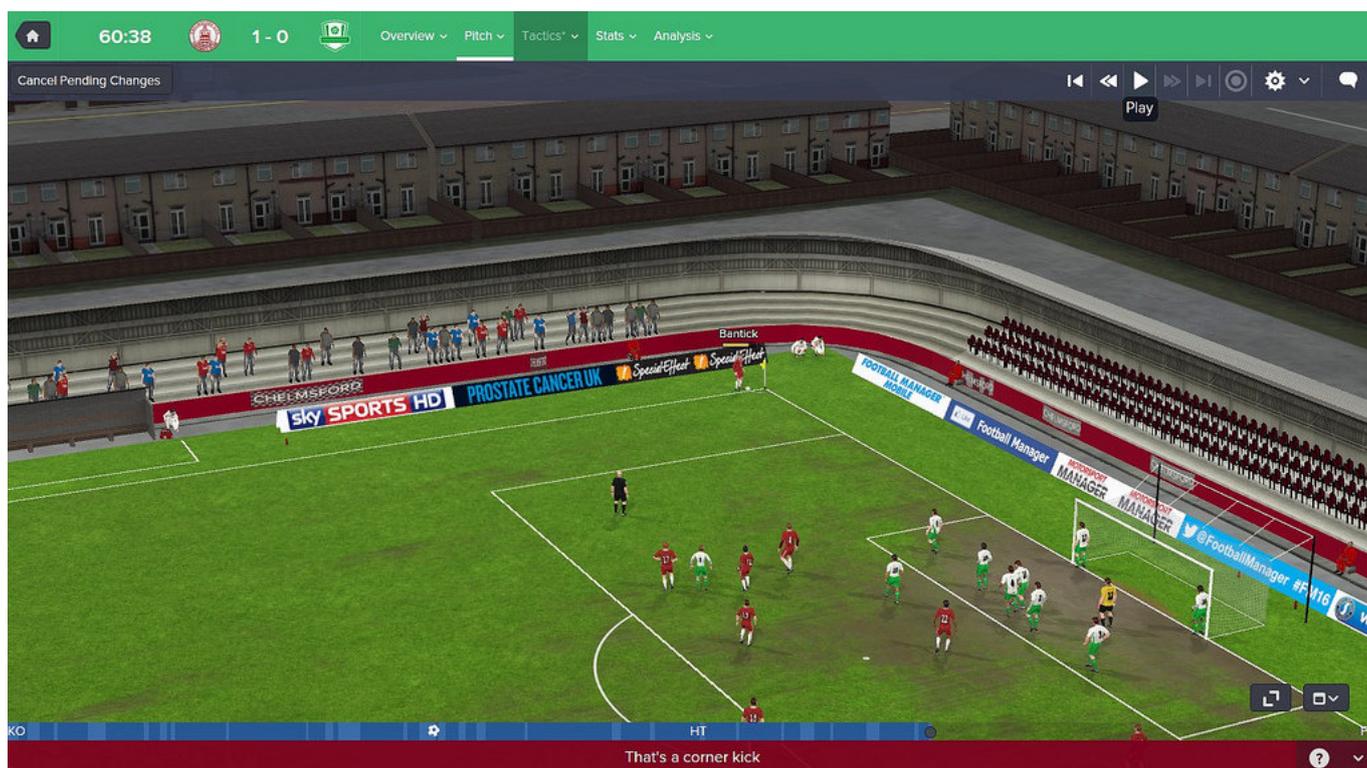


[Football Manager 2019: in arrivo la nuova versione dello storico gioco manageriale](#)

Ormai sulla cresta dell'onda da più di 10 anni, **Football Manager** può essere definito il simbolo dei giochi manageriali di calcio, un vero e proprio simulatore gestionale per aspiranti commissari tecnici, caratterizzato da un ricchissimo database e da numerose e realistiche funzioni. L'edizione 2019 di quello che è uno dei videogames più amati dal grande pubblico è in uscita il prossimo 2 novembre: scopriamo alcune delle novità già annunciate, ripercorrendo anche le tappe principali di una storia di incredibile successo.

Fortemente atteso dagli amanti del genere, **Football Manager 2019**, sembra già promettere diversi interessanti ritocchi. È proprio di questi giorni, infatti, il comunicato lanciato da **Sega e Sports Interactive**, che hanno presentato alcune delle principali novità che interesseranno la nuova versione del gioco, a partire dalle numerose opzioni introdotte negli allenamenti delle squadre.

