

## Top 5: Novembre 2018

La fine di questo 2018 videoludico è ormai vicina e il mese di Novembre ci ha regalato alcuni dei titoli più importanti di tutta l'annata. Andiamo a vedere quali.

### #5 Fallout 76

Il titolo **Bethesda** era uno dei più attesi dell'anno: dopo la pubblicazione di *The Elder Scrolls Online* gli sviluppatori americani si lanciano nel loro primo **MMORPG**, un prequel narrativo ambientato nel 2102, venticinque anni dopo la guerra nucleare che ha devastato il mondo. Noi impersoneremo un abitante del **Vault 76** atto a riconolonizzare il territorio. Attualmente il titolo soffre di qualche problema con i server e probabilmente ingranerà dopo qualche patch correttiva e un po' di mesi di rodaggio, quindi è da considerare come un investimento a lungo termine.



### #4 Football Manager 2019

Nuova interazione per l'amata saga manageriale calcistica di **Sports Interactive**: quest'anno il team ha voluto cambiare faccia, con una nuova interfaccia grafica e una rinnovata attenzione sul lato

tecnico-tattico. Mai come quest'anno sarà fondamentale trovare il giusto assetto e progettare bene la sessione di allenamenti, facendo attenzione a non strafare ed evitare di esser falcidiati dagli infortuni, esattamente come nella realtà. Probabilmente uno dei migliori capitoli della serie, ottimo anche per chi non ne ha mai giocato uno e vorrebbe iniziare ad emulare le gesta di **Allegri**, **Guardiola** o **Mourinho**.



### #3 Battlefield V

Il nuovo capitolo del popolare sparattutto di casa **DICE** fa buon uso delle critiche arrivate nel periodo della beta, regalandoci uno dei migliori titoli della saga: abbandonato il periodo della **Prima Guerra Mondiale** di **Battlefield 1** si ritorna sui campi da battaglia della **Seconda Guerra Mondiale**, prendendo i punti di forza del predecessore e ampliandoli in un gameplay frenetico e fluido. **Battlefield V** è anche uno dei primi titoli che sfrutta appieno le potenzialità della serie di schede grafiche **RTX** di **Nvidia** con la tecnologia **ray tracing**, capace di avvicinarci sempre di più al fotorealismo. Manca ancora l'attesa modalità **battle royale** in arrivo a breve, ma al momento il titolo pubblicato da **Electronic Arts** ha fatto centro.



## #2 Darksiders III

Terzo attesissimo capitolo della saga di *Darksiders*, il primo dopo il fallimento di **THQ** e il passaggio a **THQ Nordic**: questa volta vestiremo i panni di **Furia**, uno dei quattro cavalieri dell'Apocalisse, atta a distruggere le impersonificazioni dei sette vizi capitali.

Pur mantenendo l'aspetto action-adventure con elementi RPG dei predecessori, *Darksiders III* aggiunge degli elementi **hack and slash** e **soulslike** al mix, rendendo il titolo sviluppato da **Gunfire Games** un gradito ritorno.



## #1 Red Dead Redemption II

Il titolo di **Rockstar Games** era uno dei più attesi dell'anno e non ha deluso le aspettative: **Red Dead Redemption II** ci riporta negli impolverati sentieri del Far West, dove impersoneremo **Arthur Morgan**, leader di una banda di fuorilegge che dovremo gestire e dirigere come ogni buon capo che si rispetti. Ogni nostra mossa avrà un impatto sulle cittadine e sugli NPC che incontreremo lungo l'avventura, siano essi nella storia principale che durante le fasi di free roaming, e sotto questo punto di vista il lavoro di **Rockstar** è enorme: la già grande base del precedente capitolo viene ampliata a dismisura, restituendo al giocatore un titolo open world vivo e capace di evolversi come poche volte si è visto nella storia dei videogiochi, rendendo **Red Dead Redemption II** non solo uno dei migliori titoli del 2018, ma probabilmente uno dei migliori degli ultimi anni.



---

## [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 Gaucchi, 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.

---

## [Le novità di Football Manager 2019](#)

La fine di Settembre porta con sé dei cambiamenti, come il passaggio dall'estate all'autunno e un

clima più fresco. Ma per i fan di **Football Manager** significa anche l'arrivo delle nuove *feature* presenti nel nuovo capitolo del gioco di **Sports Interactive**. Alcune di esse sono state annunciate da poche ore, con altre novità in arrivo nei prossimi giorni. Ma bando alle ciance, ed entriamo subito in campo!

## Nuova UI



L'interfaccia di gioco è stata migliorata per essere resa più "leggibile" da neofiti e veterani, oltre a richiamare "la fine di un'era", ovvero il cambio dell'ormai storico logo e della copertina. In più la grafica sarà la stessa per tutte le versioni del gioco, che sia quella desktop (**PC** e **Mac**, quest'anno niente **Linux**) che **Football Manager Touch** (**PC**, **Mac** e **Nintendo Switch**) e **Football Manager Mobile** (**iOS** e **Android**)

## Nuova sezione d'allenamento





Una delle richieste più frequenti da parte degli allenatori virtuali era quella di ridisegnare la sezione degli allenamenti, da anni poco intuibili e molte volte lasciate alla gestione degli allenatori in seconda: dopo mesi di studio e conferenze con gente del settore, come preparatori, direttori sportivi e allenatori sia di club che delle nazionali i ragazzi di **Sports Interactive** sono riusciti a creare quella che potrebbe essere una delle novità maggiori della serie da molti anni a questa parte. Ma andiamo con ordine.

