, e il gioco del calcio è uno degli sport nel quale sono stati certamente raggiunti traguardi ragguardevoli.

Serie come **Fifa** e **Pro Evolution Soccer** sono ormai le più consolidate: da più di due decenni **Electronic Arts** e **Konami** si contendono il titolo di miglior calcistico dell'anno, lasciando a **Football Manager** spesso il titolo di miglior gestionale.

La serie **FIFA** ha venduto più di 150 milioni di copie in tutto il mondo, risultando a oggi il più vasto franchise videoludico di genere sportivo della storia, e superando il diretto concorrente giapponese, le cui vendite si attestano comunque attorno al centinaio di milioni, stando ai dati più recenti: il manageriale di **Addictive Games** è invece uno dei più venduti su piattaforma **PC**.



Ma non sono soltanto i giocatori e gli appassionati di calcio a decretare il successo dei calcistici: **Zlatan Ibrahimovic** ha dichiarato che, a inizio carriera, era capace di giocare a certi titoli anche per 10 ore di fila e di aver spesso individuato su console soluzioni che ha poi applicato sul campo, metodo che, secondo il difensore tedesco **Mats Hummels**, applicherebbero anche altri colleghi. L'allenatore **Alex Wenger** definisce "giocatore da Playstation" lo stesso **Leo Messi**, il quale è anche un utente della piattaforma Sony, come testimonia l'ex compagno di squadra **Victor Vázquez** che nelle giovanili lo vedeva giocare per almeno tre ore di fila, nelle pause. Non si potrà dar torto allora ad **Andrea Pirlo** quando afferma che «dopo la ruota, la PlayStation è la migliore invenzione di tutti i tempi», arrivando a sintetizzare in positivo con il nome della console Sony il modo di impostare e vedere il calcio di **Josep Guardiola** nella sua carriera di allenatore.

Un fan dei gestionali pare essere invece il centrocampista francese **Paul Pogba**, avvistato ad allenare il Chelsea in **Football Manager** durante la Coppa del Mondo 2014.

The screenshot shows the Football Manager 2017 tactical interface. The top navigation bar includes 'Tactics' and 'Mac Attack' (selected). The central area displays a player list table with columns for Position/Roles/Duty, Player, Tac Fam, Con/Shp, Mo., Position, and various performance metrics. The right side features a tactical board with player icons and a 'SUBSTITUTES' list. The bottom right corner shows a 'Next Match' section for Bournemouth and a 'Past Meetings' table.

POSITION/ROLES/DUTY	INF	ROLE	ABILITY	RDS	PLAYER	TAC FAM	CON/SH	MO.	POSITION	LAST 5 GAMES	APPS	GLS	AV. R.
GR	Goalkeeper	Defend	★★★★★	★★★★★	Mathew Ryan	100%	98%	100%	GK	7.14	14	0	7.11
DCR	Central Defender	Defend	★★★★★	★★★★★	Chancel Mbemba	100%	88%	100%	D (RC)	7.56	15	0	7.25
DC	Central Defender	Defend	★★★★★	★★★★★	Tiago Iori	100%	88%	100%	D (C)	7.46	12	0	7.41
DCL	Defensive Centre Back	Defend	★★★★★	★★★★★	Curtis Davies	100%	84%	100%	D (C)	7.46	14	1	7.15
WBR	Wing Back	Defend	★★★★★	★★★★★	Ahmed Elmohamady	100%	86%	100%	D/WB/M/AM (R)	7.24	13	1	7.32
WBL	Complete Wing Back	Defend	★★★★★	★★★★★	Josh Tymon	100%	80%	100%	D/WB (L)	7.48	4	1	7.65
MCR	Box To Box Midfielder	Defend	★★★★★	★★★★★	Moussa Sissoko	100%	84%	100%	M/AM (RC)	7.26	14	3	7.25
MCL	Deep Lying Playmaker	Defend	★★★★★	★★★★★	Ryan Mason	100%	89%	100%	M/AM (C)	7.14	6 (6)	1	6.96
AMC	Attacking Midfielder	Attack	★★★★★	★★★★★	Robert Snodgrass	100%	90%	100%	M (RL), AM (RL)	6.88	12 (2)	2	7.16
STCR	Complete Forward	Attack	★★★★★	★★★★★	Abel Hernández	100%	90%	100%	ST (C)	7.14	9 (1)	4	7.05
STCL	Advanced Forward	Attack	★★★★★	★★★★★	Leigh Griffiths	100%	89%	100%	ST (C)	7.14	14 (1)	11	7.45
S1					Bingourou Kamara	100%	100%	99%	GK	6.67	1	0	7.40
S2					Reece Oxford	100%	100%	100%	D (C), DM	7.26	3	0	7.60
S3					Jake Livermore	100%	96%	100%	DM, M (C)	7.18	1 (6)	1	7.10
S4					Fran Vítalba	100%	95%	100%	M/AM (C)	7.18	3 (2)	1	7.18
S5					Harry Arter	100%	100%	100%	M (C)	6.70	8 (3)	0	6.81
S6					Kuki	100%	100%	99%	AM (C), ST (C)	6.72	1 (6)	3	6.96
S7					Patrick Bamford	100%	100%	100%	AM (R), ST (C)	6.94	6 (3)	4	7.24
S8					Will Mannion	100%	100%	99%	GK	7.08	-	-	-
S9					Harry Maguire	100%	100%	99%	D (C)	7.02	1 (2)	0	7.55
S10					Ellis Barkworth	100%	100%	99%	D (C), DM, M (C)	6.70	0 (1)	0	6.70
S11					Andrew Robertson	100%	100%	100%	D/WB (L)	7.50	11	0	7.38
S12					Callum Paterson	100%	100%	100%	D/WB/M/AM (R)	7.18	2	0	7.70
S13					Markus Henriksen	100%	100%	99%	DM, M/AM (C)	7.42	1 (7)	1	7.16
S14					Ben Hinchcliffe	100%	100%	99%	ST (C)	6.94	0 (2)	0	6.75

