

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, it shows the 'HOME' screen for 'Castell. Savarola - Troia' on '25 Mag 2019 Sab 5:00'. The main area is divided into several sections:

- COMPETIZIONI >**: Lists 'Serie D Girone I' (18ª Retrocessione) and 'Coppa Italia Serie D' (Sconfitta nel Secondo Turno (contro Il Palaz...)).
- 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 >**: Shows the league table with a line graph of 'Posizione in campionato'. The table lists 17 teams with columns for Position (POS), Team (SQUADRA), Goals (G), Wins (V), Draws (DR), and Points (PT).

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 Acraide	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*	Portici	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 shows a management interface for a football team. At the top, there are navigation tabs: 'Panoramica', 'Gerarchia', 'Gruppi sociali', 'Felicità', and 'Riunione di spogliatoio'. The main area is divided into three panels: 'COESIONE PARTITA' (Good), 'ATMOSFERA SPOGLIATOIO' (Scarso), and 'SOSTEGNO ALLENATORE' (Medio). Below these are sections for 'GIOCATORI PIU' INFLUENTI' (listing Tommaso Leone and Enrico Ricceri) and 'PROBLEMI' (listing Lucas Guedes, Tommaso Leone, and Piersimone Benfatta with their respective issues and voting options).

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 **Lega Pro** 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,

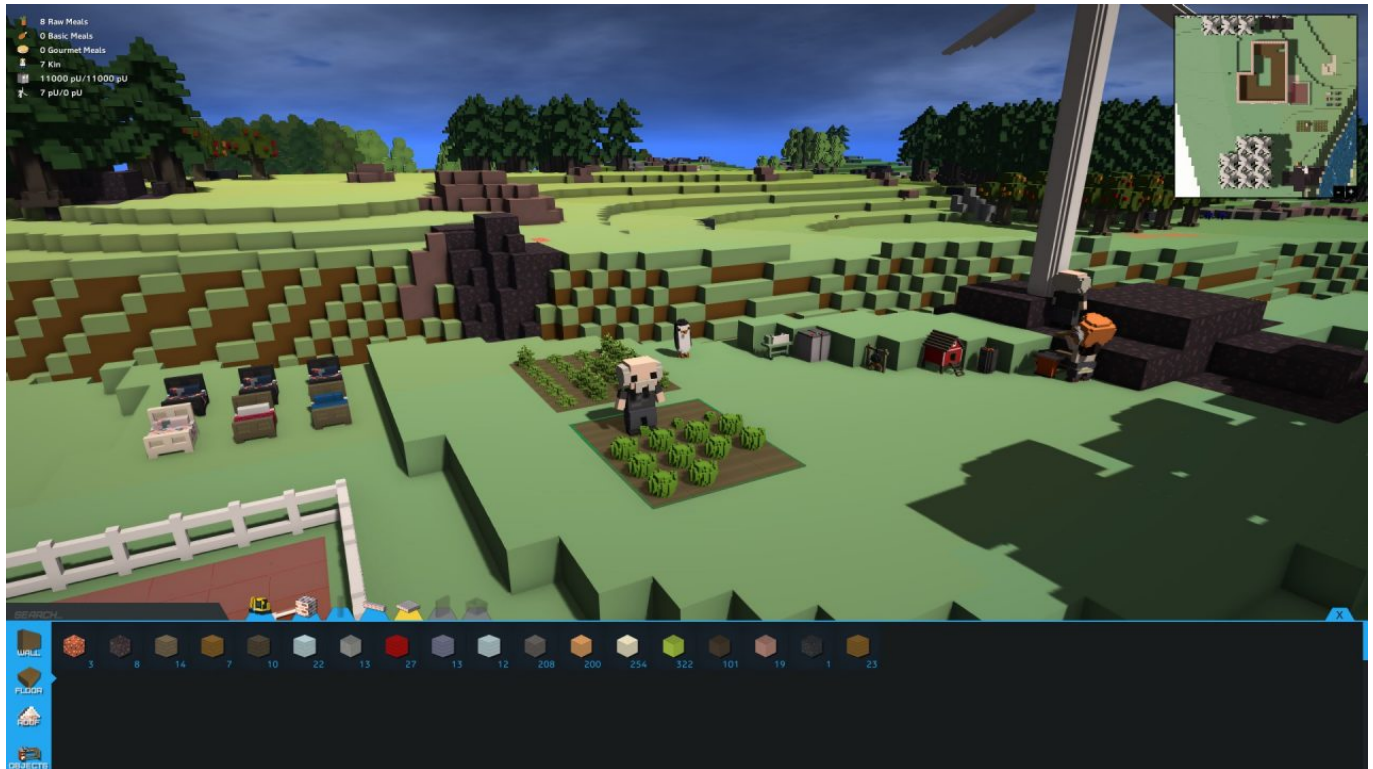
nel peggiore dei casi, non tradotte proprio, ma per il resto il gioco di **Sports Interactive** resta ancora il re dei manageriali calcistici. Le nuove aggiunte delle dinamiche e le migliorie sotto l'aspetto tattico valgono il prezzo del titolo, e le molteplici mod disponibili sul web che migliorano 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**.



