



Los videojuegos de fútbol para 2019

El mundo virtual será uno de los atractivos futbolísticos en 2019. La expectación en el sector es cada vez mayor hasta el punto que alguna [casa de apuestas](#) podría ofrecer pronósticos de juego online.

EA Sports y Konami volverán a competir otro año más por tener la hegemonía del fútbol en el mundo virtual. Ambas empresas han vuelto a apostar fuerte por el juego del balón en su adaptación a los videojuegos. Sus apuestas, FIFA y Pro Evolution Soccer, pretenden despertar la atención y generar emociones fuertes entre los millones de jugadores que se contabilizan en todo el planeta. Los datos de 2018 son claramente favorables al primero, ya que durante ese año se vendieron 24 millones de ejemplares de FIFA por los seis que se distribuyeron del PES 18.

El nuevo FIFA, que durante los últimos años ha abierto diferencias respecto a su competencia, mantiene la línea de la pasada edición con algunos cambios importantes en el factor ambiental. Este tipo de juegos ha evolucionado notablemente en poco tiempo y cada vez resulta más difícil incluir mejoras técnicas en la jugabilidad. Por ello se buscan nuevos métodos de atracción, ya sea con la ampliación del número de equipos, la mejora del juego por internet, ampliar las posibilidades en cuanto a campeonatos y, por supuesto, reforzar los factores externos que rodean a un partido. En ese sentido, **los estadios han ganado protagonismo en el FIFA 19**. Se han perfeccionado los ya existentes e incluido algunos nuevos, además de mostrar en algunas canchas mosaicos que exhiben los aficionados antes de cada partida. Todo ello acompañado por los cánticos característico de cada uno de los principales equipos del mundo, principalmente los europeos.

El Active Touch System es otra de las novedades. Se cambia la forma con la que los jugadores actúan con el balón, añadiendo movimientos que requieren de más técnica por parte del jugador; perdiendo así automatización respecto al año anterior. Por otro lado, se mejora el disparo a portería mediante un indicador que permite perfeccionar la colocación del mismo y su potencia.

Pro Evolution Soccer, por su parte, se lanzó el pasado verano uno mes antes que el FIFA 19 con el objetivo de tratar de recuperar el terreno que ha perdido en el último lustro. Hubo una época, a principio de siglo en el que el Konami había adelando a EA Sports en el simulador de fútbol. Busca ahora o bien recuperar ese trono o bien reducir distancias. Para ello ha apostado por dar más realismo al juego. Se ha fortalecido el contacto entre los jugadores con la idea de acercarse a los partidos del mundo real. La relación con el balón también se ha mejorado notablemente.

Se ha implantando, además, un nuevo sistema que registra el cansancio de los jugadores, de manera que puede apreciarse esta fatiga con los movimientos y gesticulaciones de estos; lo que conlleva un descenso de su intensidad y ritmo de juego. Esta idea va en la línea del objetivo de dotar más realismo.