

FIFA 19: le impressioni dalla demo

Come ogni anno, l'arrivo del nuovo **FIFA** sugli scaffali segna l'inizio definitivo della nuova stagione calcistica, correlando gioie e delusioni del calcio reale a quello digitale. **FIFA 19** è l'ennesima evoluzione del calcistico canadese cominciata con **FIFA 17** e con l'avvento del **Frostbite Engine**, presentando diverse novità sul piano contenutistico e alcune di gameplay, che hanno un impatto visibile già dalle prime partite di questa demo. In attesa della recensione, dunque, diamo un primo sguardo a queste novità.

Verso il Triplete



L'arrivo in pompa magna della **Champion's League** e competizioni tangenti non è certo passata inosservata, tanto che ha avvicinato alcuni utenti dell'altra sponda (**PES**) al nuovo titolo Electronic Arts. L'integrazione di questa aggiunta sembra totale, a cominciare dalla modalità **Kick-Off** completamente rivista: abbiamo infatti a disposizione non solo la classica amichevole, ma anche una serie di match da affrontare all'interno di tornei ufficiali e una serie di parametri in grado di modificare pesantemente gli incontri. Pur non presenti nella demo, sappiamo già che sarà possibile affrontare delle amichevoli molto particolari in cui spicca la modalità "**Sopravvivenza**", nella quale un giocatore lascerà il campo una volta segnata una rete, fino alla vittoria di chi si ritroverà con meno calciatori sul rettangolo di gioco. Ma sarà possibile giocare amichevoli dove varranno ad esempio soltanto i tiri da fuori area, o quelli al volo e via dicendo, sino a una **gara senza regole** dunque, senza fuorigioco, falli e tutto l'impianto regolamentare del calcio moderno. Inoltre,

potremmo affrontare le varie fasi della Champion's in totale libertà e, cosa importante, richiesta dagli amatori del single player, tutte le nostre statistiche verranno raccolte in un'infografica visibile costantemente nel menu.

Le novità fortunatamente non si fermano ai contenuti: una volta scesi in campo si nota subito l'impatto degli **Scontri 50/50**, una feature che permette una migliore gestione della fisica, prendendo in considerazione la reale stazza degli atleti. Già dalle prime battute, infatti, assisteremo a contrasti più realistici e battaglie più marcate per il possesso palla. Risaltano anche le differenze tra i vari calciatori in cui - in parole povere - un Verratti farà molta fatica a contrastare un Dembélé del Tottenham. Anche l'**Active Touch System** presenta delle novità sostanziali: i calciatori che ricevono palla modificano la postura in base al contesto in cui si trovano, se tra attacco o difesa, se pressati o liberi di muoversi. La posizione che assumeranno, dunque, modificherà il tipo di impatto che avrà il corpo sul pallone e viceversa, aggiungendo un tocco in più verso il realismo. Infine, il **Timed Finishing**, disattivabile dal menu di personalizzazione delle assistenze al gioco, funziona in maniera del tutto simile alla ricarica delle armi in *Gears of War*. Questa volta per colpire bene il pallone **serviranno due tocchi** del tasto adibito al tiro, uno per la potenza e uno per l'impatto dove, il tempismo, sarà fondamentale. Effettivamente serve un minimo di pratica per assimilare la nuova meccanica, soprattutto se abituati al vecchio sistema: non è detto infatti che colpendo il pallone con le stesse modalità con cui avveniva nei precedenti episodi l'esito sarà il medesimo.