Dopo un attento studio sul campo, gli sviluppatori delle due case produttrici hanno realizzato importanti modifiche proprio sulle sessioni di **allenamento**, rese più complete e realistiche grazie a programmi del tutto simili a quelli portati avanti nel mondo reale. Non sono però solo queste le novità che gli appassionati troveranno all'interno del loro gioco preferito: anche la modalità partita vedrà **Football Manager 2019** avvicinarsi sempre più alla realtà calcistica a 360 gradi.



A livello tattico, i manager avranno la possibilità di scegliere tra opzioni preimpostate oppure sviluppare un proprio sistema di gioco, con la massima flessibilità nelle istruzioni da impartire ai giocatori in ogni fase di gioco. Proprio come **veri allenatori in panchina**, gli utenti potranno comunicare ai calciatori in campo le variazioni tattiche in tempo reale, modificare lo schema in base all'andamento della partita e scegliere di puntare sull'attacco o chiudersi in difesa per portare a casa il risultato desiderato.

Sta proprio nella vastità di informazioni gestibili uno dei principali pregi di *Football Manager 2019*, che riesce a trasferire su un videogame in maniera quasi completa tutte le emozioni del vero sport, inclusa la tanto discussa innovazione del **VAR** (Video Assistant Referee).

Altra importante novità è l'accordo di licenza finalmente chiuso con la Bundesliga e la Bundesliga 2, che consentirà per la prima volta ai giocatori di scegliere la propria squadra tra quelle delle due principali serie del campionato tedesco, con tanto di divise originali, distintivi e tratti somatici dei calciatori.

Nel presentare i cambiamenti apportati, **Miles Jacobson**, Director di *Football Manager*, ha affermato: "Nell'ultimo anno abbiamo affrontato un importante cambiamento come studio, spostando gli uffici, migliorando le nostre pratiche lavorative e passando una grande quantità di tempo a effettuare ricerche. Il risultato di tutto questo lavoro può essere visto in *Football Manager 2019* - ha un look pulito e anche molta freschezza, non solo con le nuove funzionalità, ma anche attraverso molte altre modifiche che lo rendono un'esperienza ancora più avvincente da giocare: siamo tutti molto orgogliosi di ciò che abbiamo ottenuto con *FM19* e non vediamo l'ora di ascoltare ciò che i nostri fan hanno da dire".

Oggi *Football Manager* può essere considerato il titolo più importante nell'ambito dei **giochi manageriali**: ma come si è arrivati a tanto successo? Nato come rivale dell'altro must del genere, ossia *Championship Manager*, uno dei videogames [più amati degli anni '90](#), *Football Manager* ha saputo scalzare la concorrenza del suo avversario sfruttando da un lato il lento declino del gioco di casa Eidos e dall'altro l'attento lavoro di ricerca e sviluppo portato avanti negli anni dai suoi programmatori.

Se da un lato, titoli come *Pes* e *Fifa* tengono incollati i videogiocatori al monitor per l'aspetto quasi esclusivamente tecnico, fatto di colpi di classe e giocate imprevedibili, i giochi di tipo manageriale ampliano lo spettro di situazioni vivibili coinvolgendo temi fino ad alcuni anni fa considerati poco attraenti.

La **gestione completa di un club di calcio**, dagli aspetti economici a quelli tattici, può infatti sembrare tutt'altro che coinvolgente, ma basta calarsi per pochi minuti nei panni del presidente/allenatore di turno per trasformarsi in accaniti manager alla Gaucci, pronti a cercare i talenti del futuro nelle serie minori dei paesi più improbabili e a spingere la propria squadra verso traguardi fino a quel momento impensabili.

Mentre in Italia, sin dai primi anni '90, tale modalità veniva introdotta dall'indimenticato **PcCalcio**, fu la serie di giochi conosciuta come *Championship Manager* (*Scudetto* nel nostro Paese) a toccare l'apice all'inizio degli anni 2000. La rottura tra Sports Interactive ed Eidos nel 2004, con il successivo accordo tra i primi e la Sega, fu però l'evento che spinse i fan di *CM* a tuffarsi sulla completezza e sulla giocabilità proprio di *Football Manager*.



In pochi anni, *Football Manager* ha finito per diventare un must non solo tra i fan dei giochi manageriali ma anche tra gli stessi addetti ai lavori, che più di una volta hanno ammesso di aver attinto all'infinito **database del videogame** per scoprire i campioni del futuro. Addirittura poi, c'è chi utilizza il gioco per i propri pronostici, affidandosi ai risultati da questo elaborati per scommettere sugli eventi sportivi reali: basti pensare a quando, in un [simpatico "esperimento" FM 2018](#) ha suggerito la **mancata qualificazione dell'Italia** agli ultimi mondiali, azzeccando in pieno questo e altri avvenimenti della stagione in corso.

