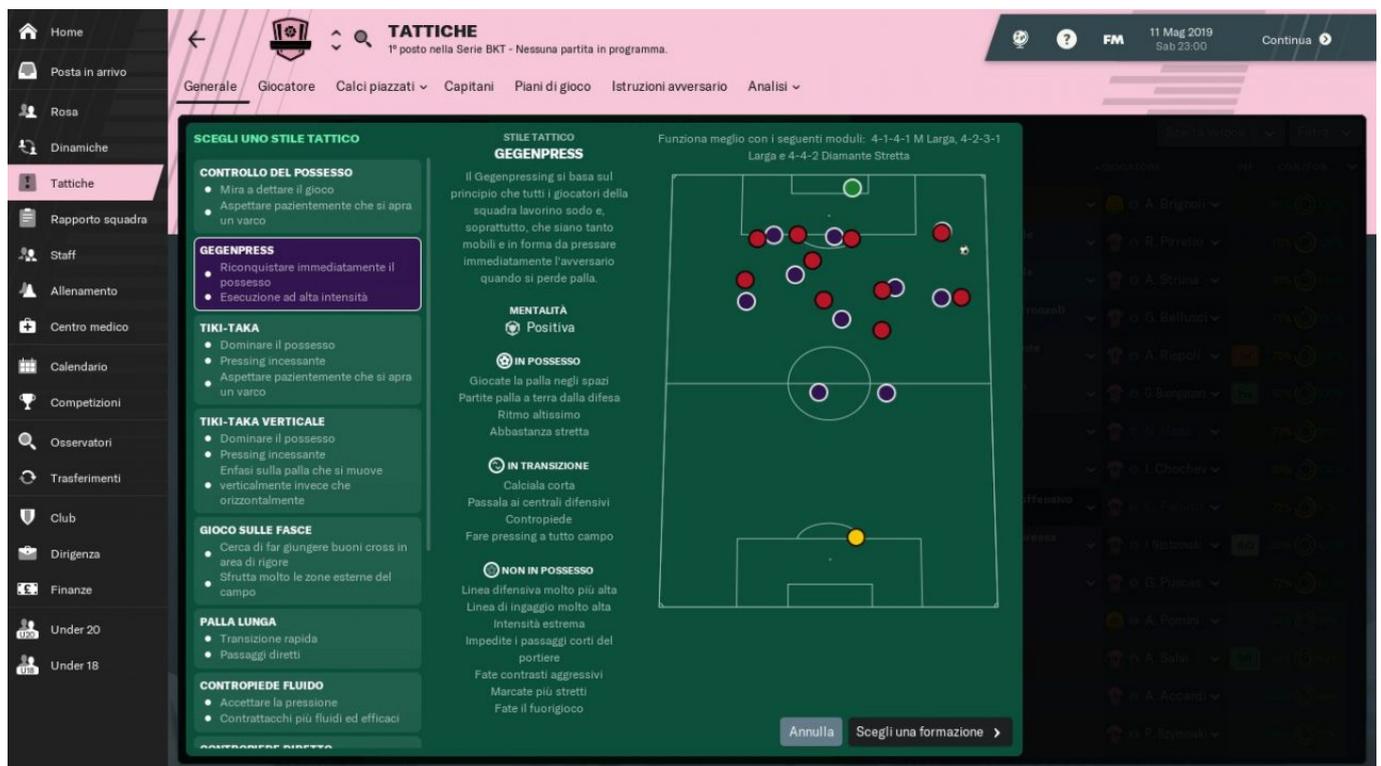


Football Manager 2019

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.