Ma le novità non si fermano qui. Una piccola grande implementazione è data dalle **Tattiche Dinamiche**, che vanno ad aggiungersi al menu contestuale dell'atteggiamento della squadra in campo, da difesa a oltranza ad attacco totale. Prima di una partita abbiamo la possibilità di **associare a ogni tipo di comportamento uno schema** ben preciso, con modulo, posizione in campo dei giocatori e tattiche completamente personalizzate e variabili in tempo reale durante il corso della partita. Facendo un esempio potremmo associare alla difesa a oltranza per difendere un risultato importante un 5-4-1 oppure ad attacco totale un 4-2-4. Una volta cambiato atteggiamento col d-pad vedremo spostarsi dunque i calciatori in tempo reali, assumendo la nuova posizione. C'è un "però": l'uso indiscriminato di tale pratica può aprire enormi spazi su campo e letali se sfruttati dagli avversari. È bene dunque cambiare tattica una volta tranquilli e con il possesso palla.

La chiamavano Trinità



All'interno della demo è presente anche un piccolo estratto del **Viaggio: Campioni**, ultimo episodio della serie dedicata ad **Alex Hunter**. Anche qui le novità sono molteplici, a cominciare dalla possibilità di scegliere già da subito la sorellastra **Kim Hunter** o l'amico/rivale **Dennis Williams**, ora nel Manchester United. Hunter invece, è un nuovo giocatore del **Real Madrid** e questo avrà delle forti ripercussioni sulla sua carriera come del resto sul suo carattere. Il successo, la fama e la gloria potrebbero destabilizzare il giovane calciatore inglese ma questo, lo vedremo in dettaglio sul titolo completo. In questa preview abbiamo avuto solo modo di giocare come Alex, in un match di Champion's League contro lo United. Le meccaniche sembrano le medesime ma sappiamo già che il protagonista potrà scegliere come "**mentori**" tre campioni del Real come **Modric**, **Marcelo** e **Kroos**, che avranno un impatto importante non solo sull'aspetto ludico, ma anche nella vita privata.

A livello tecnico invece non sono presenti grosse novità. Si può notare una **migliore cura delle divise, nuova regia** per alcune cutscene e **nuova inquadratura alle spalle del portiere** al rinvio da fermo, permettendo una migliore visione del campo, soprattutto se si vuol giocare palla corta. Le vere novità probabilmente le vedremo con l'implementazione del **ray tracing**, magari già dal prossimo anno.

In conclusione

Manca poco ormai all'arrivo di **FIFA 19** che si presenta davvero ricco dal punto di vista contenutistico e con alcune implementazioni al gameplay che ne migliorano il feeling. Nonostante alcune piccole criticità sembrano permanere come **fisica del pallone** non proprio precisa e forse una **eccessiva velocità di gioco**, il titolo Electronic Arts si appresta a conquistare il mercato, nonostante il suo rivale sia uscito da circa un mese.

Gamescom 2018: presentato il nuovo Viaggio di FIFA 19

La modalità “**Il Viaggio**”, introdotta con *FIFA 17*, è pronta a debuttare con un nuovo capitolo della crescita di **Alex Hunter**. Divenuto un nuovo calciatore del **Real Madrid**, dovrà confrontarsi con il palcoscenico più importante al mondo: la **Champion's League**. Anche in questo percorso dunque, il giovane Alex dovrà affrontare molte difficoltà per affermarsi, facendoci partecipi dell'altra faccia della medaglia del mondo calcistico. Ma come già “accennato” in *FIFA 18*, l'avventura triplicherà, aggiungendo storyline per il suo amico/rivale **Danny Williams** e la sorellastra **Kim Hunter** calciatrice, nazionale della squadra femminile degli Stati Uniti.

FIFA 19, arriverà nei negozi il **27 Settembre**. Nessuna nuova info per quanto riguarda invece l'arrivo della Demo.

Speciale E3: la conferenza EA

L'**E3 2018** ha finalmente aperto i battenti e a dare il benvenuto è stata **Electronic Arts** con il suo **EA Play**, una conferenza però, meno scoppiettante del previsto, con una cattiva gestione dei tempi e scelte comunicative poco azzeccate. Ma andiamo con ordine.

