

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 displays the Football Manager 2017 interface. On the left, a sidebar contains navigation options like Home, Inbox, Squad, Schedule, Competitions, Under 23s, Under 18s, Tactics, Team Report, Staff, Training, Scouting, Transfers, Club, Board, and Finances. The main area is titled 'Tactics' and shows a 'Mac Attack' formation. Below this, there are sections for 'MENTALITY' (Control), 'TEAM SHAPE' (Fluid), and 'TEAM INSTRUCTIONS' (Retain Possession, Shorter Passing, Pass Into Space, Play Out Of Defence, Run At Defence, Work Ball Into Box, Whipped Crosses, Look For Overlap, Close Down More, Get Stuck In, Use Tighter Marking, Be More Expressive, Higher Tempo, Prevent Short GK Distribution, Play Much Narrower). A 'Quick Pick' dropdown is set to 'Show Filters'. The central part of the screen is a table of player statistics, including columns for Position/Roles/Duty, Inf, Role Ability, ROS, Player, Tac Fam, ConsHP, MO, Position, and Last 3 Games (Apps, Gls, Av. R.). The right side features a 'MATCH PREPARATION' section with a pitch diagram showing player positions and a 'SUBSTITUTES' list. At the bottom right, there is a 'Next Match' section for Bournemouth on Wednesday 25th October 2017, with a table of 'Past Meetings'.

POSITION/ROLES/DUTY	INF	ROLE ABILITY	ROS	PLAYER	TAC FAM	CONSHP	MO	POSITION	LAST 3 GAMES
GK	DEF	★★★★★	★★★★★	Matthew Ryan	100%	98%	100%	GK	7.14 14 0 7.11
DCR	DEF	★★★★★	★★★★★	Chancel Mbemba	100%	88%	100%	D (RC)	7.56 15 0 7.25
DC	DEF	★★★★★	★★★★★	Tiago Iori	100%	86%	100%	D (C)	7.46 12 0 7.41
DCL	DEF	★★★★★	★★★★★	Curtis Davies	100%	84%	100%	D (C)	7.46 14 1 7.15
WBR	DEF	★★★★★	★★★★★	Ahmed Elmohamady	100%	86%	100%	D/WB/M/AM (R)	7.24 13 1 7.32
WBL	DEF	★★★★★	★★★★★	Josh Tymon	100%	80%	100%	D/WB (L)	7.48 4 1 7.65
MCR	DEF	★★★★★	★★★★★	Moussa Sissoko	100%	84%	100%	M/AM (RC)	7.26 14 3 7.25
MCL	DEF	★★★★★	★★★★★	Ryan Mason	100%	89%	100%	M/AM (C)	7.14 6 (6) 1 6.96
AMC	DEF	★★★★★	★★★★★	Robert Snodgrass	100%	90%	100%	M (RL), AM (RLC)	6.88 12 (2) 2 7.16
STR	DEF	★★★★★	★★★★★	Abel Hernández	100%	90%	100%	ST (C)	7.14 9 (1) 4 7.05
STL	DEF	★★★★★	★★★★★	Leigh Griffiths	100%	89%	100%	ST (C)	7.34 14 (1) 11 7.45
S1	DEF	★★★★★	★★★★★	Bingourou Kamara	100%	100%	99%	GK	6.57 1 0 7.40
S2	DEF	★★★★★	★★★★★	Reece Oxford	100%	100%	100%	D (C), DM	7.36 3 0 7.60
S3	DEF	★★★★★	★★★★★	Jake Livermore	100%	96%	100%	DM, M (C)	7.18 1 (6) 1 7.10
S4	DEF	★★★★★	★★★★★	Fran Vialba	100%	95%	100%	M/AM (C)	7.18 3 (2) 1 7.18
S5	DEF	★★★★★	★★★★★	Harry Arter	100%	100%	100%	M (C)	6.70 8 (3) 0 6.81
S6	DEF	★★★★★	★★★★★	Kuki	100%	100%	99%	AM (C), ST (C)	6.72 1 (6) 3 6.96
S7	DEF	★★★★★	★★★★★	Patrick Bamford	100%	100%	100%	AM (R), ST (C)	6.94 6 (3) 4 7.24
S8	DEF	★★★★★	★★★★★	Will Mannion	100%	100%	99%	GK	7.08 - - -
S9	DEF	★★★★★	★★★★★	Ellis Barkworth	100%	100%	99%	D (C)	7.02 1 (2) 0 7.55
S10	DEF	★★★★★	★★★★★	Andrew Robertson	100%	100%	99%	D (C), DM, M (C)	6.70 0 (1) 0 6.70
S11	DEF	★★★★★	★★★★★	Callum Paterson	100%	100%	100%	D/WB (L)	7.50 11 0 7.38
S12	DEF	★★★★★	★★★★★	Markus Henriksen	100%	100%	99%	D/WB/M/AM (R)	7.18 2 0 7.70
S13	DEF	★★★★★	★★★★★	Ben Hinchcliffe	100%	100%	99%	DM, M/AM (C)	7.42 1 (7) 1 7.16
S14	DEF	★★★★★	★★★★★		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 Calciatici \(02x07\)](#)

