

Nel Football Manager che vorrei, regen a cinque stelle e 666

Football Manager è più di un normale gestionale calcistico. È parte della vita di ogni allenatore virtuale che si rispetti, talmente tanto da costringerci a compiere azioni che “normalmente” non nessuno farebbe: basta chiedere a [chi ha affrontato una stagione con la Lazio](#) mentre la moglie era in travaglio, per esempio; oppure al conteggio delle mie ore passate su *FM* dal 2012 a oggi, più di 5000 giri d’orologio passati a imprecare contro i movimenti sbagliati dei miei difensori o a esultare per una promozione in Serie A col Palermo ottenuta sul filo di lana.

Insomma, come diceva **Robbie Williams**, «è la cosa migliore che abbia giocato in vita mia», ma è sempre così? I forum, d'altronde, traboccano di suggerimenti degli appassionati diretti agli sviluppatori di **Sports Interactive**. Quindi, da buon fan, mi unisco a loro: ecco cinque cose che vorrei su **Football Manager 2020**.

#1: più elementi ruolistici

“Ma **Football Manager** è un manageriale, mica un GDR” direte voi. Eppure **Miles Jacobson**, head director di **Sports Interactive**, intervistato da PC Gamer, ha detto «è uno strategico, ma anche un GDR. Ha più personaggi non giocatori (o NPC) di qualsiasi altro gioco di ruolo al mondo, permettendo di creare una storia unica, completamente diversa da giocatore a giocatore». Proprio perché *FM* è una simulazione con elementi ruolistici, c’è bisogno di sentire la crescita del nostro allenatore virtuale. Per questo vorrei che in **FM 2020** si potessero finalmente allenare le **giovanili** dei club, magari delle serie inferiori, non avendo requisiti particolarmente alti, imitando in qualche modo il percorso di alcuni ex calciatori, poi diventati allenatori, come **Fabio Grosso**, passato dalla primavera della **Juventus** all’**Hellas Verona**.

E a proposito degli elementi GDR, sarebbe molto apprezzato un intervento mirato allo **stipendio** che percepiamo durante la stagione, cosa che, al momento, è praticamente inutile. Perché non stimolare l’aspetto ruolistico del gioco, usando proprio i soldi che riceve il nostro allenatore virtuale, nel **miglioramento delle skill** tramite vari corsi da frequentare, seguendo il modello dei patentini? E a proposito di quest’ultimi, sarebbe ancora più intrigante vedere la nostra reputazione crescere in base ai risultati ottenuti durante le stagioni, rispetto ai patentini ottenuti. Non vedo perché un allenatore senza patentino che vince un campionato di Prima Categoria debba valere meno di qualcuno più qualificato, ma reduce da un esonero o da una retrocessione. D'altronde, **Maurizio Sarri** è partito proprio ottenendo promozioni nei campionati inferiori, per poi compiere la scalata che lo ha portato ad allenare il **Chelsea**...



#2: Sui giovani d'oggi non ci scatarro su

I cosiddetti *newgen* (o *regen*), ovvero i giovani creati dal gioco che, in un periodo della stagione, arrivano nel nostro settore giovanile. Amati da molti, odiati da alcuni, un buon lavoro di scouting può permetterci di scovare quel *regen* dalle potenzialità incredibili e che potrebbe migliorare, grazie alla mano dello staff e al *tutoring* di qualche giocatore più esperto. Purtroppo, i giovani soffrono di un problema atavico della serie, dovuto al loro mercato: molte volte, quando finalmente si trova quel giovane dall'abilità potenziale da almeno quattro stelle su cinque, e si cerca di acquistarlo, la squadra detentrici del cartellino "spara" **pretese impossibili** (per esempio, 50 milioni per un giocatore che al momento vale 300.000€). Se questo modus operandi è plausibile per un giocatore ritenuto fulcro di una squadra (citando un esempio di qualche anno fa, i 100 milioni di euro richiesti da **Urbano Cairo** per **Andrea Belotti** del **Torino**), trovo francamente insensato un salto così alto per un giovane che potrebbe avere sì grandi potenzialità, ma difficilmente usciranno fuori da una squadra dalle caratteristiche inferiori rispetto una squadra di mezza classifica in **Serie A**. D'altronde, nella scorsa sessione estiva di mercato, l'**Empoli** ha acquistato il cartellino di **Antonino La Gumina** dal **Palermo** per nove milioni...