Ad aprire le danze è stato il nuovo **Battlefield V**, che dopo la presentazione di poche settimane fa, in cui si è visto davvero poco, non è andata meglio durante l'EA Play: il *general manager* di DICE **Oskar Gabrielson** e il *senior producer* **Lars Gustavsson**, hanno illustrato brevemente le nuove feature del titolo, come l'ampia distruttibilità degli scenari in più stadi, saltare attraverso le finestre per sorprendere i nemici, la conferma della **manca di loot box e premium pass** e soprattutto, la **presenza della Battle Royale**, un feature richiesta dai fan ma che purtroppo non è stata mostrata.

Piccolo focus anche sulla campagna single player, dedicata a uomini e donne che con coraggio si sono opposti alle atrocità della Seconda Guerra Mondiale.

Per vedere del gameplay appuntamento stasera alla conferenza Microsoft, che ovviamente seguiremo in diretta dalle 21:30.

Un trailer d'impatto, accompagnato dall'arrangiamento della celeberrima OST della Champion's League a cura di **Hans Zimmer**, ci ha introdotto alla presentazione ufficiale di **FIFA 19**, calcistico annuale che da quest'anno potrà vantare le tanto agoniate licenze U.E.F.A., comprese **Europa League** e **Super Cup**.

La massima competizione tra club europei sarà il fulcro dell'esperienza, a cominciare dalla modalità Il Viaggio che vedrà Alex Hunter toccare con mano il palcoscenico più prestigioso. Anche l'**Ultimate Team** avrà feature collegate alla nuova licenza ma come non ci è dato ancora saperlo. Abbiamo però una data d'uscita, il **28 settembre**, quasi un mese dopo il suo rivale *PES 2019*.

Poichè il Mondiale di Calcio è ormai prossimo, EA ha pensato bene di promuovere il suo DLC gratuito dedicato al trofeo più importante al mondo, dando modo a tutti gli utenti di provare una versione demo di **FIFA 18** e il contenuto aggiuntivo **World Cup**, su PlayStation 4, Xbox One e PC.

Spazio anche a **Origin Access Premiere**, una sorta di Game Pass che porterà tutti i titoli EA all'interno del pacchetto a cominciare da *Madden NFL 19*, che dopo 11 anni tornerà su PC, assieme a *Battlefield V*, *FIFA 19* e *Anthem*. Inoltre si avrà a disposizione l'intera libreria del **Vault** che conta ormai decine di titoli, provenienti da Electronic Arts e altri publisher. Il lancio è previsto per fine estate di quest'anno.

A un certo punto, la presentatrice della conferenza **Andrea Rene**, si è seduta accanto a **Vince Zampella** di **Respawn Entertainment**, che ha preso le redini del progetto *Star Wars* sviluppato a suo tempo da **Visceral Games**. Nel punto più strano e basso della conferenza veniamo a scoprire il titolo della nuova IP: **Star Wars: Jedi Fallen Order**. Del gioco non si sa ancora molto ed è probabile che i progetti siano ancora in fase preliminare. L'unica cosa certa è che impersoneremo uno Jedi, armato come da tradizione dalla sua inseparabile spada laser, ambientato durante lo sterminio dei Jedi da parte dell'Impero, collocabile tra Episodio III ed Episodio IV. Svelato anche il periodo d'uscita, **per la fine del 2019**. Ma ci fidiamo?

Ma *Star Wars* è anche **Battlefront II**, che nonostante le numerose critiche, per lo più rivolte alla gestione delle microtransazioni, ha continuato a esser discretamente supportato, fino all'annuncio di un nuovo pacchetto presentato dal design director di DICE **Dennis Brännvall**. Il nuovo aggiornamento prevede un sistema a squadre per giocare più facilmente con i propri amici. Un'altra aggiunta è la **modalità Caccia Stellari**, in cui potremo salire a bordo delle astronavi più iconiche della saga, tra inseguimenti e battaglie aeree. Ma l'aggiunta più importantete è l'introduzione di personaggi, mappe e mezzi provenienti dalla **Guerra dei Cloni**, periodo storico dell'universo *Star Wars* richiesto a gran voce dai fan. Questa espansione conterrà la mappa più grande mai creata del franchise su **pianeta Geonosis** ed eroi come il **Generale Grievous**, **Obi-Wan Kenobi**, il **Conte Dooku** e un giovane **Anakin Skywalker**.

