Giocare a calcio in VR (con tanto di scarpette)

Al **Mobile World Congress**, **HTC,** oltre a promouvere i suoi visori per realtà virtuale **Vive Pro** e **Vive Focus**, ha presentato il suo ***Final Soccer VR***, un nuovo programma di *coaching* e riabilitazione per calciatori. È stato progettato da **Mi Hiepa Sports** (con sede a Manchester) e utilizza un Vive Pro senza cavi ma con ***tracker* Vive montati su parastinchi e scarpini** per seguire i movimenti nello spazio 3D. Questi *tracker* sono la seconda versione dell'accessorio, visto che la prima fu lanciata lo scorso anno vincendo ancheil premio **VR Accessory of the Year** ai **Wareable Tech Awards 2017**. Il gioco sfrutta il nuovo sistema di tracciamento **SteamVR 2.0** di **Valve**, che ora offre la possibilità di coprire uno spazio di gioco fino a **10×10 metri**.
L'idea alla base è quella di usare la realtà virtuale per perfezionare i talenti della prossima generazione di calciatori, e aiutare i professionisti a lavorare sugli aspetti più deboli del loro gioco in modo divertente, nonché di offrire ai giocatori infortunati un percorso alternativo per il **recupero**, con l'obiettivo di fornire benefici fisici e mentali.
Fondamentalmente il gioco consiste nel calciare la palla verso un obbiettivo contrassegnato, ma prima di farlo è necessario entrare in posizione, assicurandosi di essere posizionati all'interno di un grande cerchio che indica lo spazio in cui ci si può spostare.

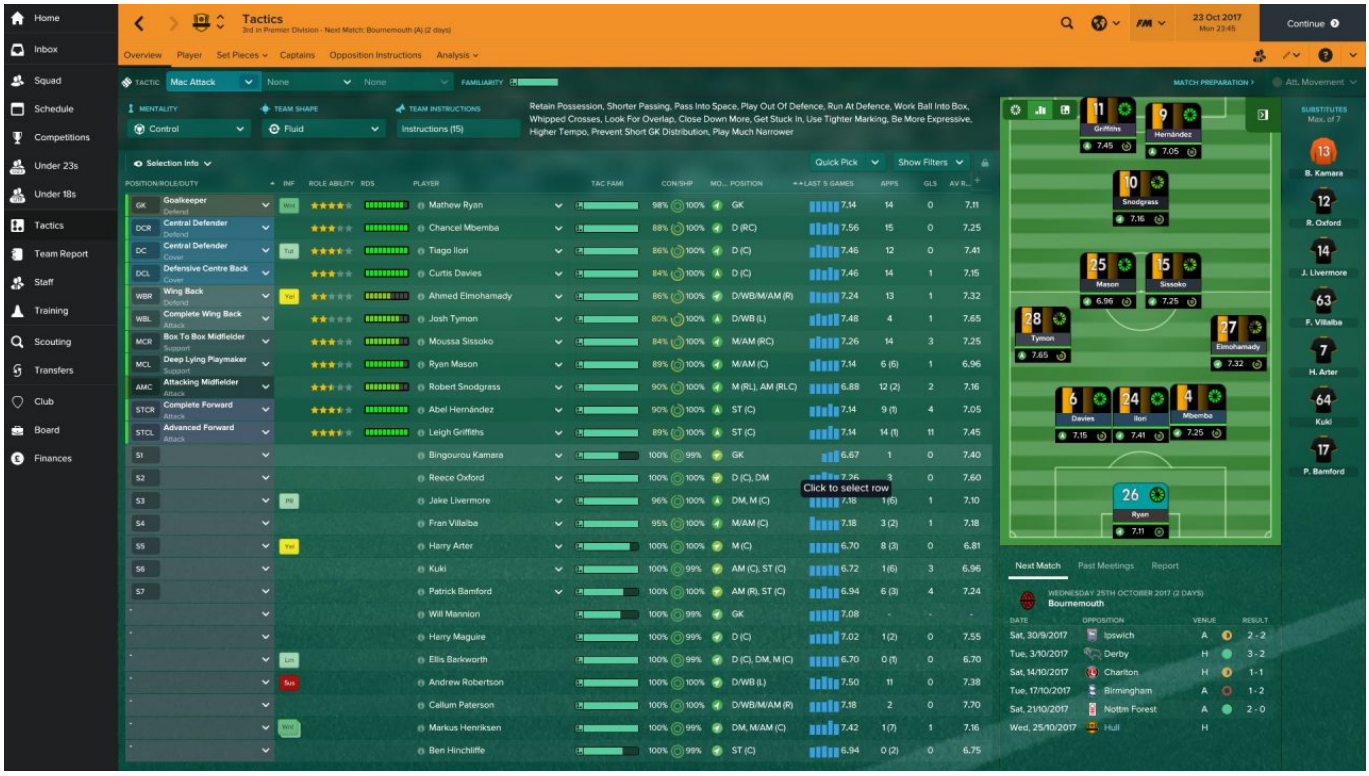
Nella prima esercitazione, è necessario calciare il pallone nella piccola porta posta davanti. È possibile notare subito come la risoluzione sia migliorata su Vive Pro e come un kit del genere non sia per niente ingombrante o fastidioso come potrebbe sembrare.
Quando si colpisce la palla, il tracker è particolarmente reattivo e senza segni di ritardo. La fisica della palla sembra essere stata studiata a fondo, perché risulta molto realistica e si comporta come come farebbe nella vita reale un pallone da calcio, simulandone anche il peso. È possibile colpire la palla con precisione e il campo visivo è ben sfruttato, costringendo a fare una rapida scansione dell'area per identificare da dove proviene la palla. Con l'avanzare della difficoltà, aumenta l'autenticità delle esercitazioni e l'imprevedibilità delle situazioni di gioco.
Dopo aver completato un paio di livelli dell'addestramento, i propri record sono stipati in una top five. ***Final Soccer VR*** è pensato per essere usato dai giocatori in sessioni di circa 15 minuti e si suppone che gli allenatori siano in grado di usare i dati per tenere traccia dei progressi e notare i miglioramenti.

