



FIFA 17, la champions en tu casa

Por Tomás Pardo

Gráficos mejorados y una inteligencia artificial que lleva a los jugadores controlados por el ordenador a aprovechar mejor los espacios para desmarcarse, las principales novedades de una nueva versión que también retoca las jugadas a balón parado y nos permite personalizar la forma en la que sacamos de esquina o servimos una falta.

Es uno de los mejores juegos de fútbol del mundo, aunque en esto -e igual que a la hora de opinar sobre cuál es el mejor equipo o el mejor jugador- también hay discrepancias entre los videojugadores, y créanme, son tan duras como el resultado de preguntar a un culé y a un merengue si es mejor Messi o Cristiano Ronaldo.

Pero dejando de lado si es mejor este o aquel, lo cierto es que la saga FIFA es una de las históricas no solamente en el terreno de los videojuegos de fútbol y en los juegos deportivos en general, sino de los videojuegos en genérico.

Como no podía ser de otra forma, la nueva versión viene cargada de novedades, pero algunas de ellas son cambios de mayor trascendencia que en ediciones anteriores. Así que demos un repaso a las principales características de un videojuego que puede permitirnos tocar el cielo ganando la Champions League. Virtualmente y cómodamente sentados en la sala de estar de nuestro hogar, eso sí, y sin celebraciones multitudinarias por parte de nuestros vecinos en la plaza del pueblo.

Nuevo motor gráfico

La gran novedad con mayúsculas del nuevo FIFA se encuentra en el apartado gráfico. Las mejoras constantes, año tras año, que lo dotan de un mayor realismo con las caras mejoradas de los jugadores, sus gestos, y los puntos de vista de las cámaras, son ya algo típico, que avanza a la misma velocidad que el hardware

encargado de procesar la imagen y la potencia de las videoconsolas.

No obstante, en la edición de esta temporada hay un cambio todavía más profundo que no se queda solamente en mejoras puntuales en el aspecto de los jugadores y en su evolución sobre el césped.

Se trata del cambio de motor gráfico, la pieza de software que realiza el cálculo de todos y cada uno de los puntos que conforman los elementos del juego, desde los jugadores hasta los estadios, pasando por el balón.

Es, para hacer una comparación, como si en una serie de coches, en un momento dado, cambiáramos el motor que hemos

venido utilizando habitualmente por otro totalmente nuevo y con mejores prestaciones.

Al motor gráfico Ignite, utilizado en serie desde FIFA 14 y que sucedió al problemático Impact (cuyos problemas fueron la comidilla de los jugadores e internautas), lo sustituye, a partir de esta edición, el motor Frostbite, disponible para las plataformas Windows y Xbox de Microsoft, y PlayStation de Sony.

Además de para estas plataformas, FIFA 17 también estará disponible para iOS (iPhone, iPad) y Android, aunque no me queda claro si el motor será el mismo o será algo diferente, aunque las herramien-

EA Sports utiliza el mismo motor gráfico en FIFA 17 que en otros juegos, el Frostbite, en un intento de homogeneizar sus desarrollos





tas de desarrollo de Frostbite 3 (la última versión disponible) permiten crear código fuente para las dos plataformas móviles más populares y utilizadas del momento. Inaugurado con Battlefield 4, Frostbite 3 equipa a juegos tan conocidos de la editorial EA y de otros desarrolladores que trabajan con ello como Star Wars Battlefront, Need for Speed o el nuevo Battlefield.

Su uso en la saga FIFA forma parte de un plan estratégico de EA a más largo plazo: sustituir la variedad de engines gráficos que ha utilizado hasta ahora, cada uno de ellos optimizado para un juego distinto, por un solo motor de alto rendimiento válido para desarrollar cualquier género de videojuego.

La mejora en la calidad gráfica también queda patente en las interacciones entre los jugadores como, por ejemplo, cuando hay entradas o una colisión entre el portero y el delantero al ir ambos a por la pelota.

Más “inteligente”

El cambio de motor gráfico a Frostbite no solamente trae consigo un mayor nivel de detalle y realismo tanto en el aspecto de los jugadores como en sus movimientos o en cómo lucen los estadios abarrotados de público chillón.

El software Frostbite también se encarga de los aspectos de inteligencia artificial (y, por lo tanto, como juegan los equipos y jugadores controlados por el ordenador), e incluso el sistema atmosférico, esto es las condiciones del tiempo durante el desarrollo del partido.