Annunciato, e già disponibile all'acquisto **Unravel Two**, un'evoluzione di quanto visto nel suo prequel. Non saremo più soli, ma accompagnati da un nostro simile che potrà essere guidato con la levetta analogica destra - simil *Trine* - oppure, permetterà un vero e proprio co-op, in cui due

giocatori dovranno coordinarsi per poter salvare "la lana".

Un altro indie interessante a cura di un nuovo piccolo team di Berlino, **Jo-Mei**, è **Sea of Solitude**, un gioco che punta a mostrare come le persona possano vivere diversi tipi di solitudine e come questa venga vista dai propri amici o familiari, in un contesto post-apocalittico in cui l'umanità, per qualche ragione ancora ignota, ha cominciato a trasformarsi in qualcosa simile a bestie. Arriverà nel 2019.

Dopo un piccolo spazio dedicato al mobile **Command & Conquer Rivals**, ampio spazio è stato dedicato ad **Anthem**. Il titolo di punta di Electronic Arts, che arriverà il **22 Febbraio** del prossimo anno, è un gioco complesso, sia dal punto di vista del gameplay che narrativo. Sotto la supervisione di **Bioware**, la storia potrà prendere diversi percorsi, creando legami a cui il giocatore potrà interfacciarsi, sentendosi parte integrante della storyline. Confermati meteo dinamico e ciclo giorno/notte e un mondo mutevole, che cambierà anche attraverso le nostre azioni. Oltre al focus sul single player spazio anche al multiplayer in forma di MMO, in una struttura simile a *Destiny* e *The Division*. Colpisce dal punto di vista tecnico e nell'uso delle exo-suit denominate Javelin, intercambiabili a discrezione dell'utente.

Con **Anthem** quindi si è conclusa una conferenza per certi versi strana, capace di intrattenere per la maggior parte del tempo ma povera di contenuto. Strane scelte hanno portato a non veder nulla di **Battlefield V**, spostando il tutto alla conferenza Microsoft, e **FIFA 19**, limitato alla presentazione della Champion's League. Inspiegabile il trattamento riservato al nuovo **Star Wars** di **Respawn Entertainment**, un titolo che ha evidenti problemi di sviluppo ma annunciato quasi con svogliatezza, senza nemmeno il logo ufficiale. Tanto spazio anche al mobile, ma che, in una conferenza dell'E3 non è quello che i fan seguono con attenzione.

Sono mancati i cosiddetti "botti"; nessun nuovo blockbuster tripla AAA e nessuna novità in grado di far sognare. Insomma, si spera che questa sera Microsoft alzi un po' il tiro.

FIFA 19: cosa aspettarci dal nuovo titolo EA?

Ogni anno, durante le fasi finali di campionati e coppe, comincia a delinearsi un altro scontro importante, combattuto sin dall'alba dei tempi dai due calcistici per eccellenza: **FIFA** e **Pro Evolution Soccer**. Oggi ci occuperemo di analizzare il titolo EA che, nonostante manchi ancora di presentazione ufficiale - [come invece accaduto per il rivale made in Konami](#) - i rumor cominciano a essere insistenti, soprattutto per una licenza in particolare, che potrebbe segnare molto prima del previsto il vincitore di questa stagione calcistica digitale.

L'urlo dei campioni

Partiamo proprio da qui, da quella **Champion's** ed **Europa League** che tanto si accosta al nuovo **FIFA 19**. Di ufficiale non vi è ancora nulla, sia ben chiaro, ma se tre indizi fanno una prova, allora la probabilità di vedere la coppa per club più prestigiosa al mondo tra i menu del titolo Electronic Arts si avvicina alla certezza.