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 #PES2018](https://t.co/hL5mxiDrv8)<https://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: primissimi dettagli](#)

Da pochi giorni sono apparse online nuove informazioni riguardanti **Pro Evolution Soccer 2018**. Il titolo vedrà l'introduzione di nuove funzioni, dai **dribbling strategici** alla funzione **Real Touch+** - che renderà possibile al giocatore reagire con ogni parte del corpo consentita (petto, gambe, testa) alla ricezione della palla con un passaggio controllato che varierà in relazione ovviamente al modo (velocità, altezza, etc...) con cui arriverà il pallone - fino al nuovo sistema **REAL Capture**, grazie al quale si potrà gestire l'illuminazione negli incontri in maniera più realistica, sia di giorno sia di notte. Verranno introdotti nuovi menù e immagini reali del giocatore, sarà possibile competere con la **Lega PES** in nuove modalità - tra cui **myClub** - verrà aggiunta una modalità dedicata al **gioco co-op**, saranno introdotti **match di selezione casuale**, ci saranno nuovi **tornei pre-stagionali**, un miglior **sistema di trasferimento** e ci saranno varie migliorie grafiche che andranno dalle espressioni facciali ai movimenti del corpo. Sul piano **grafico**, gli sviluppatori promettono un'esperienza più coinvolgente dal punto di vista televisivo: saranno, infatti, presenti interviste pre-partita e immagini provenienti dallo spogliatoio come quelle dei match reali. Sono disponibili due bundle di pre-ordine: il primo includerà due agenti partner Premium per **myClub**, **UCL Agent** per myClub e un **agente esclusivo** per myClub, nonché il contenuto bonus di myClub: 4x agenti iniziali, 1x un partner del club e 10.000 GP x 10 settimane .



PES 2018

PRO EVOLUTION SOCCER



Il **secondo bundle** di pre-ordine, **FC Barcelona Edition**, comprenderà invece 1x FCB agente speciale, 1x FCB un agente leggendario speciale, 1.000 monete myClub e contenuti esclusivi che saranno annunciati al più presto.

L'uscita del secondo bundle è al momento prevista per il **12 settembre** in Nord America e il **14 Settembre** in altri continenti.

[Annunciato PES 2018](#)

Konami ha annunciato la pubblicazione di **Pro Evolution Soccer 2018** e c'è una data: il 14

settembre 2017, infatti, il nuovo titolo della nota serie calcistica sbarcherà su PC, PS4, PS4, Xbox One e 360. Di seguito il comunicato ufficiale:

La serie PES è ormai riconosciuta come la più realistica e intuitiva esperienza calcistica videoludica per le console casalinghe e Konami ha voluto mettere da subito le cose in chiaro con una importante serie di novità che partono dalle solide fondamenta delle ultime edizioni. Con il claim di PES 2018 "Dove nascono le leggende", la nuova versione si presenta molto competitiva grazie a nuove caratteristiche, nuove opzioni, nuove modalità, una versione PC all'altezza delle controparti console e una esperienza di gioco senza precedenti.

PES 2018 conterrà più miglioramenti rispetto a qualunque altra versione di PES degli ultimi 10 anni, e nessun aspetto del gioco è stato tralasciato. Alla base di tutto rimane la famosa giocabilità che permette agli utenti di avere il pieno controllo sull'azione di gioco, utilizzando calciatori che si comportano, si muovono e reagiscono come le controparti reali. I nuovi miglioramenti sul sistema di controllo aggiungeranno più fluidità al gioco, mentre la rinnovata interfaccia utente permetterà di accedere alle varie opzioni di PES 2018 in modo ancora più intuitivo.