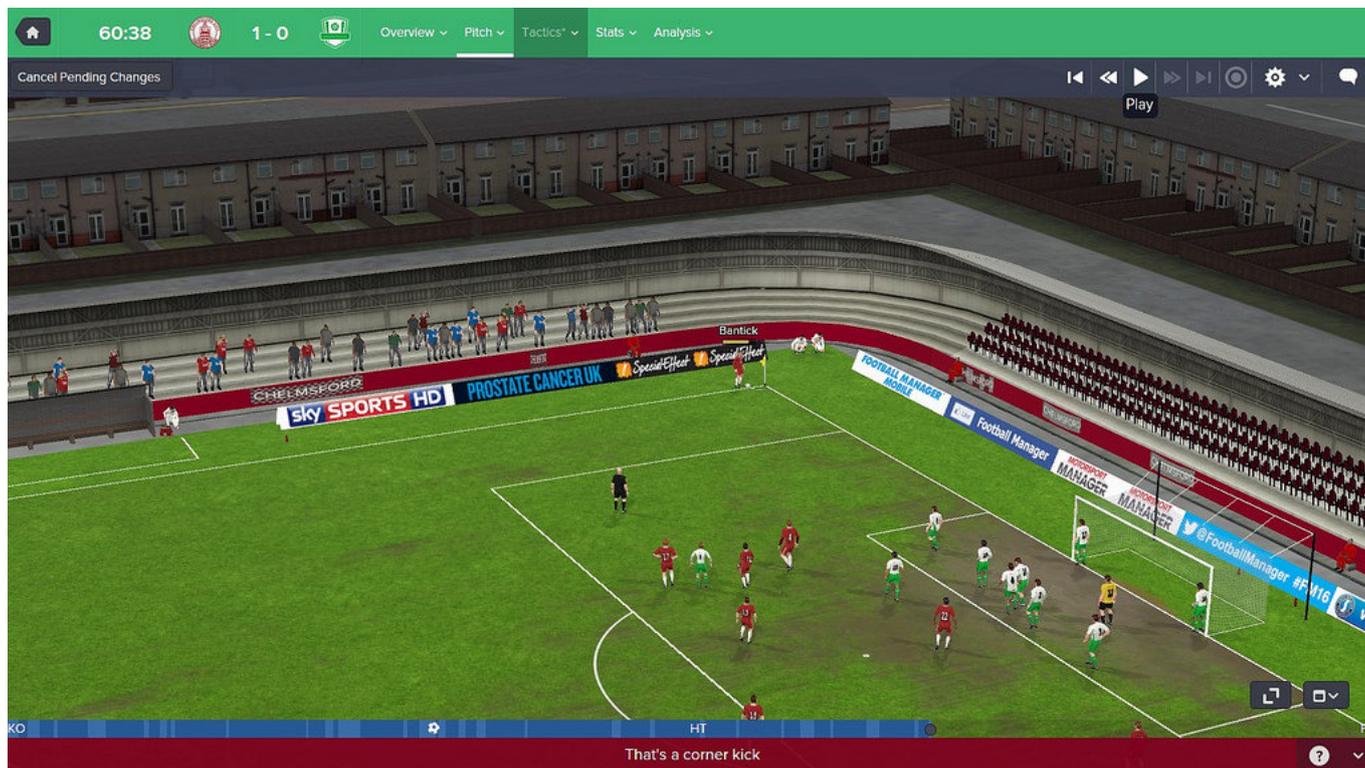
Per il resto è il classico **Football Manager** che siamo abituati a vedere ogni anno, ma i cambiamenti più grandi ci sono e fanno sentire il loro peso: il nuovo sistema tattico assume un peso fondamentale, come succedeva più di dieci anni fa e che, col passaggio al 3D un po' è venuto a mancare. La sezione 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.

[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!