Sappiamo già che il contratto che lega le competizioni UEFA a Konami scadrà non appena una tra **Real Madrid** e **Liverpool** alzerà la "coppa dalle grandi orecchie", ma è chiaro che i giochi siano stati già decisi. Del resto una licenza così importante non può essere acquisita nel giro di qualche settimana.

Ecco quindi che, se tutto andrà come previsto, con una presentazione in grande stile all'**E3 di Los Angeles**, **FIFA 19** potrà vantare la più grande esperienza calcistica mai vista su console e PC, contando, oltre già le numerose licenze di squadre e campionati in possesso, anche il torneo più prestigioso. L'implementazione di tale feature permetterebbe infatti di aumentare ancor di più il coinvolgimento nelle numerose modalità presenti: pensate alla terza stagione del **Viaggio di Alex Hunter**, pronto a solcare anche il palcoscenico della UEFA Champion's League, o le varie trasposizioni della modalità carriera che, oltre ad avere miglioramenti generali, vanterebbe una resa indubbiamente migliore, facendo vivere la stagione dei sogni al proprio club.

Insomma, l'entrata in scena di questi due tornei, oltre alla **UEFA Super Cup** che vedrà scontrarsi la vincitrice della Champion's League e la vincitrice dell'Europa League, porterebbe, oltre a un evidente aumento del "contorno", anche un'ulteriore varietà nei già innumerevoli contenuti del titolo EA, e vivere il sogno di realizzare un vero Triplete.

Del **F.U.T.** ci occuperemo più avanti, ma l'implementazione delle nuove licenze potrebbe portare una ventata di aria nuova, con tornei appositi e nuove feature da abbinare ai nostri campioni.



L'abito non fa il monaco

Fin qui tutto interessante ma un gioco di calcio deve innanzitutto divertire e appagare. Lo scontro tra i due colossi non è più accessa come qualche anno fa e l'evoluzione del gameplay ne ha risentito. Certo, l'entrata in scena di nuovi motori grafici quali **Fox Engine** e **Frostbite**, hanno permesso numerose migliorie, soprattutto dal punto di vista "fisico".

Siamo al terzo anno nell'uso del motore **DICE** nel calcistico EA ed è evidente che molti si aspettino il vero salto di qualità: *FIFA 17* e *18* potrebbero essere solo stati un assaggio di quel che il *19* si appresta a presentarci, contando soprattutto su una maggiore esperienza e su console più performanti quali **PS4 Pro** e **Xbox One X**. L'anno scorso, si è spinto molto sulla differenziazione di calciatori e squadre più importanti, con movenze e tattiche distinte in grado di far riconoscere al volo le caratteristiche del proprio avversario e approcciarci di conseguenza. Queste, sono risultate però meno incisive del previsto, soprattutto con i successivi aggiornamenti che, in base ai suggerimenti - un modo educato per dire feroci lamentele - da parte degli utenti, hanno un po' appiattito il tutto, influenzando soprattutto la velocità della manovra. Ma l'idea, sviluppata già da Konami con *PES 2015*, è assolutamente da portare avanti e su più squadre e calciatori, soprattutto nella nostra **Serie A**.

Nonostante sia uno dei campionati più importanti al mondo, il nostro torneo è stato sempre un po' snobbato, un po' per colpa nostra - ovvero la FIGC -, un po' per la mancanza di stadi di proprietà per la maggior parte e per quella mancanza di appeal che la Serie A ha perso da qualche anno a questa parte. Qualche stadio in più dunque, oltre ai classici **San Siro**, **Olimpico** e **Allianz Stadium** sarebbe ben gradito, realizzando almeno il **Marassi** di Sampdoria e Genoa e la **Dacia Arena** dell'Udinese, un vero gioiellino da questo punto di vista. Inoltre, rimane la questione annosa della riproduzione dei volti dei calciatori nostrani, lasciata troppo in disparte, anche per calciatori con notorietà mondiale.