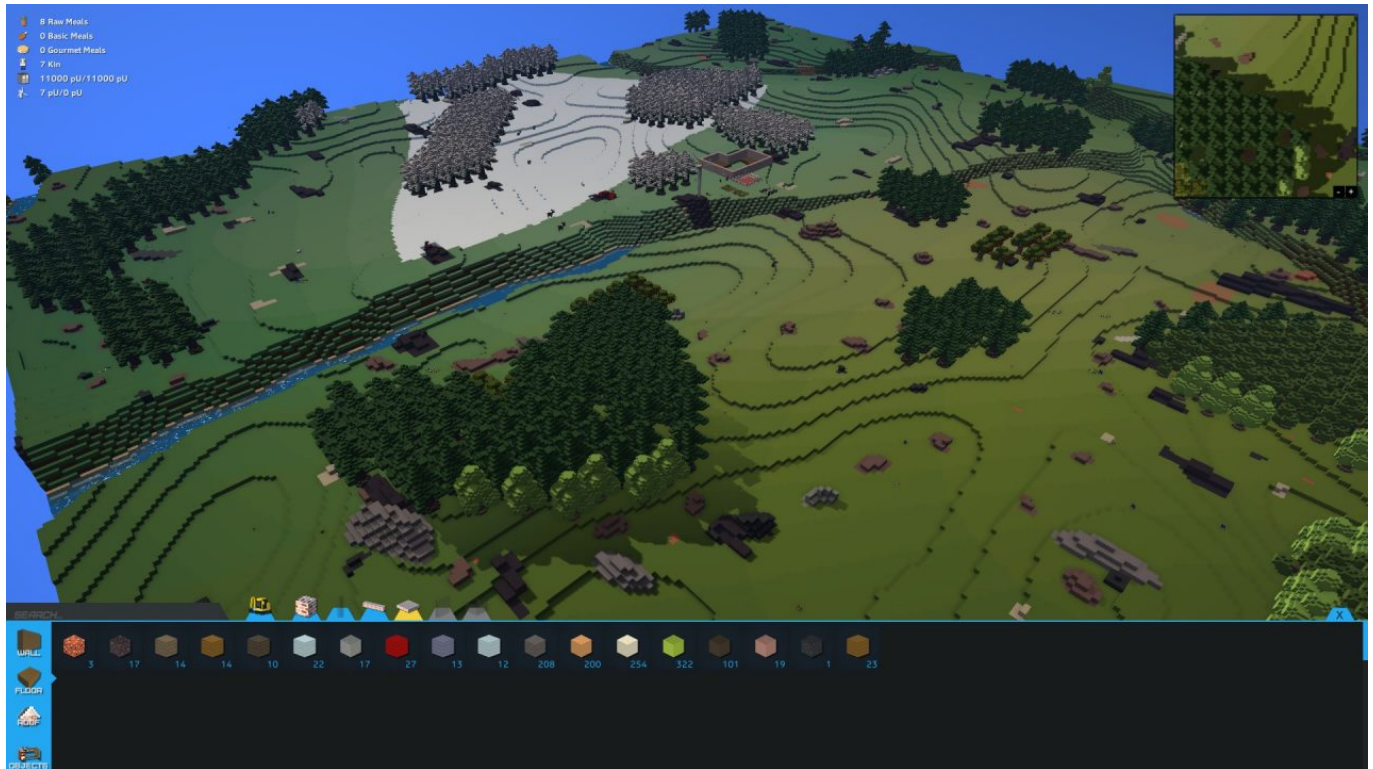
[The Kindred](#)

