

GameCompass - Natale si avvicina (02x14)

Natale è sempre più vicino e la redazione di **GameCompass** continua a consigliarvi regali per perfetti nerd: Gero Micciché, Andrea Celauro e Daniele Spoto ci guidano fra videogame, film, gadget e tanto altro mentre in puntata si alternano la videorecensione di **Football Manager 2018** a cura di Gabriele Sciarratta, il film **Seven Sisters**, adesso nelle sale cinematografiche, e una top a cura di Marcello Ribuffo sui migliori videogame a tema **Star Wars** di sempre.

Football Manager 2018

Anno Domini 2018: l'**Italia** si ferma ai quarti di finale dei Mondiali dopo i maledettissimi calci di rigore contro il **Belgio**. Nonostante la cocente eliminazione, il CT **Giampiero Ventura** verrà riconfermato e sarà chiamato al riscatto per gli europei del 2020. Il mondiale russo andrà alla **Francia**, che sconfiggerà la **Colombia** di misura per 1-0. Mentre, restando in territorio nazionale, la **Juventus** di **Massimiliano Allegri** riuscirà a centrare il settimo scudetto di fila con ben 104 punti, due in più rispetto al record realizzato nel 2014 con **Antonio Conte** alla guida della compagine sabauda, che nel frattempo si sta godendo il *back-to-back* sulla panchina del **Chelsea**.

Dite che nella vita reale sarà andato tutto diversamente e che il futuro sarà differente? In effetti avete ragione, ma questa non è la vita reale: questa è la mia annata su **Football Manager 2018**, nuovo capitolo della pluripremiata saga manageriale calcistica sviluppata da **Miles Jacobson** e dai ragazzi di **Sports Interactive**.

The screenshot displays the Football Manager 2018 interface. At the top, there's a navigation bar with 'HOME' and a user profile 'Gabriele Sciarratta - Trainer'. Below this, a sidebar on the left contains various icons for navigation. The main content area is divided into four columns:

- COMPETIZIONI >** Lists 'Serie D Girone I' (18th place, Retrocessione) and 'Coppa Italia Serie D' (Sconfitta nel Secondo Turno).
- STATISTICHE GIOCATORI >** Shows individual player stats:
 - CAPOCANNONIERE: Tommaso Leone (7 gol)
 - MIGLIOR MEDIA VOTO: Lucas Guedes (6,74)
 - MAGGIOR NUMERO DI ASSIST: Tommaso Leone (6 assist)
 - MIGLIORE PERCENTUALE DI PASSAGGI COMPLETATI: Salvatore Filippone (74%)
 - PIÙ VOLTE UOMO PARTITA: Gianpaolo Fonti (2 premi come migliore in campo)
 - MAGGIOR NUMERO DI AMMONIZIONI: Gianpaolo Fonti (6 ammonizioni)
 - PEGGIOR DISCIPLINA: -
- STAT. SQUADRE >** Shows team statistics for 'Serie D Girone I' (34 partite giocate):
 - Gol segnati: 26 - 16° posto
 - Gol subiti: 53 - 18° posto
 - Ammonizioni: 26 - 7° posto
 - Espulsioni: 0 - 12° posto
- CLASSIFICA >** Displays a table of the league table with columns for position, team, games played, wins, draws, losses, and points.

POS	SQUADRA	G	V	DR	PT
6*	Castrovillari	34	16	14	56
7*	Mazara	34	11	7	46
8*	Paceco	34	12	0	45
9*	Igea Virtus	34	11	-2	44
10*	Marsala	34	10	-12	40
11*	Palazzolo Acreide	34	8	-12	37
12*	Gelbison	34	9	-19	37
13*	Ercolanese	34	10	-14	36
14*	Camaro	34	9	-22	34
15*	Cittanovese	34	8	-21	33
16*	Roccella	34	5	-26	28
17*	Partici	34	6	-26	26

Amichevoli pre-stagionali

Come in ogni anno pari, **Football Manager 2018** aggiunge delle novità rispetto al precedente anno: tra queste abbiamo **il ritorno della simulazione della Brexit**, la possibilità che **i nostri regen** (ovvero i giovani calciatori creati dal gioco stesso che andranno a popolare le nostre squadre primavera) **facciano outing** (novità introdotta dagli sviluppatori per sensibilizzare sul tema dell'omofobia), e due aggiunte ex novo: **l'introduzione del centro medico e delle dinamiche**, ovvero la gestione umana della propria rosa.

