

# 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 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.

---

# 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.

---

## Il solito "errore" ci presenta Pro Evolution Soccer 2019

L'E3 2018 è ormai alle porte e cominciano a fioccare rumor, *leak* e annunci ufficiali. Ma non manca mai il classico rilascio d'informazioni per "errore", come accaduto quest'oggi con **PlayStation Store**

**Honk Hong** che ha svelato i primi dettagli di **Pro Evolution Soccer 2019**. Sappiamo già che **Uefa Champion's League** ed **Europa League** non faranno più parte del nuovo pacchetto di offerte, ma questo non ha fermato **Konami**, che ha cercato di mettere una pezza aggiungendo **nuove licenze** per quanto riguarda i campionati e club, più un **nuovo MyClub** e una **nuova ML Real Season**. Novità per quanto riguarda i calciatori, che avranno nuove **undici skill proprie** e nuove e dettagliate animazioni, che si sposteranno con risoluzione nativa a **4K con supporto dell'HDR**. Per quanto riguarda la probabile uscita si parla di **30 Agosto**, molto prima del previsto. Attenderemo novità a riguardo al prossimo E3 di Los Angeles.

[FONTE](#)

