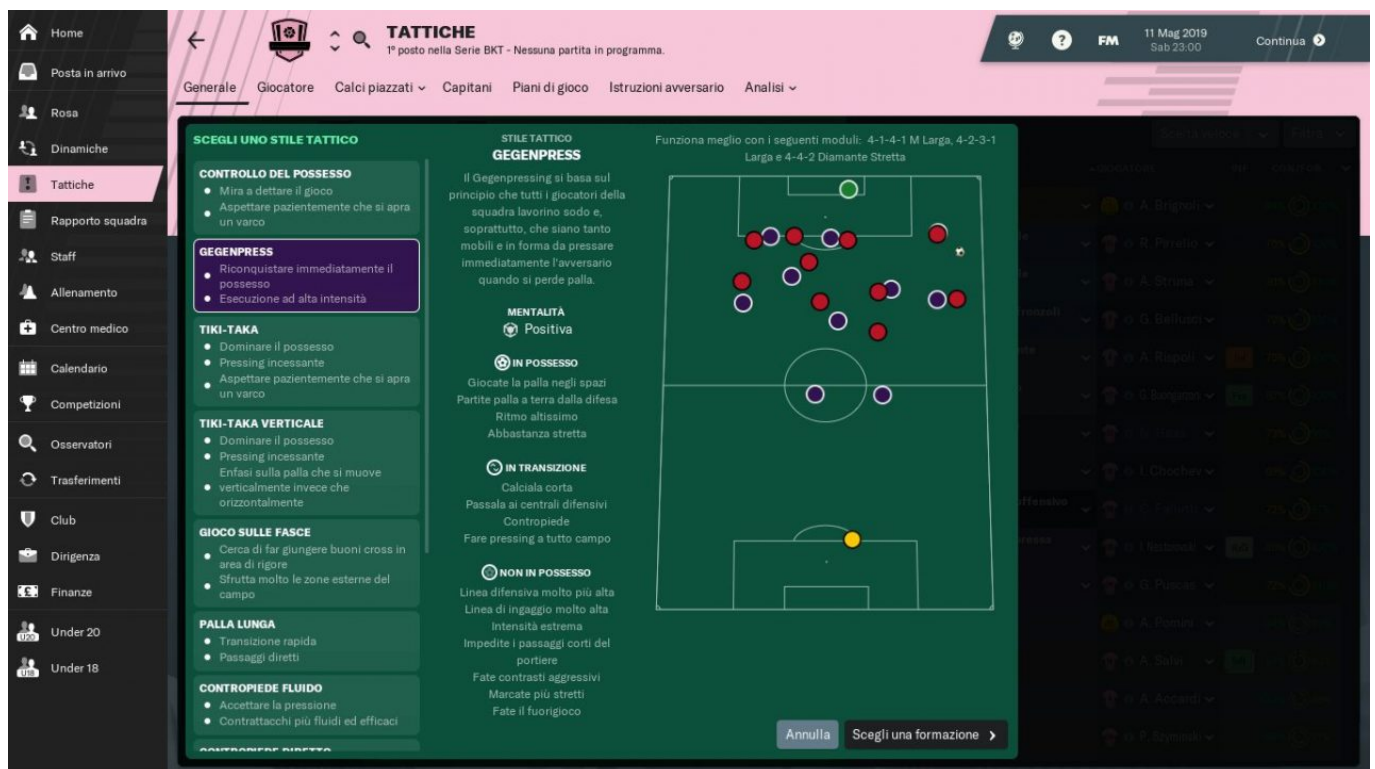


Football Manager 2019

Il 2018 è un anno che, a livello calcistico nel nostro paese, sarà ricordato per la cocente eliminazione alle qualificazioni mondiali contro la Svezia. Per la prima volta dopo sessantanni gli azzurri non hanno partecipato ai mondiali di calcio. E se fosse andato tutto diversamente? Dopotutto si dice dell'Italia che è un "paese di santi, navigatori e allenatori di calcio" e, in nostro soccorso arriva, puntuale come lo Shinkansen giapponese, **Football Manager 2019**, nuovo capitolo della pluripremiata e apprezzata saga manageriale sul calcio di **Sports Interactive**. Quest'anno gli sviluppatori inglesi hanno ribadito più volte di voler voltare pagina, a partire dal nuovo logo e dall'addio del "manager man", mascotte della copertina del gioco dal 2005. Ma sarà l'unica novità?



Chi sa solo di calcio, non sa nulla di calcio

Innanzitutto, partiamo dalla nuova interfaccia: molto più moderna e accattivante, oltre che ben strutturata anche con risoluzioni da laptop. Un'altra novità è la sezione tattica, completamente rinnovata rispetto al passato e pensata per tendere una mano ai veterani della serie e a chi si avvicina da novizio a **Football Manager**. Cliccando per la prima volta lì, ci viene chiesta la filosofia al quale vogliamo ispirarci, se al **gegenpressing** tanto caro a **Jurgen Klopp**, allenatore del **Liverpool**, il **tiki-taka** di **Pep Guardiola**, il celebre catenaccio all'italiana o il "parcheggiare il bus" davanti alla difesa, tipico dell'epopea di **José Mourinho** al **Chelsea**. Oppure possiamo scegliere anche di voler fare tutto da noi, selezionando la mentalità "crea il tuo stile". Dopo aver scelto, ci viene suggerito se usare un modulo adatto alla filosofia, con tanto di ruoli già assegnati ai giocatori, oppure di volerne usare uno ex novo e a nostra completa disposizione.

