

«FIFA 18»: sigue siendo el rey del balón (pero cuidado)



Electronic Arts entrega una versión continuista del videojuego de fútbol, dándole más minutos al modo historia que debutó el año pasado y mejorando algunos aspectos técnicos como los cambios sugeridos, llamados

a estar presentes en el futuro

La suerte está echada. Este año hay partido (virtual). Porque estamos asistiendo ante el retorno del hijo pródigo, el «Pro Evolution Soccer», que con su nueva edición ha logrado un resultado impecable. Pero, también, sigue el nivel del que por ahora es el videojuego de fútbol de más éxito de los últimos años. «FIFA 18» ha apostado a caballo ganador con una puesta en escena envidiable y una serie de elementos que funcionan a la perfección dentro del ecosistema. Lo que promete lo cumple. **Eso es cierto.**

Por lo pronto, repite **Alex Hunter**, el personaje del modo campaña, El Camino. Su historia se retoma en el mismo punto en el que se quedó el año pasado, con la inesperada aparición de su padre y sus vivencias extradeportivas, y se inicia la aventura en Brasil en un divertido partido de fútbol sala de dos para dos. Ahora, sin embargo, el sistema permite escoger al inicio el equipo en el que se desea probar suerte. Todos ellos pertenecientes a la Premier League, pero la elección condiciona el desafío. La línea narrativa discurre por la constante superación de un futbolista. El fútbol no es un camino de rosas. Afortunadamente, y como gracieta, aparecen personajes de renombre como Rio Ferdinand o Cristiano Ronaldo.

No es lo mismo elegir formar parte de la familia del Arsenal o la del Manchester United, que es más exigente y marca como objetivo ganar la liga, o recalar en el Leicester o el West Ham, clubes más modestos que se contentan con mantenerse en la categoría. El planteamiento de este modo, sin embargo, no introduce cambios radicales. Se puede, entre otras cosas, aprovechar del gestor de elementos de personalización del aspecto del jugador. La idea persiste: se combinan secuencias cinemáticas con enfrentamientos y fases de entrenamiento cuyo objetivo es hacerlo perfecto para garantizarse la titularidad.

Las decisiones vuelven a aparecer, pero sigue siendo una opción que ahora tiene algo más de peso. Como novedad también está la introducción de las negociaciones en aras de dotarle de un cierto realismo al asunto, aunque en conjunto no deja de ser todo, pese a las horas de diversión que ofrece, un tutorial ampliado. Hasta el año pasado parecía raro ver en un juego de deportes una historia guionizada. **La serie de baloncesto NBA 2K demostró que había algo que contar y, efectivamente, es una opción que empieza a consolidarse dentro de este género.**

El grueso del juego vuelve a ser su apartado de partidos. Ofrece la posibilidad de competir en partidos amistosos, competiciones oficiales, en duelos contra un rival online. Y gracias a su punto fuerte, las licencias oficiales, de tal manera que el usuario puede jugar con cualquier club de las principales ligas del mundo (Alemania, Francia, Italia, Inglaterra, España, Argentina, Brasil... así hasta casi setecientos equipos), incluso en categorías inferiores. Es un aspecto **que muchos jugadores le otorgan un gran valor. Lo cierto es que Electronic Arts**, empresa propietaria del título, sabe venderlo siempre muy bien.

De nuevo la mayor carga de trabajo se echa sobre los hombros del modo **FUT Ultimate Team**, en el que el usuario puede configurar su propio plantel de estrellas. Sigue siendo una atractiva opción que cuenta con menús más agradecidos e

intuitivos que la de su rival, «PES 2018». Y, menos mal, con más leyendas. Aquí los fichajes se mueven por dos bandas, la compra de sobres y el fichaje particular. Una vez creado al dream team es necesario mantenerlo, consolidarlo y, cómo no, ganar partidos en competiciones y torneos específicos. A la hora de confeccionar el equipo es necesario atender a algunos parámetros como **la química entre jugadores, lo que puede garantizar un resultado más óptimo**. Aunque posiblemente la mayoría se enfrente a otros rivales online, cabe recordar que se puede disfrutar también individualmente, pero la gracia del pique contra otros amigos siempre está ahí; es mejor jugar acompañado.

El motor gráfico Frostbite, que hizo su debut en esta franquicia el año pasado, vuelve a cincelar a los futbolistas bajo el martillo del realismo, aunque no representan grandes modificaciones respecto a la pasada campaña. Sí se aprecia una evolución, sin embargo, en los movimientos de algunas estrellas como **Cristiano Ronaldo**, un portento físico en la vida real, que dentro del videojuego se mueve con una rapidez y fortaleza pasmosa.

Esos buenos resultados visuales logran profundizar en las animaciones en la grada y las celebraciones de los jugadores, que ofrecen un abanico más amplio de ejecuciones. **La presentación es maravillosa y sigue los pasos de una retransmisión de televisión**, incluso en las repeticiones de jugadas. Una experiencia asombrosa, salvo los comentarios de los narradores, pero es arena de otro costal.

El sistema de juego aborda, por fin, sugerencias de cambios rápidos en tiempo real durante los partidos. **Una característica que devuelve el interés por la táctica, más allá de optar por un juego más ofensivo o defensivo**. Puede un cambio menor pero que le da un soplo de aire fresco que se traduce en un mayor dinamismo y agilidad. A nivel táctico se han introducido algunos e importantes novedades como una mayor libertad en carrera y una adaptación automática del resto de

compañeros en función de los lances del juego.

Aunque se pueden alterar las asistencias automáticas, el comportamiento del balón sigue replicando a veces patrones. Los controles y toques parecen artificiales, pero se puede tirar de apoyos, paredes, driblings para superar a los porteros, que por cierto, flaquean a veces en disparos a larga distancia. Tal vez se trata de un planteamiento deliberado para que el marcador electrónico se mueva con mayor celeridad, pero a veces representa un escaso desafío marcar gol desde fuera del área.

Los pases siguen siendo variados, aunque se echa de menos una mejor definición en los aéreos. El pase en profundidad, por ejemplo, se convierte de nuevo en la opción más saludable si se quiere superar a las defensas. La defensa táctica, por otro lado, se ha mejorado ligeramente para conseguir que las entradas se resuelvan de una mejor forma. Todo ello completa una madeja que se deshace en un gran espectáculo y que, afortunadamente, imprime un ritmo más pausado para pensar, reaccionar y evitar que todo se convierta en un correcañes en **la que el jugador más veloz tiene todas las de ganar.**

Otorgarle un mayor realismo que el pasado año sería una afirmación complicada, pero sí se siente una mayor imprevisibilidad, que lleva al usuario a ver cómo ha errado un pase largo o a dejarse el balón atrás en un regate. Se producen incluso más colisiones y choques, sobre todo en jugadas a balón parado como en córners. Afortunadamente, el juego se guarda un as debajo de la manga: los cracks pueden sacar provecho de ciertos trucos que los convierten en eso, en magos del balón.

Disponible: PlayStation 4, Xbox One, PC y Switch

Género: deporte, fútbol

Desarrollador: Electronic Arts

Precio: 69,99 euros

Te gustará si: has jugado a los títulos anteriores o si te encanta este deporte

Fuente: abc.