Partiamo proprio dalle **dinamiche**, probabilmente l'aggiunta più succosa di questo **Football Manager 2018**: in passato la micro gestione dei propri giocatori era frastagliata e confusionaria, adesso a venirci in aiuto abbiamo uno schema piramidale che mostra le gerarchie dei vari giocatori, dal più al meno importante, una suddivisione in gruppi sociali, e dei vari diagrammi che mostrano la felicità della nostra rosa, l'atmosfera nello spogliatoio, l'affiatamento della squadra e il sostegno nei nostri confronti. Insomma, dovrete proprio impegnarvi al fine di mantenere un gruppo unito e dal morale alto, onde evitare ammutinamenti che potrebbero essere pericolosi anche per la permanenza nella squadra. **Un'aggiunta che aumenta il grado di realismo del gioco**, visti esempi simili successi nella realtà, com'è successo al nostro **Claudio Ranieri**, che, nonostante lo storico scudetto vinto lo scorso anno, è stato esonerato dal **Leicester** per aver perso le redini dello spogliatoio.

Il **centro medico**, invece, è un *hub* dove possiamo monitorare la situazione degli infortuni, purtroppo sempre presenti in grande quantità (forse anche troppa...), al fine di prevedere delle ricadute anche parecchio gravi. Insomma, non è molto bello quando la stella della vostra squadra si trova costretta a mancare per gran parte della stagione a causa di un legamento che salta.

The screenshot displays the 'DINAMICHE' (Dynamics) section of the game. At the top, it shows the club name 'Troina' and the date '24 Mag 2019'. The interface is divided into several panels:

- COESIONE PARTITA** (Match Cohesion): A green progress bar labeled 'Buono'. Text: 'I giocatori hanno sviluppato una forte intesa.' + 'L'affiatamento della squadra è migliorato.' + 'Ciò migliorerà il posizionamento dei giocatori durante le partite.' + 'I giocatori miglioreranno sia nella visione che nelle reazioni a ciò che succede in partita.'
- ATMOSFERA SPOGLIATOIO** (Locker Room Atmosphere): A red progress bar labeled 'Scarso'. Text: 'C'è qualche malcontento nello spogliatoio e alcuni giocatori potrebbero creare agitazione per qualunque problema ritengano di avere.' - 'Condizione recente del Troina: PPPVP' - 'Al momento ci sono 3 giocatori infelici in rosa.' + 'Al momento, qui al club abbiamo 2 giocatori, inclusi 2 della prima squadra, che possiamo considerare felicissimi.' + 'Abbiamo molti giocatori della stessa nazionalità.' - 'Ci sono molti giocatori che parlano lingue diverse.'
- SOSTEGNO ALLENATORE** (Coach Support): A green progress bar labeled 'Medio'. Text: 'Hai iniziato da poco e i giocatori aspettano di vedere verso quale direzione porterai il club.' + 'Hai una buona reputazione rispetto ai giocatori.'
- GIOCATORI PIU INFLUENTI** (Most Influential Players): Lists Tommaso Leone (Giacitore molto influente) and Enrico Ricceri (Giacitore influente).
- GRUPPI SOCIALI** (Social Groups): Lists 'Gruppo sociale principale' (10 giocatori), 'Gruppo sociale secondario A' (3 giocatori), and 'Altri' (3 giocatori).
- PROBLEMI** (Problems): A table showing player issues.

GRAVITÀ	GIOCATORE	PROBLEMA	CONCORDA	DISSENTE
Preoccupato	Lucas Guedes	Vuole andarsene a causa della retrocessione del club	0	0
Preoccupato	Tommaso Leone	Vuole andarsene a causa della retrocessione del club	0	0
Preoccupato	Piersimone Benfatta	Vuole andarsene a causa della retrocessione del club	0	0

Heavy Metal Football, Tiki Taka o Sarrismo?

Per quanto riguarda la parte tattica, anche essa ha subito delle modifiche più o meno sostanziali: sono stati aggiunti nuovi ruoli come il **carrilero** e la **mezzala**, la possibilità di impostare ali e centrocampisti laterali come **registi larghi** e **l'introduzione grafica delle intese** nel nostro 11 titolare: ad esempio, due archi che mostrano l'intesa nella nazionale italiana della cosiddetta **BBC** tra **Barzagli**, **Bonucci** e **Chiellini**. È stata migliorata anche la gestione dei calci piazzati e la possibilità di creare degli scenari tattici personalizzabili da usare durante alcune fasi della partita, ad esempio se siamo in vantaggio o in svantaggio di una o più reti.