Dite addio a sessioni di allenamento giornaliere dedicate solo a un'area: questa volta **gli allenamenti saranno divisi in tre parti per giorno**, con dieci aree da decidere o da lasciar decidere all'allenatore in seconda: per esempio, la vostra squadra soffre nei calci piazzati avversari? Basta aumentare l'allenamento nella "difesa sulle palle alte" per limare il difetto della vostra rosa. Dite addio anche ai generici allenamenti in difesa e attacco, visto che si potrà sviluppare ogni mentalità e movimento che richiede la vostra tattica, come l'attacco sulle fasce, quello centrale oppure il possesso palla atto a creare opportunità da rete. Tra le novità abbiamo anche l'**allenamento pre-stagionale**, finalmente evidenziato nel calendario, essendo uno dei momenti cruciali dell'anno: una buona sessione estiva può dare i suoi frutti durante il proseguo della stagione, così come l'opposto può rendere la nostra squadra sottotono e portarci a un esonero prematuro!

Un'altra novità è rappresentata dai **gruppi di tutoring**: nei precedenti titoli della serie, il *tutoring* era riservato solamente a un veterano e a un giovane da formare, mentre in **Football Manager 2019** si potranno creare più gruppi da tre o più giocatori, così che i veterani formino i nostri migliori giovani sia tecnicamente che, soprattutto, caratterialmente. Adesso è possibile dividere i gruppi per ruolo: da qui si possono selezionare anche nuovi ruoli da far studiare ai nostri giocatori, così come si ha la possibilità di chiamare giocatori dai settori giovanili da aggregare alla prima squadra direttamente da questa scheda. In più i diversi gruppi di allenamento verranno valutati, così da capire come agiscono difesa e attacco e aggiustare eventuali carenze.

Una delle cose da evitare è quella di sovraccaricare i nostri giocatori, onde evitare infortuni capaci di complicare la stagione: a questo serve la scheda **riposo**, dove è possibile settare l'intensità degli allenamenti per ogni giocatore in forma partita o fuori condizione: per esempio, i secondi si alleneranno con un'intensità ridotta, così da evitare infortuni dovuti alla mancanza di forma, mentre i giocatori già pronti si alleneranno più duramente così da non perdere la condizione nelle gambe.

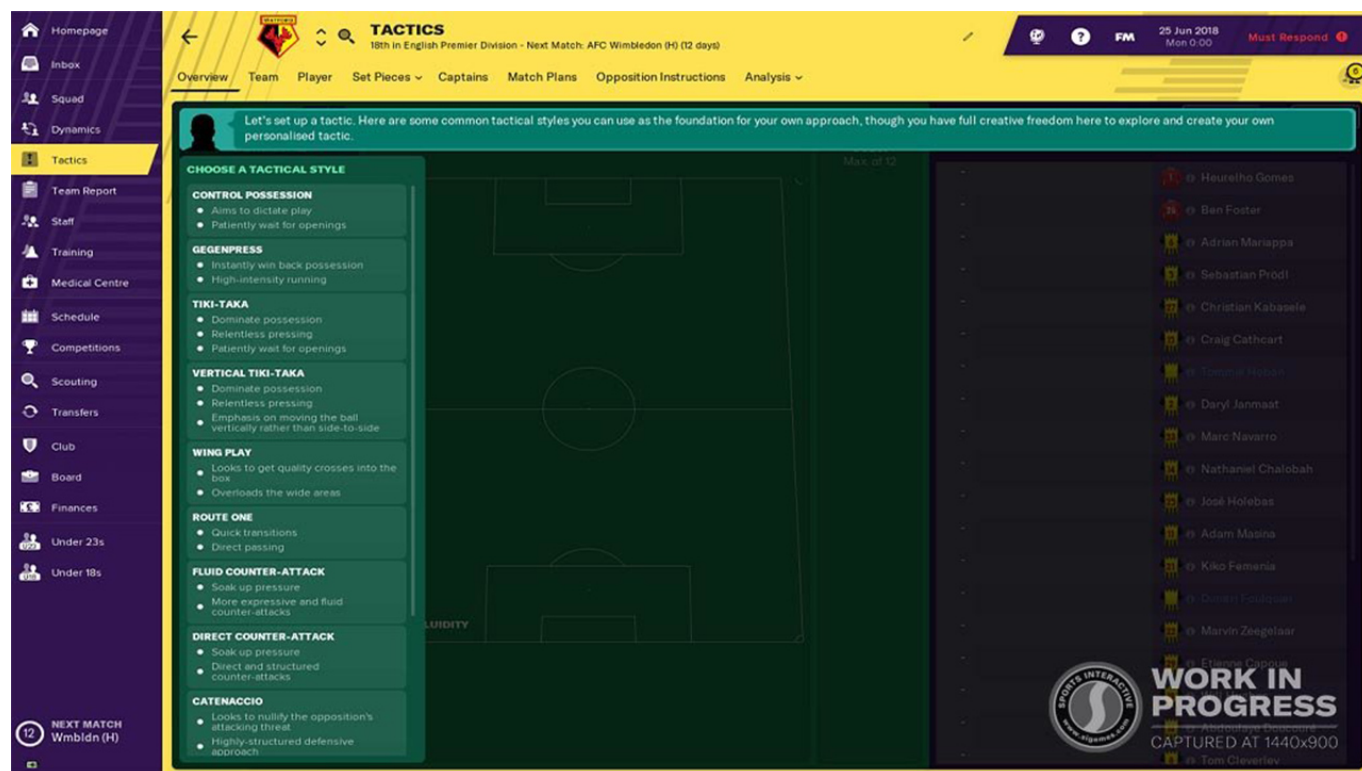
L'ultima inclusione riguardante la sezione di allenamento riguarda le varie statistiche: i preparatori daranno i voti a tutti i giocatori della rosa, evidenziando chi ha reso meglio e chi ha reso sotto le aspettative. Ovviamente sarà possibile delegare al resto dello staff alcune aree di allenamento, così come negli anni passati.