Una scelta che accontenta sia i veterani che i novizi e che fa sentire il suo peso quando, durante la stagione ci si trova intenti a cambiare modulo e tattica perché magari i giocatori della nostra rosa non si sono adattati: per esempio, col **Palermo** sono partito con un 4-2-3-1 incentrato sul

gegenpressing che improvvisamente verso metà stagione stava cominciando a non rendere più come prima e quindi, mi sono ritrovato a finire la stagione con un 3-4-1-2 dal pressing più ordinato e meno asfissiante, molto simile a quello reale messo in campo da **Roberto Stellone**. Mai come quest'anno la tattica e la conoscenza della rosa assumono un ruolo fondamentale nell'ottica del titolo e sarà importantissimo per il proseguimento della stagione oltre che per il mantenimento del nostro posto di lavoro!

L'altra novità importante di **Football Manager 2019** è la nuova sezione degli allenamenti: dite addio all'asettico passato, molte volte ignorato da tanti allenatori che, come il sottoscritto, lasciavano fare tutto agli allenatori in seconda. Questa volta si può decidere veramente tutto, con tre sezioni di allenamenti per giorno e vari template da utilizzare in base alle esigenze, in primis la tanto richiesta sezione di allenamenti dedicata alla pre-stagione. Qui il frutto del lavoro di **Sports Interactive** con preparatori e allenatori professionisti del calcio inglese si fa sentire: ogni minimo errore viene pagato a caro prezzo, che sia esso un infortunio grave della vostra stella o un'errata scelta di preparazione a ridosso di un big match o di una una partita contro una delle ultime in classifica presa sottogamba. Ogni decisione conta e tutto questo aggiunge uno strato di profondità al già vastissimo gameplay tecnico-tattico del titolo. In questa nuova sezione trovano posto anche un ammodernamento degli allenamenti individuali, non più a blocco unico, ma divisi in tre gruppi (portieri, difesa e attacco) e l'inserimento della sezione dedicata al *mentoring*, in passato marginale e nascosta, mentre in **FM 2019** diventa fondamentale per la crescita dei ragazzi (e dei *regen*, ovvero i nuovi calciatori creati dal gioco stesso) della primavera.



Palla a terra e pedalare!

In campo la novità più eclatante è sicuramente l'arrivo del **VAR** e della **goal line technology**: **Football Manager 2019** è il primo titolo calcistico che fa uso del cosiddetto *video assistant referee*,

aiuto arbitrale che può cambiare le sorti di una partita, come nella realtà. Purtroppo questa tecnologia è in vigore solamente nei campionati che la utilizzano, come la nostra **Serie A**, la **Bundesliga** tedesca (per la prima volta con licenza ufficiale, così come gli altri due campionati minori), la **Liga NOS** portoghese e la **MLS** statunitense, oltre ai mondiali, visto il recente successo del VAR in Russia. Non ci saranno modifiche a gioco in corso, costringendoci a usare l'editor in game (a pagamento) in caso di cambiamenti nel regolamento. Un po' un peccato, visto che avrebbe reso il gioco più appassionante e unico a ogni salvataggio, così come succede per *Motorsport Manager*. Oltre alle novità tecnologiche è stata migliorata anche la fisica del pallone, cosa che si nota soprattutto con i cambi di gioco da una fascia all'altra. Non aspettatevi la grafica fotorealistica di **FIFA** e **PES** visto che su **FM** in molti continuano a preferire la visualizzazione in 2D piuttosto che quella in 3D, essendo più tatticamente precisa.

Per il resto è il classico **Football Manager** che siamo abituati a vedere ogni anno, ma i cambiamenti più grandi ci sono e fanno sentire il loro peso: il nuovo sistema tattico assume un peso fondamentale, come succedeva più di dieci anni fa e che, col passaggio al 3D un po' è venuto a mancare. La sezione degli allenamenti è diventata, finalmente, una delle parti più importanti di tutto il titolo, cosa che avrebbe meritato anche in passato, ma meglio tardi che mai. Da appassionato del genere, posso dire che è il miglior capitolo della serie dal 2014 e **Football Manager 2019**, rappresenta un'ottima base di partenza per le uscite a venire. Se vivete con il sogno di vestire i panni di un allenatore e siete tra quelli che parlano continuamente di tattica e di statistiche sportive, questo è il titolo che fa per voi.

[Streaming a pagamento su Twitch in Germania](#)

In Germania bisognerà pagare per far streaming su **Twitch**. No, il noto sito di streaming non è diventato a pagamento in terra teutonica: il **Landesmedienanstalt**, l'autorità di controllo per radio, tv e media, ha deliberato che gli streamer dovranno acquistare una licenza per poter condividere i loro video sulla piattaforma più popolare in campo videoludico, essendo questa stata catalogata nella stessa categoria dei broadcaster televisivi e radiofonici. La **Rundfunklizenz** (la licenza di **broadcasting** in questione) non costa di certo una bazzecola, aggirandosi attorno a una cifra compresa tra i **1000** e i **10.000** euro, ma sarà necessaria per non essere considerati dei "pirati dell'etere" dalla legge tedesca, rischiando salate multe e in certi casi anche l'arresto. La legge parrebbe essere temporanea ma, in attesa di una soluzione definitiva, fra l'altro dall'esito ancora ignoto, alcuni noti **streamer** tedeschi si stanno già attrezzando richiedendo ai propri fan fondi sui siti di **crowdfunding**. Certo il problema resta per gli streamer più piccoli. La Germania non pare essere la sola nazione ad aver varato una legge simile: anche in Cina è già così da un po'.

La situazione tutt'altro che piacevole scaturirebbe dal fatto che le leggi in materia sono abbastanza retrodatate, e che ancora non sia stato disciplinato questo aspetto dei media online e la stessa Landesmedienanstalt ha annunciato di star lavorando a una legge che regoli la materia in maniera razionale.