Ma questo forte impatto dei videogame nel calcio non si ferma ai soli giocatori, anzi, un'influenza significativa si registra proprio fuori dal campo. Società come **Opta**, azienda leader mondiale nella raccolta ed elaborazione in diretta di dati sportivi, hanno dovuto la loro crescita anche al successo di titoli come **Football Manager**, che dei dati in ambito calcistico ha fatto la spina dorsale del gioco, e la cui popolarità è cresciuta in parallelo al sempre maggior uso dei numeri nel calcio. Le stesse società hanno negli anni formato analisti e scout di dati che sono passati poi a lavorare per importanti squadre di calcio, e società di analisi come **ProZone** hanno cominciato addirittura a combinare i propri dati con quelli di **Football Manager** per i propri programmi di scouting. Ovviamente l'impatto non poteva non estendersi anche al pubblico del calcio giocato: **Pro Evolution Soccer** ha contribuito ad aumentare il numero degli appassionati di questo sport in Giappone mentre la serie **Fifa** ha fatto proseliti con un impatto positivo sul soccer americano, portando in parallelo la crescita del franchising con quella dello sport negli **Stati Uniti**. [Da un sondaggio è emerso](#) che gli americani che si definiscono tifosi di calcio sono cresciuti costantemente dal 2009 a oggi, soprattutto nella fascia tra i 12 e i 17 anni, periodo in cui è aumentata anche la popolarità di **Fifa**. L'aumento degli appassionati di calcio negli Stati Uniti è stato di ben il 35% soltanto dal 2010 al 2012, raggiungendo i 2,6 milioni di persone. Oltre un terzo degli utenti che hanno acquistato **Fifa** si è appassionata al calcio dopo aver giocato alla sua trasposizione videoludica e a giovarne è stato anche lo sport in Tv che, secondo una ricerca **Nielsen**, ha visto accrescere da 5 a 12 il numero di canali USA che mandano in onda partite di calcio e ha portato i fan statunitensi della Premier League a circa 30 milioni.



Se in Germania si sperimenta già da qualche anno [Helix](#), simulatore nel quale i calciatori sono sottoposti a un trainer cognitivo di stampo videoludico per svilupparne le “funzioni decisionali”, significa che il rapporto tra calcio e videogame è destinato a durare, e chissà che non diventi sempre più rilevante.

[GameCompass - I Calcistici \(02x07\)](#)

Ogni anno gli appassionati di tutto il mondo attendono con ansia l'uscita della nuova edizione di FIFA e PES: al solito, è scattata la competizione fra quale sia il migliore, e i nostri **Gero Micciché**, **Vincenzo Zambuto** e **Marcello Ribuffo** ne hanno parlato in questa puntata dedicata al gioco più bello del mondo, decretando il vincitore tra **FIFA 18** e **PES 2018** e condendo il tutto con uno speciale sull'impatto del calcio virtuale sul calcio reale e l'immane top finale dove sono stati scelti i 5 migliori giochi calcistici di sempre.