Da questo punto di vista, dalla scorsa edizione, EA ha sviluppato un **nuovo sistema di scan 3D dei volti**, che oltre a renderne più precisa e realistica la realizzazione, ha anche velocizzato il processo. L'uso di questo nuovo tipo di scansione è stato sicuramente ampliato per *FIFA 19*, sperando che non sia stato trascurato il nostro campionato.

Per questa nuova e auspicata resa della Serie A, è necessario anche un netto miglioramento del commento del duo **Pardo-Nava**. Il problema principale, riscontrabile un po' da tutti, è il numero di frasi ma soprattutto la lettura del copione, accentuato fin troppo dall'ex difensore del Milan. Il commento inglese, affidato a **Martin Tyler** e **Alan Smith**, probabilmente rimarrà inarrivabile, soprattutto perché vario e naturale. "Andare a braccetto", cosa che a Pardo riesce più che bene, porterebbe quella ventata di freschezza alle partite, rendendole più reali anche da un punto di vista sonoro.



Il pallone è nostro amico

Infine, addentriamoci nel rettangolo di gioco e nell'**Ultimate Team**. *FIFA* è costantemente aggiornato ma alcune criticità permangono. Non ci addentreremo in leggende metropolitane e complotti come il **momentum**, che segnerebbe le partite in maniera del tutto arbitraria, falsando il gioco. Basterebbe ragionare un attimo per capire che tale meccanica sia frutto della fantasia di Adam Kadmon; del resto, se tutto fosse vero, non si spiegherebbe come molti utenti riescano a vincere centinaia di partite semplicemente impegnandosi. Ma andiamo avanti.

La caratteristica più riuscita è sicuramente la totale libertà di movimento permessa al giocatore, affinata costantemente durante il corso degli anni e che ha visto ulteriori implementazioni, come difesa tattica e la maggiore precisione sul tocco palla. Ma proprio il pallone o meglio, la sua fisica, è quella che ha impressionato meno negli ultimi anni, risultando molto al di sotto come resa rispetto al suo rivale. Probabilmente è necessario restituire **maggiori feedback dalla sfera**, dal suo peso e magari uno studio approfondito sui suoi movimenti, soprattutto sulla sua dinamica, influenzata magari dall'**Effetto Magnus**. Resta inoltre la **questione velocità di gioco**, sempre molto elevata - per noi italiani sicuramente troppo - anche nei minuti finali di partita. **PES 2019** porterà novità da questo punto di vista, rendendo la fatica estremamente visibile, influenzando dunque le capacità di calciatori e squadre nell'imbastire nuove azioni. Se anche **FIFA** riuscisse nell'intento, porterebbe quel realismo in più che ogni tanto viene meno, restituendo partite ancor più varie e, in un certo senso, tattiche.

Ma veniamo al **F.U.T.**, vera pietra miliare del calcistico EA. Tralasciando le polemiche sulle **loot box** - probabile che aggiusteranno il tiro da questo punto di vista -, sarebbe ora che si implementasse **maggiore personalizzazione del proprio team**, a cominciare da un **editor di maglie e loghi**. Il senso dell'**Ultimate Team** è proprio questo, realizzare la squadra dei propri sogni e tutto ciò che ne consegue ma, in fin dei conti, l'appartenenza verso la propria squadra decade quando dobbiamo scegliere kit e loghi di squadre già esistenti. Importare o editare noi stessi, con appositi strumenti,

ciò che ci rappresente sarebbe la “trovata” definitiva per una delle modalità più giocate al mondo: lo scontro non solo di calciatori digitali ma anche di ideologie e creatività, rendendo gli avversari ancora più umani.



Manca poco dunque alla presentazione ufficiale. La presenza di **UEFA Champion's League** e **UEFA Europa League** potrebbe realizzare il sogno di molti utenti e segnare già l'andamento di mercato per quanto riguarda i calcistici.