Si comparamos los jugadores con la versión precedente del juego, estos son

más inteligentes con la pelota en los pies, pero también ocupan mejor los espacios cuando no tienen la esférica en su poder, y se mueven más. Es lo que EA ha denominado “inteligencia activa”. Esto redundará en desmarques más efectivos en ataque cuando, por ejemplo, un compañero se escapa por la banda con el balón, ya que los atacantes que no disponen de la pelota, analizan las posiciones y buscan los espacios por donde desmarcarse y en los que puedan ser de utilidad para propiciar un centro o un pase.

El amagar una carrera será uno de los movimientos que empezaremos a ver más a menudo en este nuevo FIFA.

El contrapunto es la defensa, que no ha evolucionado a la par que el ataque. Esto será bueno para nosotros cuando atacemos, especialmente contra equipos que tienen defensas fuertes, pero significará un mayor sufrimiento cuando nos toque defender.

Al mayor sufrimiento defensivo también contribuirá la renovada mecánica de disparo, con la cual podremos mantener el balón más a ras de suelo bajo cualquier circunstancia, como cuando llevamos a cabo una bolea.

No obstante, si nuestro arquero es capaz de interceptar el balón que iba hacia un atacante, también podremos iniciar una jugada de contraataque de forma más rápida gracias a un saque de portería más rápido y potente, al igual que a unos pases curvados al espacio más milimetrados.

La protección de la pelota con nuestro cuerpo también se ve mejorada, facilitando que nos libremos de nuestro marcador sin perder el control de la esférica realizando un regate. Pases antes imposibles,

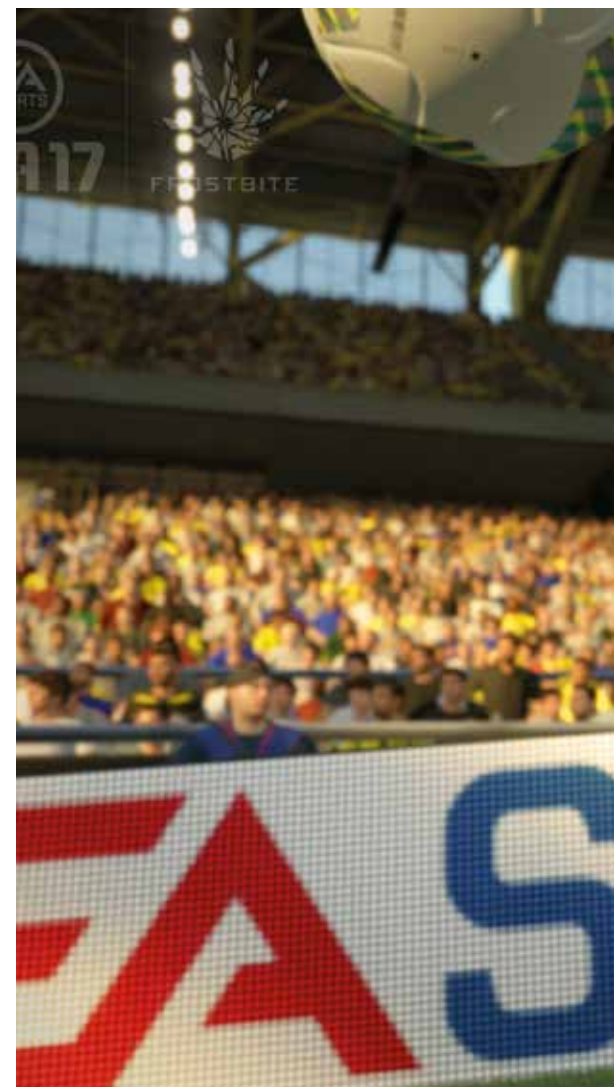
manteniendo la posesión y el control de la esférica hasta que un compañero se desmarca y, entonces, girándonos obtenemos el mejor ángulo para cederle el balón, son ahora posibles, al igual que un conjunto más amplio de remates para terminar la faena (en plancha, de volea, las siempre espectaculares chilenas...).

Finalmente, nuestra panoplia ofensiva se ve completada por todo un clásico que permite desconcentrar al cancerbero a base de hacer inútiles sus cálculos sobre donde va a ir la pelota: el cabezazo picado, en el cual la pelota golpea al suelo, desde el cual el efecto puede ser inesperado.

