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 Beckam** 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 partneship** 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** avrànno 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

maggiore 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 intere 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 r**ealizzazione dei calciatori**, anche quelli di non primissimo livello: quasi perfetti quelli del Barcellona e delle altre squadre patner, leggermente al di sotto tutti gli altri, con tatuaggi, accessori e acconciature però, fedelmente riprodotti. Rispetto al Frostbile 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.

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 indispettire 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 ì, 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.

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 Legue**. 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 Legue 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.