Le premesse per divertirsi, dunque, ci sono tutte: **Football Manager 2019** sarà disponibile sia per PC che per Mac, oltre che in versione Mobile e Touch, già dai primi giorni di novembre, mentre la versione per Nintendo Switch sarà probabilmente rilasciata a fine novembre. Ancora solo pochi giorni di attesa e potremo valutare i progressi fatti in quest'ultima edizione.

[Giocare a calcio in VR \(con tanto di scarpette\)](#)

Al **Mobile World Congress**, **HTC**, oltre a promuovere 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 anche il premio **VR Accessory of the Year** ai **Wearable 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 obiettivo 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.

The screenshot displays the 'Tactics' screen in Football Manager 2017. The top navigation bar includes 'Overview', 'Player', 'Set Pieces', 'Captains', 'Opposition Instructions', and 'Analysis'. The main tactical overview on the right shows a 4-2-3-1 formation with player ratings and positions. The player list on the left is organized by position and role, with columns for 'INF', 'ROLE', 'ABILITY', 'RDS', 'PLAYER', 'TAC FAM', 'CON/SHIP', 'MO.', 'POSITION', and 'LAST GAMES'. A tooltip 'Click to select row' is visible over the player Reece Oxford.

POS	ROLE	INF	ROLE	ABILITY	RDS	PLAYER	TAC FAM	CON/SHIP	MO.	POSITION	LAST GAMES
GR	Goalkeeper	DEF	Goalkeeper	★★★★★	★★★★★	Matthew Ryan	98%	100%	GK		7.14
DCR	Central Defender	DEF	Central Defender	★★★★★	★★★★★	Chancel Mbemba	88%	100%	D (RC)		7.56
DC	Central Defender	DEF	Central Defender	★★★★★	★★★★★	Tiago Iori	88%	100%	D (C)		7.46
DCL	Defensive Centre Back	DEF	Defensive Centre Back	★★★★★	★★★★★	Curtis Davies	84%	100%	D (C)		7.46
WBR	Wing Back	DEF	Wing Back	★★★★★	★★★★★	Ahmed Elmohamady	86%	100%	D/WB/M/AM (R)		7.24
WBL	Complete Wing Back	DEF	Complete Wing Back	★★★★★	★★★★★	Josh Tymon	80%	100%	D/WB (L)		7.48
MCR	Box To Box Midfielder	DEF	Box To Box Midfielder	★★★★★	★★★★★	Moussa Sissoko	84%	100%	M/AM (RC)		7.26
MCL	Deep Lying Playmaker	DEF	Deep Lying Playmaker	★★★★★	★★★★★	Ryan Mason	89%	100%	M/AM (C)		7.14
AMC	Attacking Midfielder	DEF	Attacking Midfielder	★★★★★	★★★★★	Robert Snodgrass	90%	100%	M (RL), AM (RL)		6.88
STCR	Complete Forward	DEF	Complete Forward	★★★★★	★★★★★	Abel Hernández	90%	100%	ST (C)		7.14
STCL	Advanced Forward	DEF	Advanced Forward	★★★★★	★★★★★	Leigh Griffiths	89%	100%	ST (C)		7.14
S1						Bingourou Kamara	100%	99%	GK		6.67
S2						Reece Oxford	100%	100%	D (C), DM		7.26
S3						Jake Livermore	96%	100%	DM, M (C)		7.18
S4						Fran Vítalba	95%	100%	M/AM (C)		7.18
S5						Harry Arter	100%	100%	M (C)		6.70
S6						Kuki	100%	99%	AM (C), ST (C)		6.72
S7						Patrick Bamford	100%	100%	AM (R), ST (C)		6.94
S8						Will Mannion	100%	99%	GK		7.08
S9						Harry Maguire	100%	99%	D (C)		7.02
S10						Ellis Barkworth	100%	99%	D (C), DM, M (C)		6.70
S11						Andrew Robertson	100%	100%	D/WB (L)		7.50
S12						Callum Paterson	100%	100%	D/WB/M/AM (R)		7.18
S13						Markus Henriksen	100%	99%	DM, M/AM (C)		7.42
S14						Ben Hinchcliffe	100%	99%	ST (C)		6.94

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 è destinato a durare, e chissà che non diventi sempre più rilevante.

[GameCompass - I Calcistici \(02x07\)](#)

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'immane top finale dove sono stati scelti i 5 migliori giochi calcistici di sempre.