Konami di certo non starà a guardare e l'anticipo della data di lancio al **30 Agosto** del suo **PES 2019** mostra la voglia del team giapponese di dare battaglia fino alla fine, magari evitando di rimanere bloccato “al confine”. Ma questo, lo vedremo al prossimo articolo.

[Come Football Manager ha cambiato il calcio](#)

In passato vi abbiamo accennato dell'[impatto dei giochi di calcio](#) sullo sport vero e proprio: per esempio, calciatori come **Cristiano Ronaldo** studiano le proprie mosse su **Fifa**. Ma il titolo di **Electronic Arts** non è l'unico nel genere a vantare un uso a livello professionale. Infatti **Football Manager** viene usato sempre di più dagli addetti ai lavori, sia per quanto riguarda lo *scouting*, che per il cosiddetto *match analysing*.

Partiamo dagli scout, settore dove il titolo di **Sports Interactive** eccelle: ogni anno si segnalano giovani dal grande talento, i cosiddetti *wonderkid*, e non potrebbe essere altrimenti, visti gli oltre 1.300 scout che tengono d'occhio 2.200 squadre in 51 nazioni, per un totale di oltre 650.000 giocatori visionati. Per far capire la grandezza della rete di scouting di **Football Manager**, basti

pensare che un club di prima fascia e di grande disponibilità economica come il **Manchester City** impiega solamente 40 scout in tutto il mondo!

Risulta incredibile la grande efficacia della rete nel prevedere l'impatto di giovani calciatori nella realtà: giocatori come **Paul Pogba**, **Kylian Mbappè**, e l'italiano **Gianluigi Donnarumma** venivano segnalati come *wonderkid* già dalla loro permanenza nei settori giovanili delle squadre, o in club minori: tra gli esempi massimi abbiamo la storia di **Robert Lewandowski**, attuale bomber del **Bayern Monaco**, che in **Football Manager 2010** poteva essere acquistato per poche migliaia di euro dal **Lech Poznan**. O come non parlare di **Roberto Firmino**, uno dei protagonisti dell'ultima disfatta romanista, scoperto in Brasile da Lutz Pfannenstiel, scout dell'Hoffenheim. E ancora [l'incredibile storia di Jon McLeish](#), figlio di **Alex McLeish**, attuale allenatore della nazionale scozzese, e al tempo, mister dei **Glasgow Rangers**: il figlio, che nel gioco allenava il **Barcellona**, era particolarmente impressionato dai risultati ottenuti da un giovane ragazzo argentino della squadra B, talmente tanto da consigliarne l'acquisto al padre. **Jon** era convinto che questo giocatore sarebbe diventato il migliore al mondo, ma **Alex** gli diede solamente una pacca sulla spalla, sottovalutando così il consiglio del figlio su un certo **Lionel Messi**...

The screenshot shows the 'Player Profile' for Leo Messi in Football Manager 2010. The interface is from the perspective of a manager at Barcelona B. The player's profile is detailed as follows:

Personal Details		Technical Attributes		Mental Attributes		Physical Attributes	
Nationality	Argentina	Corners	6	Aggression	11	Acceleration	13
International	Uncapped	Crossing	10	Anticipation	13	Agility	9
Born	24.6.1987	Dribbling	10	Bravery	6	Balance	10
Age	17 years old	Finishing	12	Composure	5	Jumping	10
Position	AM C	First Touch	6	Concentration	10	Natural Fitness	6
Preferred Foot	Right	Free Kicks	6	Creativity	8	Pace	10
Value	€1,600,000	Heading	12	Decisions	12	Stamina	9
Basic Wage	€300 per week	Long Shots	8	Determination	10	Strength	10
Contract Expires	31.7.2005	Long Throws	8	Flair	6	Other	
		Marking	8	Influence	6	Goalkeeper Rating	1
		Passing	7	Off The Ball	8	Condition	82%
		Penalty Taking	6	Positioning	5	Form	--
		Tackling	6	Teamwork	6	Morale	Okay
		Technique	6	Work Rate	6		

Selection Details: Injuries: None, Bans: None, Restrictions: None, Fitness: Needs match practice if he is to be ready for the new season.