L'impatto dei calcistici sul calcio reale

Ottenere un realismo sempre maggiore in una simulazione sportiva è uno dei pallini degli sviluppatori di videogame sin dagli albori: ogni anno i risultati sono sempre migliori nei vari generi e discipline, e il gioco del calcio è uno degli sport nel quale sono stati certamente raggiunti traguardi ragguardevoli.

Serie come ***Fifa*** e ***Pro Evolution Soccer*** sono ormai le più consolidate: da più di due decenni **Electronic Arts** e **Konami** si contendono il titolo di miglior calcistico dell'anno, lasciando a ***Football Manager*** spesso il titolo di miglior gestionale.
La serie ***FIFA*** ha venduto più di 150 milioni di copie in tutto il mondo, risultando a oggi il più vasto franchise videoludico di genere sportivo della storia, e superando il diretto concorrente giapponese, le cui vendite si attestano comunque attorno al centinaio di milioni, stando ai dati più recenti: il manageriale di **Addictive Games** è invece uno dei più venduti su piattaforma **PC**.

Ma non sono soltanto i giocatori e gli appassionati di calcio a decretare il successo dei calcistici: **Zlatan Ibrahimovic** ha dichiarato che, a inizio carriera, era capace di giocare a certi titoli anche per 10 ore di fila e di aver spesso individuato su console soluzioni che ha poi applicato sul campo, metodo che, secondo il difensore tedesco **Mats Hummels**, applicherebbero anche altri colleghi. L'allenatore **Alex Wenger** definisce "giocatore da Playstation" lo stesso **Leo Messi**, il quale è anche un utente della piattaforma Sony, come testimonia l'ex compagno di squadra **Victor Vázquez** che nelle giovanili lo vedeva giocare per almeno tre ore di fila, nelle pause. Non si potrà dar torto allora ad **Andrea Pirlo** quando afferma che «dopo la ruota, la PlayStation è la migliore invenzione di tutti i tempi», arrivando a sintetizzare in positivo con il nome della console Sony il modo di impostare e vedere il calcio di **Josep Guardiola** nella sua carriera di allenatore.
Un fan dei gestionali pare essere invece il centrocampista francese **Paul Pogba**, avvistato ad allenare il Chelsea in ***Football Manager*** durante la Coppa del Mondo 2014.



Ma questo forte impatto dei videogame nel calcio non si ferma ai soli giocatori, anzi, un'influenza significativa si registra proprio fuori dal campo. Società come **Opta**, azienda leader mondiale nella raccolta ed elaborazione in diretta di dati sportivi, hanno dovuto la loro crescita anche al successo di titoli come ***Football Manager***, che dei dati in ambito calcistico ha fatto la spina dorsale del gioco, e la cui popolarità è cresciuta in parallelo al sempre maggior uso dei numeri nel calcio. Le stesse società hanno negli anni formato analisti e scout di dati che sono passati poi a lavorare per importanti squadre di calcio, e società di analisi come **ProZone** hanno cominciato addirittura a combinare i propri dati con quelli di *Football Manager* per i propri programmi di scouting.
Ovviamente l'impatto non poteva non estendersi anche al pubblico del calcio giocato: *Pro Evolution Soccer* ha contribuito ad aumentare il numero degli appassionati di questo sport in Giappone mentre la serie *Fifa* ha fatto proseliti con un impatto positivo sul soccer americano, portando in parallelo la crescita del franchising con quella dello sport negli **Stati Uniti**. Da un sondaggio è emerso che gli americani che si definiscono tifosi di calcio sono cresciuti costantemente dal 2009 a oggi, soprattutto nella fascia tra i 12 e i 17 anni, periodo in cui è aumentata anche la popolarità di *Fifa*. L'aumento degli appassionati di calcio negli Stati Uniti è stato di ben il 35% soltanto dal 2010 al 2012, raggiungendo i 2,6 milioni di persone. Oltre un terzo degli utenti che hanno acquistato Fifa si è appassionata al calcio dopo aver giocato alla sua trasposizione videoludica e a giovarne è stato anche lo sport in Tv che, secondo una ricerca **Nielsen**, ha visto accrescere da 5 a 12 il numero di canali USA che mandano in onda partite di calcio e ha portato i fan statunitensi della Premier League a circa 30 milioni.

Se in Germania si sperimenta già da qualche anno Helix, simulatore nel quale i calciatori sono sottoposti a un trainer cognitivo di stampo videoludico per svilupparne le "funzioni decisionali", significa che il rapporto tra calcio e videogame e destinato a durare, e chissà che non diventi sempre più rilevante.

GameCompass – I Calcistici (02×07)

Ogni anno gli appassionati di tutto il mondo attendono con ansia l'uscita della nuova edizione di FIFA e PES: al solito, è scattata la competizione fra quale sia il migliore, e i nostri **Gero Micciché**, **Vincenzo Zambuto** e **Marcello Ribuffo** ne hanno parlato in questa puntata dedicata al gioco più bello del mondo, decretando il vincitore tra ***FIFA 18*** e ***PES 2018*** e condendo il tutto con uno speciale sull'impatto del calcio virtuale sul calcio reale e l'immancabile top finale dove sono stati scelti i 5 migliori giochi calcistici di sempre.