

# 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.

# 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](#)