Un'altra novità è quella delle **riunioni pre-partita**, dove si possono istruire i propri giocatori a usare determinati compiti tattici, come quello di giocare in maniera più offensiva o difensiva. Fate attenzione su cosa puntare, perché potreste anche abbassare il morale e il sostegno dei giocatori nei vostri confronti!

Nonostante le migliorie sul piano tattico, bisogna purtroppo parlare anche della **nuova interfaccia grafica**, abbastanza grezza e pensata soprattutto per schermi grandi come i 22" o i 24": questo può penalizzare soprattutto gli utenti che giocano a **Football Manager 2018** sui laptop (e vi assicuro che è un titolo perfetto da giocare durante le lunghe tratte ferroviarie) o su schermi di piccole dimensioni. Trovo poco convincente anche il nuovo sistema di **scouting**, che, nonostante l'apporto di novità ben accette come i pacchetti per la ricerca di giocatori giovani e senior (si parte dall'area nazionale, il minimo disponibile, fino alla ricerca globale, completa ma parecchio cara per le casse della vostra società) rende il tutto pesante e confusionario.



La dura legge del gol

Spostandoci sul campo, **Football Manager 2018** riesce nel compito di realizzare qualche gol ma anche di sbagliare delle occasioni incredibili sotto porta. Da quest'anno il motore grafico supporta le

DirectX 11 mandando quindi in pensione le ormai vetuste **DirectX 9**, il che lo rende un gioco leggermente più pesante da far girare, soprattutto sugli hardware più datati: se siete possessori di un **PC** o un **laptop** poco performante (o se, semplicemente siete dei giocatori di vecchia data come il sottoscritto), continuerete a preferire la visualizzazione della partita in 2D.

Ci sono stati dei miglioramenti anche nelle riunioni negli spogliatoi prima della partita e nell'intervallo, adesso più intuitive e utili, e nelle interviste dai tunnel. Migliorate anche alcune animazioni dei giocatori, più realistiche e meno goffe, questo grazie al lavoro nel motion capture realizzato da **Creative Assembly**. Non si può dire lo stesso dei comportamenti dell'intelligenza artificiale, a mio parere migliorata sì nei giocatori di competizioni più celebrate come la **Serie A** o la **Premier League** inglese, ma ancora da sistemare negli atleti dei campionati inferiori come la **Legapro** o, ancora peggio, **le serie regionali inglesi**.

Tutto sommato questo **Football Manager 2018** continua la buona tradizione dei suoi predecessori: ha ancora qualcosa da limare, ad esempio alcune righe di testo tradotte in un italiano claudicante o, nel peggiore dei casi, non tradotte proprio, ma per il resto il gioco di **Sports Interactive** resta ancora il re dei manageriali calcistici. Le nuove aggiunte delle dinamiche e le migliorie sotto l'aspetto tattico valgono il prezzo del titolo, e le molteplici mod disponibili sul web che migliorano skin e interfaccia di gioco o addirittura introducono campionati non disponibili nel gioco di base (volete allenare la squadra della vostra città che gioca in **Prima Categoria**? Basterà cercare il database apposito!) rendono **Football Manager** un gioco letteralmente infinito che conquista proprio tutti: dal semplice appassionato, fino agli addetti ai lavori (su tutti i calciatori **Antoine Griezmann** dell'**Atletico Madrid**, il **red devil Paul Pogba** o addirittura i vari scout delle società che approfittano dell'enorme database e delle statistiche fornite da **Prozone** per scovare nuovi talenti) e pure qualche celebrità del mondo dello spettacolo come i cantanti **Paolo Nutini** e l'ex **Take That Robbie Williams**!

Se siete spaventati dall'incredibile mole tattica e statistica, non disperate: dal 2016 a questa parte esistono altre due versioni più semplificate del gioco: **Football Manager Touch**, che offre una minor gestione societaria e tattica e la possibilità del cross-save tra **PC**, **tablet** e **smartphone**, oppure **Football Manager Mobile**, versione semplificata all'osso e disponibile sempre per **tablet** e **smartphone iOS e Android**.

