

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 Football Manager 2017 tactical interface. At the top, the 'Tactics' menu is open, showing 'Mac Attack' as the selected tactic. Below this, there are options for 'Mentality' (Control) and 'Team Shape' (Fluid). The central part of the screen features a detailed player list table with columns for Position/Roles/Duties, Player Name, Tac Fami, Con/SHp, Mo., Position, and various performance metrics like Goals, Assists, and Average Rating. To the right, a tactical board shows the current formation and player positions on the pitch. At the bottom right, there is a 'Next Match' section for Bournemouth and a 'Past Meetings' table showing recent results against various opponents.

POS	ROLE/DUTY	INF	ROLE	ABILITY	RDS	PLAYER	TAC FAMI	CON/SHp	MO.	POSITION	LAST 5 GAMES	APPS	GLS	AV. R.
GR	Goalkeeper	DEF	GR	★★★★★	★★★★★	Matthew Ryan	98%	100%	GK		7.14	14	0	7.11
DCR	Central Defender	DEF	DCR	★★★★★	★★★★★	Chancel Mbemba	88%	100%	D (RC)		7.56	15	0	7.25
DC	Central Defender	DEF	DC	★★★★★	★★★★★	Tiago Iori	88%	100%	D (C)		7.46	12	0	7.41
DCL	Defensive Centre Back	DEF	DCL	★★★★★	★★★★★	Curtis Davies	84%	100%	D (C)		7.46	14	1	7.15
WBR	Wing Back	DEF	WBR	★★★★★	★★★★★	Ahmed Elmohamady	86%	100%	D/WB/M/AM (R)		7.24	13	1	7.32
WBL	Complete Wing Back	DEF	WBL	★★★★★	★★★★★	Josh Tymon	80%	100%	D/WB (L)		7.48	4	1	7.65
MCR	Box To Box Midfielder	DEF	MCR	★★★★★	★★★★★	Moussa Sissoko	84%	100%	M/AM (RC)		7.26	14	3	7.25
MCL	Deep Lying Playmaker	DEF	MCL	★★★★★	★★★★★	Ryan Mason	89%	100%	M/AM (C)		7.14	6 (6)	1	6.96
AMC	Attacking Midfielder	DEF	AMC	★★★★★	★★★★★	Robert Snodgrass	90%	100%	M (RL), AM (RL)		6.88	12 (2)	2	7.16
STCR	Complete Forward	DEF	STCR	★★★★★	★★★★★	Abel Hernández	90%	100%	ST (C)		7.14	9 (1)	4	7.05
STCL	Advanced Forward	DEF	STCL	★★★★★	★★★★★	Leigh Griffiths	89%	100%	ST (C)		7.14	14 (1)	11	7.45
S1			S1			Bingourou Kamara	100%	99%	GK		6.67	1	0	7.40
S2			S2			Reece Oxford	100%	100%	D (C), DM		7.26	3	0	7.60
S3			S3			Jake Livermore	96%	100%	DM, M (C)		7.18	1 (6)	1	7.10
S4			S4			Fran Vítalba	95%	100%	M/AM (C)		7.18	3 (2)	1	7.18
S5			S5			Harry Arter	100%	100%	M (C)		6.70	8 (3)	0	6.81
S6			S6			Kuki	100%	99%	AM (C), ST (C)		6.72	1 (6)	3	6.96
S7			S7			Patrick Bamford	100%	100%	AM (R), ST (C)		6.94	6 (3)	4	7.24
S8			S8			Will Mannion	100%	99%	GK		7.08	-	-	-
S9			S9			Harry Maguire	100%	99%	D (C)		7.02	1 (2)	0	7.55
S10			S10			Ellis Barkworth	100%	99%	D (C), DM, M (C)		6.70	0 (1)	0	6.70
S11			S11			Andrew Robertson	100%	100%	D/WB (L)		7.50	11	0	7.38
S12			S12			Callum Paterson	100%	100%	D/WB/M/AM (R)		7.18	2	0	7.70
S13			S13			Markus Henriksen	100%	99%	DM, M/AM (C)		7.42	1 (7)	1	7.16
S14			S14			Ben Hinchcliffe	100%	99%	ST (C)		6.94	0 (2)	0	6.75

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.