A parte il folle mercato dei *regen*, trovo che sia più realistico veder arrivare nuovi giocatori nelle giovanili già dall'inizio della stagione, rispetto ai *regen* apparsi in Italia nel mese di marzo, quando la stagione calcistica si avvia alla conclusione. Chissà, magari potremmo trovarci in casa un potenziale exploit come **Cutrone** da inserire piano piano nelle gerarchie della squadra già dalla preparazione estiva.

#3: «stai zitto lo dici a tuo fratello»

Diciamoci la verità: le conferenze stampa su **Football Manager** sono sempre la solita solfa, noiose e ripetitive. Molti giocatori infatti, preferiscono affidarle al proprio allenatore in seconda e a questo punto: perché non inserire un po' di "pepe"? Magari sempre affidandoci all'elemento ruolistico? Nel profilo del nostro allenatore troviamo la nostra reputazione dettata dai colleghi. Perché non inserire anche giornalisti e opinionisti al novero? Magari non è tanto di costume in **Inghilterra** come da noi (basti pensare alla lite **Varriale-Zenga** o alla recente querelle tra **Adani** e **Allegri**), però potrebbe dare quel quid in più che manca a *FM*. Volendo, si potrebbero sfruttare i dissapori contro i giornalisti di settore (o alcune fonti velenose nei nostri confronti) per indurre un **silenzio stampa** da parte della nostra società, atta a proteggere non solo noi, ma anche la squadra e il suo morale.



#4: Un po' di comodità in più...

Football Manager è un gioco a cadenza annuale, come molti altri del genere: mi viene da pensare, per esempio, a **Out of the Park Baseball**. *OOTP*, così come *FM*, condivide l'immensa mole di dati e l'attenzione per il lato manageriale del cosiddetto diamante. Ma il titolo di **Out of the Park Developments** ha un vantaggio: la possibilità di migrare i salvataggi dal titolo precedente a quella nuova. Trovo assurdo che un titolo molto venduto come il manageriale di **Sports Interactive** non abbia questa comodità in più che sicuramente sarebbe gradita dai fan. Anche perché, affrontare una carriera lunga magari una dozzina d'anni, per poi essere costretto a ricominciare tutto da zero è,