## La tecnologia al servizio dell'uomo

Probabilmente l'aggiunta più innovativa di **Football Manager 2019** è quella della **VAR, Video Assistant Referee**, usato nei recenti mondiali di **Russia** e in alcuni campionati come la **Bundesliga** (per la prima volta con licenza nella serie) e nella nostra **Serie A**. La **VAR**, così come la **Goal Line Technology** sarà disponibile in tutti i campionati che ne fanno uso, e con esse il rispettivo carico di polemiche: perché sì, nelle conferenze post-partita che hanno avuto episodi decisi dalla VAR si può parlare dell'uso di questa tecnologia, scatenando discussioni nei social media, com'è successo, per esempio, con **Allegri**, lamentatosi della sua mancanza in **Champions League** dopo la controversa espulsione di **Cristiano Ronaldo** in Valencia-Juventus.

Oltre a esse, sono stati migliorati gli stadi piccoli (fino a 5.000 spettatori), più vari rispetto al passato, e migliorate le animazioni di giocatori, palla e persino pubblico. Un'altra miglioria è stata fatta ai discorsi pre-partita, che evidenziano le gerarchie della squadra: ora più che mai sarà importante caricare i leader così che essi diano il buon esempio al resto dell'undici titolare.

## Gegenpressing, tiki-taka o catenaccio?



L'altra area che ha subito un restyling è quella della tattica: si potranno usare dei *preset* di alcune

delle tattiche più usate nel mondo del calcio, come il **gegenpressing** di **Jurgen Klopp**, il **tiki-taka** di **Pep Guardiola** o il **catenaccio** all'italiana. Da lì il gioco ci suggerirà i moduli che meglio si sposano con la tattica selezionata, oppure ci darà la possibilità di applicarla a un modulo a nostra scelta.

La grande novità è data dalla profondità tattica dei movimenti, anch'essa una delle novità più richieste da molti giocatori: tre diverse sezioni divise in **possesso palla**, **transizione** e **senza possesso** dove potremo decidere i movimenti e le istruzioni in ognuna delle tre fasi. Facendo un esempio, in fase di transizione si può decidere se pressare l'avversario o mantenere uno schieramento compatto e attento, così come il ritmo e lo stile dei passaggi durante il possesso, l'altezza della difesa e il pressing durante la fase difensiva. Il tutto a favore di una profondità tattica come mai si è mai vista nella serie, grazie anche a tre nuovi ruoli come il **pressing forward**, attaccante dedito al pressing forsennato ai difensori avversari, e i **no-nonsense wing back** e **no-nonsense centre back**, terzini avanzati e difensori centrali che si concentrano principalmente sui ruoli difensivi, salendo molto raramente in avanti. Chiude la sezione il cambio di nome delle mentalità: dite addio a **contenimento**, **contropiede**, **controllo** e **tutto per tutto**. Date il benvenuto a **molto difensiva**, **cauto**, **positive** (propositiva?) e **very attacking** (molto offensiva?).

Tirando le somme, **Football Manager 2019** parte già col piede giusto: l'inclusione della **VAR** fa scalpore, non solo per le polemiche legate alla tecnologia che arricchiranno i nostri salvataggi, rendendoli più "vivi" e vicini alla realtà, ma perché rappresenta una novità esclusiva alla serie, che difficilmente troveremo in giochi più "movimentati" come **FIFA** e **PES**. Con il miglioramento delle sezioni di allenamento e tattica, **Sports Interactive** ha dimostrato di ascoltare la fanbase, donando due aree che aggiungono profondità nel gameplay già vasto della serie. In attesa di altre novità in arrivo nei prossimi giorni, possiamo dire che il primo carico di novità ha realizzato un gol degno di un **Puskas Award**.