[Il Milan diventa partner di PES 2018](#)

Pro Evolution Soccer 2018 ha avviato ottime partnership con squadre del calibro del **Barcellona** (incluso il Camp Nou), **Liverpool** e **Borussia Dortmund**. Fra queste c'era anche l'**Inter**, e adesso un tweet dall'account ufficiale di **PES** annuncia un'altra partnership italiana:

We're delighted to announce we're now the Official Football Video Game Partner of [@acmilan #PES2018https://t.co/hL5mxiDrv8](#)

— Pro Evolution Soccer (@officialpes) [28 settembre 2017](#)

L'altra squadra licenziata nel gioco sarebbe dunque l'**AC Milan**. La squadra italiana più titolata al mondo è dunque il secondo team del Belpaese ha instaurare una partnership con il noto calcistico Konami, il quale ha rilasciato anche un trailer ufficiale.

[PES 2018 riceve un aggiornamento su PC che corregge un paio di errori](#)

I giocatori PC di **PES 2018** hanno riscontrato un paio di errori da parte del server di **Konami** quando tentavano di connettersi ai servizi online.

Gli sviluppatori hanno rilasciato un aggiornamento tempestivamente, apparentemente risolvendo gli errori con codice **GKCC2** e **QIMJ693-0**.

Come riportato da **Konami** la patch 1.01.01 è necessaria per risolvere il problema, quindi ne è altamente raccomandata l'installazione.

Oltre a questi problemi, i giocatori PC hanno riscontrato una resa grafica non al top, ma questo non ha necessitato alcun aggiornamento, è soltanto il gioco che di default è settato al livello di dettaglio medio, sta ai giocatori regolare i parametri manualmente per raggiungere il livello di dettaglio grafico desiderato.

[Pro Evolution Soccer 2018: le impressioni dalla Demo](#)

Dopo tanta attesa, **Konami** ha reso disponibile la demo di **Pro Evolution Soccer 2018** - o **PES 2018** per gli amici - anche su PC. Questo è un evento importante, in quanto, negli ultimi anni, questa versione si è rivelata essere un semplice **porting** dai titoli rilasciati per **Xbox 360** e **PlayStation 3**, nemmeno di ottimo fattura. Questa situazione non ha fatto altro che indispettare gli utenti per Personal Computer, che sono spesso passati a un prodotto più curato come **FIFA**. Ecco dunque che finalmente Konami sembra aver capito l'importanza di questo mercato e, da ora in poi, anche qui la concorrenza si farà sempre più serrata.

Piccoli passi avanti

La demo testata non presenta grossi contenuti: semplici **amichevoli** e il **co-op 3vs3** le uniche modalità con cui cimentarsi. Tra le squadre presenti troviamo top team come **Barcellona, Borussia Dortmund e Inter, squadre sudamericane** e tre nazionali come **Brasile, Argentina e Germania**. Se il 3vs3 si presenta molto divertente, dove è essenziale far gioco di squadra per riuscire a portare a casa il risultato e soprattutto punti esperienza per migliorare l'affinità tra i calciatori, le semplici amichevoli sono un ottimo modo per testare le nuove caratteristiche che la versione 2018 riserva.

Da notare immediatamente è il migliorato sistema di controllo dedicato al primo impatto col pallone, dove il calciatore selezionato, nel caso di una cosiddetta "palla sporca", proverà a stopparla in qualche modo. Ne conseguono quindi nuove animazioni, più complesse, che rendono sicuramente più veritiero quello che stiamo vedendo. Tutto il gameplay di *PES 2018* è un insieme di piccoli, ma ragionati, miglioramenti come ad esempio un rallentamento della velocità di gioco e i contrasti, decisamente più realistici e che rispondono della stazza dei diversi giocatori. Diventa così più facile vedere un Miranda sovrastare un povero Rakitic o Coutinho fare fatica a contrastare Piqué. Rispetto all'edizione scorsa, dunque, sarà essenziale avere un po' più di pazienza, anche in vista di un **miglioramento sostanziale dell'intelligenza artificiale**, sia avversaria che dedicata ai nostri compagni. I primi, da un paio d'anni, godono del cosiddetto **Team ID**, almeno per i team più blasonati, dove le squadre rispondono realisticamente al nostro modo di giocare, sfruttando le routine comportamentali studiate dalla controparte reale. Anche se a un primo sguardo risulta meno accentuato del concorrente, tutto questo fa sì che ogni partita avrà una sua identità e non sarà mai uguale a un'altra. Giocare contro il Barcellona o contro l'Inter risulta sicuramente un'esperienza diversa, in grado di regalare grosse soddisfazioni una volta segnato un gol.