Il controllo è tutto in un gioco di calcio e PES 2018 mantiene l'immediatezza e il controllo totale per cui la serie è riconosciuta affiancando a questi elementi ulteriori miglioramenti volti a rafforzarne l'autenticità. Il ritmo delle partite si avvarrà di una velocità più realistica, mentre un nuovo sistema di dribbling strategico permetterà all'utente di avere un maggior controllo nella fase di possesso, con la possibilità di una migliore protezione della sfera. In modo simile, il semplice uso della levetta permetterà di produrre finte per ingannare i difensori avversari. KONAMI ha implementato anche il REAL Touch +, che permetterà al giocatore di reagire al momento della ricezione del pallone utilizzando le parti del corpo ammesse nel gioco come petto, testa e gambe per produrre un passaggio controllato e che dipenderà dall'altezza e dalla velocità della palla. Sono state riviste tutte le situazioni pre-impostate, come ad esempio, il modo con cui calciare i rigori e anche una impostazione per il calcio d'inizio a un giocatore.

Anche l'aspetto grafico di PES 2018 è stato ulteriormente migliorato. Il nuovo sistema REAL Capture, garantirà una realistica gestione dell'illuminazione sia negli incontri diurni che notturni, mentre oltre 20.000 elementi sono stati ricreati fedelmente per riprodurre il terreno di gioco, i tunnel degli spogliatoi e le aree circostanti di stadi come il Camp Nou e il Signal Iduna Park. Il modo caratteristico con cui i giocatori si muovono, impostano il tiro e passano la palla è stato riprodotto grazie alle sessioni di motion-capture svolte da KONAMI in ambienti realistici, per dare nuova vita a tutte le animazioni in-game. I movimenti base come camminare, voltarsi e la postura degli atleti sono stati ulteriormente raffinati, mentre i modelli dei giocatori risultano ancora più vari e dettagliati, con una attenzione maniacale che si rifletterà in ogni aspetto: ad esempio, come le divise di gioco calzano su fisici differenti. Gli accordi di KONAMI con i team partner inoltre garantiranno un realismo senza precedenti: inclusa la riproduzione dei tatuaggi dei giocatori.

Oltre ad una rinnovata giocabilità e ad una grafica migliorata in ogni aspetto, PES 2018 offrirà nuove opzioni per permettere ai fan di godere al massimo dell'esperienza di gioco. La possibilità di giocare 11 contro 11 online e le popolari sfide di myClub dove gli utenti possono creare il loro dream team da zero, saranno affiancate dalle modalità coop 2 contro 2 e 3 contro 3 con il supporto per ospiti in locale. La richiestissima "Selezione Casuale" per la partita ritornerà insieme a nuove opzioni, mentre la Master League includerà tornei pre-stagionali, un nuovo sistema dei trasferimenti, interviste pre-partita e le immagini dallo spogliatoio.

Il continuo successo della serie PES come caposaldo degli eSport continuerà grazie all'inclusione completa della PES LEAGUE nel gioco. Mentre 16 dei più grandi giocatori di PES al mondo si riuniranno alle finali di UEFA Champions League a giugno per cercare di vincere un premio di \$200,000, PES 2018 permetterà in modo semplice la partecipazione alle sfide del prossimo anno, includendo inoltre nelle competizioni PES LEAGUE le modalità come myClub, le sfide Cooperative Online e alle partite con Selezione Casuale.

"PES 2018 sarà l'edizione che porterà la serie al top della sua storia." ha commentato Masami Saso,

Presidente di Konami Digital Entertainment B.V. "È un titolo che pone le sue fondamenta sulle basi gettate nella fase di ripresa della serie e che fa tesoro delle richieste e suggerimenti dei nostri fan. È anche un prodotto che guarda al futuro. Con il fenomeno degli eSport in continua crescita a livello mondiale, l'inclusione della modalità PES LEAGUE in PES 2018 cancellerà ogni tipo di barriera di ingresso sia per gli storici giocatori che per i nuovi arrivati. KONAMI è costantemente impegnata a far evolvere la serie PES, e PES 2018 ci vedrà scendere in campo ancora più convinti e determinati che mai."

PES 2018 sarà pubblicato per PlayStation®4, Xbox One™, PlayStation®3 e Xbox360™. Il gioco sarà anche disponibile per PC via Steam in una versione estremamente migliorata in termini di estetica e contenuti, permettendo una qualità generale pari alle controparti console. Prenotando la versione digitale FC Barcelona Special Edition su PlayStation®4, Xbox One™ o Steam ora, sarà possibile ricevere contenuti aggiuntivi al lancio - incluse 1,000 monete myClub e 5 Agenti che garantiranno inoltre l'inclusione di un fuoriclasse della UEFA Champions League e una leggenda del FC Barcelona nella rosa dei vostri "winning eleven"!