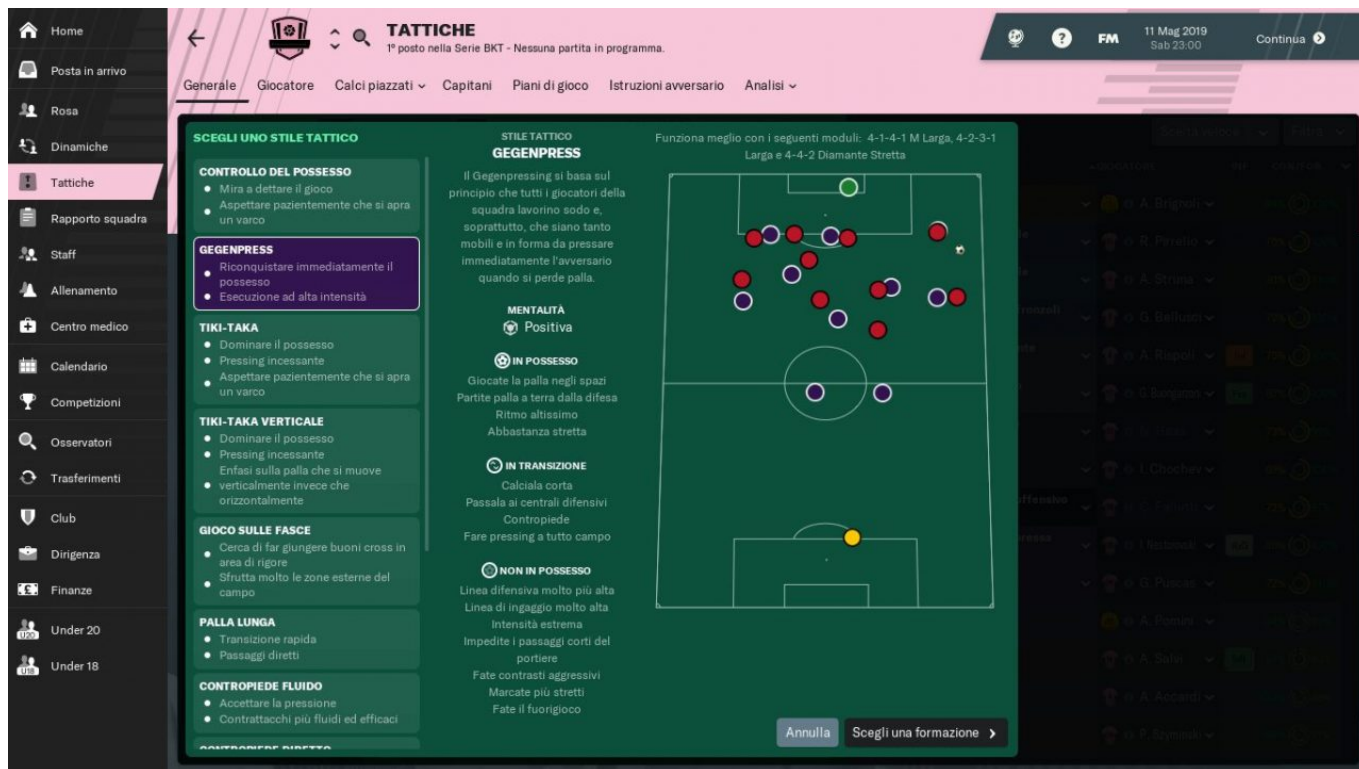
francamente, fastidioso. E credo anche che una scelta del genere aiuterebbe molti modder della scena, come **Claassen**, a non dover ricompilare una mole assurda di dati solamente per modificare qualche promozione o retrocessione.

#5: Un mondo migliore

A proposito di spunti da prendere da altri titoli, porto come esempio **Motorsport Manager** di **Playsport Games** e distribuito da **SEGA**, proprio come *FM*: una delle cose che più apprezzo di questo manageriale motoristico è la possibilità di **votare il regolamento della stagione successiva**, rendendo così il mondo di gioco più dinamico, aggiungendo un po' di strategia in più, se pensiamo alla nostra scuderia. Tutto ciò potrebbe (e dovrebbe) essere applicabile anche su **Football Manager**, visto che il mondo del calcio è in costante evoluzione: è un po' strano vedere la **VAR** disponibile in game nelle sole **Serie A**, **Bundesliga** e **Liga** quando, nella realtà, viene decisa l'introduzione della tecnologia a partire dagli ottavi di **Champions League** o nei prossimi playoff e play-out di **Serie B**. Ma a parte l'applicazione di **VAR** e **Goal Line Technology**, sarebbe interessante vedere dei punti di penalizzazione in classifica dati dal gioco, senza dover intervenire obbligatoriamente nell'editor esterno: basta vedere l'ingarbugliata situazione della **Serie B** degli ultimi anni per avere un esempio. Per quanto sia una situazione complicata, il tutto darebbe quel tocco di realismo del quale **Football Manager** s'è sempre fatto alfiere. D'altronde, se viene simulata la **brexit** nel gioco, non vedo perché non si possa applicare lo stesso ragionamento anche per ciò che riguarda direttamente il mondo del calcio.

[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.