Un bel lavoro sembra esser stato fatto anche sull'intelligenza artificiale dei nostri compagni, pronti a inserirsi negli spazi o aiutarci in caso di difficoltà. I movimenti del nostro team saranno quindi corali, dove diventa più semplice imbastire azioni d'attacco. Questi movimenti automatici però, hanno un rovescio della medaglia: qualora in fase difensiva cominciamo a faticare, subendo ripetutamente percussioni da parte degli attaccanti avversari, i difensori controllati dalla CPU andranno sì a coprire gli spazi ma in modo da risultare distanti e soprattutto poco reattivi nel caso in cui l'azione cambi lato. A complicare ulteriormente le cose ci pensa il dorsale adibito alla selezione del calciatore, davvero impreciso. Si tratta pur sempre di una demo ma sono situazioni che se non corrette possono inficiare la qualità del titolo finale.

Un'ulteriore novità è riservata ai **calci piazzati**, dove spariscono le poco eleganti traiettorie, in favore di uno stile molto vicino al titolo Electronic Arts. Sarà la postura a fare la differenza e dovremo essere noi a capire come calciare il pallone e quale traiettoria assumerà. Questa feature è qualcosa che migliora sensibilmente l'immedesimazioni ma, come per *FIFA*, anche qui serve la giusta dose d'allenamento. Un tocco di classe è dato dalla fisica del pallone, ulteriormente migliorata e - tralasciando piccoli svarioni - sempre pronta a rispondere ai tocchi, più o meno potenti, dati dai calciatori. Da verificare meglio a titolo completo è però la fisica del pallone sui campi bagnati dove la sfera non sembra essere influenzata dalla pesantezza del campo, né ben che meno da eventuali zolle o difetti di quest'ultimo.

Purtroppo ci sono da segnalare anche **alcuni punti deboli ormai classici della serie**: animazioni, sicuramente migliorate, ma dove si notano frame di collegamento tra i diversi movimenti, arbitri abbastanza timidi e soprattutto i portieri, a cui a volte manca il senso dell'orientamento.



La next-gen su PC

Ovviamente la prima cosa che balza all'occhio è il **comparto tecnico**. Finalmente anche i "PCisti" possono godere dei progressi fatti nella tecnologia digitale degli ultimi anni, trovando un prodotto sicuramente ben realizzato. Il colpo d'occhio generale è davvero molto buono, soprattutto nella riproduzione degli stadi delle migliori squadre, con un'ottima mole poligonale accompagnata da texture in alta definizione. Anche la resa del pubblico è di ottima fattura anche se si presenta meno movimentata rispetto al nuovo *FIFA*, dove è stato fatto un lavoro apposito per renderlo sicuramente più realistico. Calciatori più famosi perfettamente riprodotti, con quelli dei team legati dalla partnership esclusive davvero eccezionali, non solo per la ricostruzione digitale ma anche per le movenze in campo. Sembrano di molto trascurati invece i giocatori di seconda fascia, poco curati e difficilmente riconoscibili.



In conclusione

Anche quest'anno lo scontro finale tra **PES 2018** e **FIFA 18** si fa più acceso che mai. Il titolo Konami ha puntato sul miglioramento di alcune caratteristiche di gameplay e sulla fisica, facendo piccoli passi avanti verso la simulazione ma mantenendo intatta la sua indole. Su PC risulta finalmente un bel titolo da gustarsi anche con gli occhi ma, complice una serie di difetti storici che sembrano non essere spariti, contenuti da valutare a pieno e la necessità di vedere quanto la mancanza di licenze influisca sul titolo, aspettiamo di provare il gioco completo per le dovute conclusioni. In ogni caso il lavoro sembra promettente.

[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 potremmo 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.