Las jugadas a balón parado, revisadas

Mediante la asesoría del madridista James Rodríguez, considerado uno de los mejores especialistas en lanzamientos de tiros libres directos del mundo, se ha remozado este aspecto del juego y ahora se permite personalizarlo para cada jugador.

Por ejemplo, podemos personalizar los movimientos de preparación para cada falta o saque de esquina, aquellos movimientos que acaban siendo un ritual para cada jugador. También podremos realizar



tiros en parábola, pasando por el lado de las barreras e imprimiendo un efecto diabólico a la esférica.

En los saques de esquina contaremos con el auxilio de un nuevo sistema de localización de compañeros, que nos permitirá seleccionar a los jugadores mejor posicionados o desmarcados para llevar a cabo el remate. También podemos situarnos en el área para que sea el ordenador quien nos haga el pase y nosotros rematar de cabeza. La personalización también llega a las penas máximas; podremos aproximarnos al balón desde distintos ángulos y con distintas velocidades, dándole así un toque de personalidad. ¿Paradiña? ¿Un "Panenka"? La imaginación es el límite. Finalmente, también se ve mejorada la dinámica del saque de banda, ya que podremos caminar por la línea para obtener una mejor posición, y hacer amagos de saque para despistar a los jugadores del equipo contrario.

Una historia para contar

Si hasta ahora decir juego de fútbol equivalía a decir simulación, está de moda introducir historias con una trama de película y con secuencias cinemáticas para

aquellos que prefieran seguir un guión más o menos preestablecido, con giros de guión inesperados incluidos.

En el caso del FIFA 17, podemos meternos en la piel de Alex Hunter, un joven británico que espera poder triunfar en la Premier League, una de las competiciones futbolísticas con mayor pedigrí del mundo y más exigente para clubes y jugadores.

En esta historia creceremos no solo como jugador a base de entrenos y de jugar partidos, sino que también podemos crear una personalidad para nuestro personaje, ser un enfant terrible con declaraciones polémicas tipo Zlatan Ibrahimović o Cristiano Ronaldo, o bien dejar de lado nuestra vena más hardcore para ser un buen chico que nunca ha roto un plato.



FICHA TÉCNICA

Plataforma: PS4, PC, Xbox One, PS3, Xbox 360

Género: Deportes, Fútbol

Nº de jugadores: 1-4 (local), 2-22 (on-line)

Lanzamiento: 29/09/2016

Desarrollador: EA Sports

Distribuidor: EA Sports

PEGI: +3



O, por qué no, jugar la historia una y otra vez experimentando con las dos facetas u otras, a la par que aprendemos de nuestros errores y llegamos cada vez más lejos en esta otra vida virtual que nos plantea el juego.

En dicha vida contaremos con nuestra familia, nuestro mánager o los compañeros del equipo, así como otros personajes que se irán cruzando con nosotros y que también nos influirán. Incluso podremos cruzarnos con auténticos astros del mundo del fútbol (eso sí, en versión virtual, no pongáis la cubertería buena porque no esperamos ningún invitado en casa) e interactuar con ellos.

La novedad de este modo, llamado El Camino, es que nos muestra no solamente

los avatares que puede sufrir una joven promesa dentro del campo, sino también fuera de él.

Y si dudamos de la autenticidad de lo que estamos viendo en pantalla, ahí van unos cuantos nombres de futbolistas conocidos que han aportado su granito de arena como consultores en el desarrollo de esta historia: Marco Reus (Borussia de Dortmund), James Rodríguez (Real Madrid), Anthony Martial (Manchester United), o Eden Hazard (Chelsea).

Pese a todo esto, el hecho de que podamos escoger libremente el equipo en el cual jugará Hunter durante su primera temporada en la Premier, le resta realismo, a mi entender. El uso del motor Frostbite que he comentado antes, está plenamente justificado también por las escenas cinemáticas que vemos en este modo.

Y lo de siempre

Además de todas las novedades, FIFA 17 sigue aportándonos todo lo que ha hecho famosa a la saga y encantado a miles de jugadores por todo el mundo: el modo manager (Carrera), las numerosas licencias de equipos, competiciones y estadios.

Se pierde la licencia de la Serie A italiana (una de las competiciones más potentes junto a la Premier inglesa y la Liga española), aunque se mantienen todos los equipos licenciados, y se gana la exótica competición liguera japonesa. Las licencias siempre han sido uno de los mayores atractivos de FIFA, y como en cada edición, esta temporada también viene bien surtido. ▀