Statistics	Apps	Gls	Asts	MoM	Yel	Red	Tck	Pass	Sh Tar	Fouls	Fls Ag	Av R
Non Competitive	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	----
League	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	----
Cup	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	----
Continental	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	----
International	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	----
Overall	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	----

Questi sono solamente degli esempi sui giocatori riguardo la potenza della rete di **Football Manager**, ma ciò si può applicare anche a chi fa l'osservatore di mestiere? A quanto pare sì: l'ex allenatore dello **Shangai** e dello **Zenit San Pietroburgo**, **Andrè Villas-Boas**, ha ammesso di usare il database del titolo per scovare giovani dal grande potenziale quando era un osservatore e non un allenatore a pieno titolo. Come citato da **Miles Jacobson**, direttore di **Sports Interactive**, lo scouting ha una parte fondamentale nel calcio odierno, prendendo come esempio la mossa dell'**Udinese**, che ai tempi acquistò **Alexis Sanchez** per 50.000 euro dal **Colo Colo** per poi rivenderlo al **Barcellona** per 26 milioni di euro.

Ma **Football Manager** può aiutare anche in altri modi, oltre a servire come eccellente strumento di *scouting*: **Ole Gunnar Solskjær**, ex stella del **Manchester United** e attuale allenatore del **Molde**, ha citato il gioco come grande aiuto per la transizione da giocatore a mister. Il norvegese è da tempo

fan del titolo, grazie alla passione trasmessagli da **Jordi Cruyff**, figlio del leggendario giocatore olandese. Ma non è l'unico ad avere una passione per il titolo: anche stelle odierne come **Antoine Griezmann** e **Paul Pogba** hanno espresso il loro amore per **Football Manager**, non lesinando particolarità interessanti, come la preferenza che sembrava avere [Pogba per la casacca del Chelsea](#) quando giocava ancora nella **Juventus**.



Eppure, forse le storie più importanti sotto il punto di vista manageriale, restano quelle di [Vugar Huseynzade](#), che da 21enne ha guidato la panchina dell'**FC Baku** per due stagioni, riuscendo anche a qualificarsi per la fase a gironi dell'**Europa League**. Senza dimenticare le storie di [Paul Wandless](#), che da cassiere in un supermercato inglese è arrivato ad allenare il **Bjerkreim IL**, squadra della sesta divisione norvegese. Oppure la recente storia di [Kevin "Lollujo" Chapman](#), allenatore "virtuale" del **Nuneaton**, squadra che disputa l'equivalente inglese del campionato di Eccellenza.

Tutto ciò potrebbe anche dare il là alla partenza di **Football Manager** come e-sport, grazie anche al recente torneo organizzato da [Bidstack](#), che mette in palio 15.000 sterline e la possibilità di allenare le leggende del **Norwich** contro le leggende dell'**Inter**, torneo che ha visto la partecipazione dell'italiano **Filippo Ballarini**, purtroppo [fermatosi agli ottavi di finale](#).

Chissà, magari queste storie potrebbero gettare le basi per il primo vero allenatore formato dal gioco. Vista [la collaborazione che vige dal 2015 tra Sports Interactive e Prozone](#) (ora **STATS**), società che analizza le statistiche dei giocatori in campo, **Football Manager** ha tutte le carte in tavola per diventare non solo un gioco, ma un vero e proprio strumento tecnologico per l'analisi statistica e per lo scouting calcistico. Con buona pace del signor Haddington, che, anni e anni fa, [si è visto rispondere picche dal West Ham United](#), poco dopo l'esonero di Harry Redknapp.