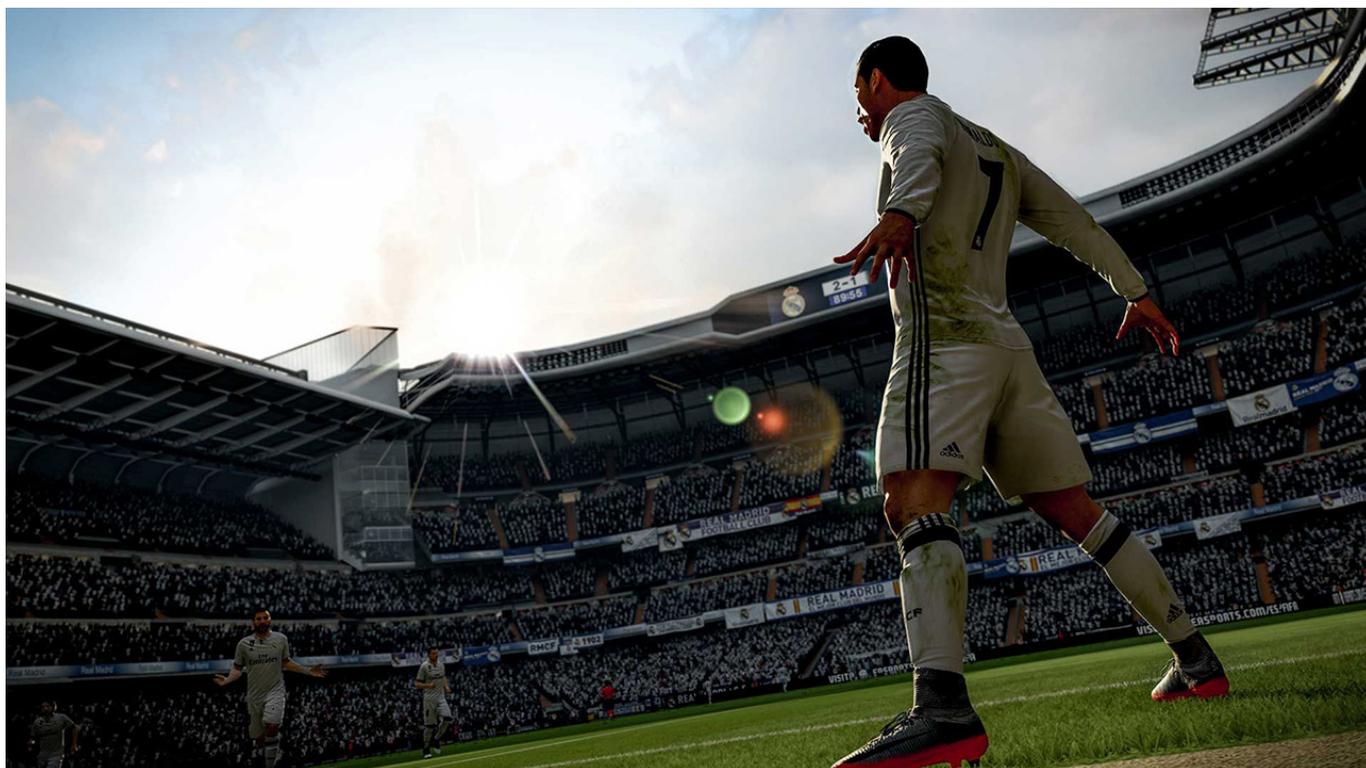
Un deciso passo avanti

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.

[Annunciata partnership tra PES 2018 e l'Inter](#)

Konami ci ha ormai abituati alle esclusive dedicate alle singole squadre, oltre alla tanto pubblicizzata **Champion's League**. Così dopo **Barcellona**, **Borussia Dortmund**, **Liverpool**, arriva la prima squadra italiana ad usufruire di queste nuove feature: **l'F.C. Internazionale Milano**. Il roster così si arricchisce - nonostante l'ormai classica mancanza di licenze - di una delle squadre più titolate al mondo, con tantissimi trofei nazionali e internazionali, nonché unica squadra italiana ad aver centrato il cosiddetto **Triplete**, ossia la vittoria di campionato nazionale, coppa di lega e **Champion's League** nella stessa stagione calcistica.

In **PES 2018** dunque, oltre al **Meazza** perfettamente riprodotto, vanterà una riproduzione fedele dell'intera squadra, oltre a tre campionissimi che faranno parte del roster **Leggende: Javer Zanetti, Francesco Toldo e Dejan Stankovic**. La riproduzione non si limiterà soltanto alle fattezze digitali ma si estenderà anche alle caratteristiche tecniche di ogni singolo calciatore, dalle movenze con e senza palla sino ad elementi più peculiari.

Appuntamento dunque al **14 Settembre** quando *PES 2018* arriverà su PC, Xbox One e Playstation 4.