Se la vostra vita ruota attorno al "farm and craft" e... e basta, non potrete che apprezzare il lavoro svolto da **Persistent Studios** con **The Kindred**, un simpatico, cubico e coloratissimo **sandbox gestionale** con il quale ci potremo cimentare nella fondazione di una cittadina agricola.



Prima una premessa

The Kindred è stato rilasciato nel febbraio 2016, ed è ancora in **early access**. Il gioco di per sé è sviluppato in maniera troppo semplicistica, forse si potrebbe definire anche un po' "nudo". Non ci sono infatti obiettivi, missioni o sfide che possano mantenere viva la voglia di continuare a giocare. Questo è un po' il motivo per cui alla lunga il gioco rischia di risultare noioso, ripetitivo e stancante sotto ogni aspetto: a conti fatti, *The Kindred* non rimane che un semplice e simpatico **gestionale**. Bisogna considerare che il panorama indie videoludico, in questo momento, vede la presenza di diversi titoli dello stesso stampo già in commercio, ragione per cui il team di sviluppo dovrebbe impegnarsi a offrire un'esperienza il più variegata possibile, in modo da farsi strada tra gli altri concorrenti.



Mine & Craft

Lo scopo del gioco, a questo punto, diventa unicamente quello di far lavorare forsennatamente dei piccoli omini cubettosi chiamati "**kin**". Inizialmente a ognuno di loro dovremo assegnare dei lavori in base alle loro caratteristiche: mining, crafting, researching, milking, etc... Questo perché durante il gioco, quando con l'ausilio del mouse si andrà a selezionare una determinata azione da compiere (per esempio: far legna, cacciare, creare oggetti al banco da lavoro o cucinare) verrà svolta dal primo **kin** a disposizione a cui, in precedenza, sia stato assegnato quello specifico compito/lavoro.

Il fine ultimo di questo genere di giochi è sicuramente quello di stimolare l'estro creativo di ogni giocatore, dando libero sfogo alla fantasia, nella costruzione degli edifici e dell'intera struttura del piano di gioco.

L'interfaccia grafica è molto intuitiva, ci sono solo poche icone tra cui muoversi ma questo non limita la grande quantità di operazioni possibili durante il gioco, in effetti chi ha giocato almeno a uno dei capitoli di *The Sims*, noterà una leggera somiglianza con alcune funzionalità dell'editor.



Tirando le Somme

A dirla tutta **The Kindred** sarebbe potuto andare bene anche così com'è, qualora ci fossero stati almeno degli eventi o degli imprevisti che avessero messo un po' di pepe al gameplay ma, ahimè, il casuale cambiamento climatico o il ciclo giorno/notte o ancora l'arrivo di un nuovo kin nella nostra comunità, non sono abbastanza per dare carattere al gioco che, purtroppo, rimane ancora povero di contenuti.

Dopo parecchie ore di pesante attività agricola rimane l'amarezza di non avere avuto mai uno scopo per tutta la durata dell'esperienza di gioco, ma non dimentichiamo che **The Kindred** è pur sempre un titolo ancora in fase di sviluppo, quindi non è detta ancora l'ultima parola: si spera che **Persistent Studios** abbia modo di farci ricredere con la versione definitiva.