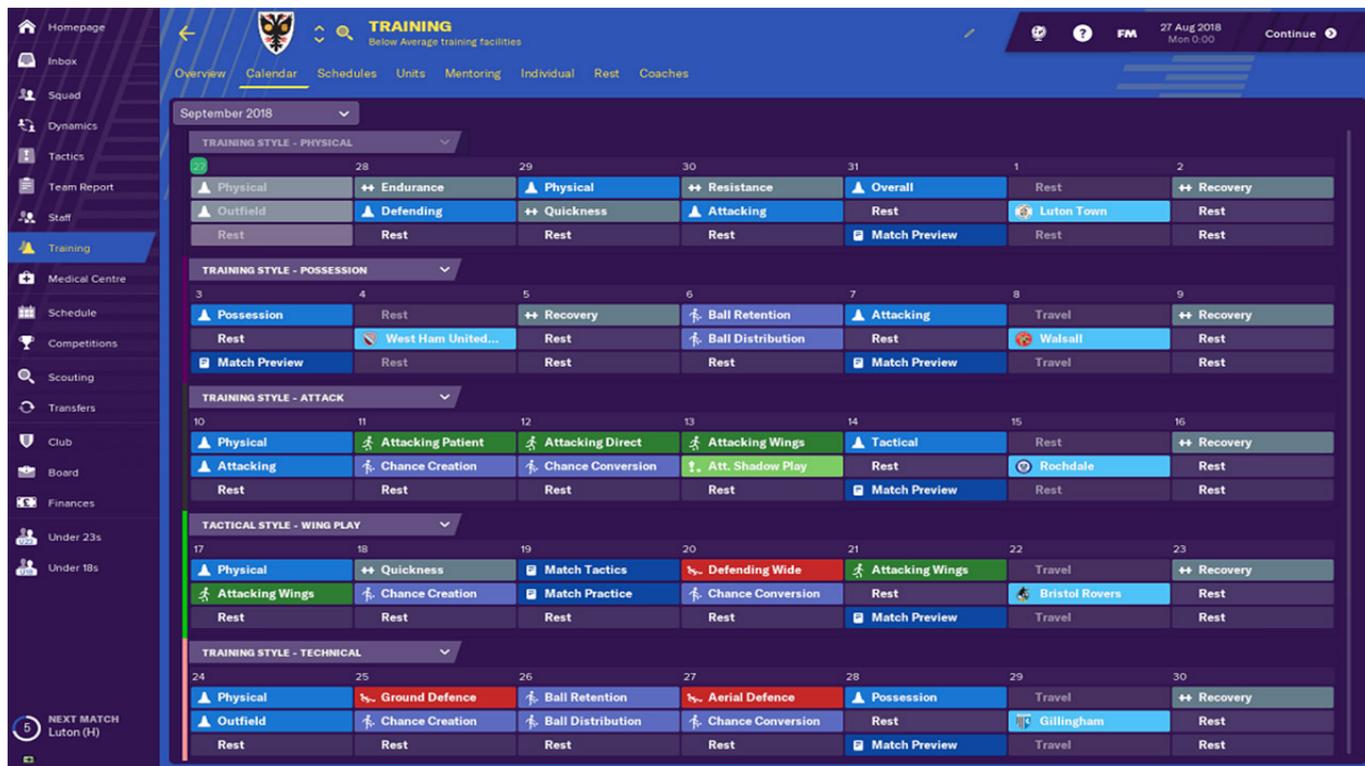
Nuova UI

The screenshot displays the Football Manager 2018 desktop interface for the manager of AFC Wimbledon. The interface is organized into several key sections:

- Homepage Header:** Shows the manager's name, the club name (AFC Wimbledon), and the current date (8 Aug 2018, Wed 0:00).
- Navigation Sidebar:** Includes options like Homepage, Inbox, Squad, Dynamics, Tactics, Team Report, Staff, Training, Medical Centre, Schedule, Competitions, Scouting, Transfers, Club, Board, Finances, and Under 23s/18s.
- Next Match:** AFC Wimbledon v Coventry, Saturday 11th August 2018 (3 days), 14th vs 2nd, Sky Bet League One, Cherry Red Records Stadium, 25°C.
- AFC Wimbledon Fixtures:** A list of upcoming and past matches with results (e.g., 30/07 A Dereham 4-0, 04/08 A Fleetwood 1-1).
- League Table:** Shows the current league positions, with AFC Wimbledon at 14th place.
- Player Stats:** Highlights top performers like Anthony Wordsworth (1 goal, 8.30 average rating) and Andy Barcham (1 yellow card).
- Board Confidence:** A bar chart showing satisfaction levels for various areas like Job Security, Competitions, Matches, Club Stature, Transfers, Club Finances, Dressing Room Atmosphere, Managerial Support, and Tactics.
- Finance & Salary:** A line graph showing profit/loss over time (Jun, Jul, Aug) and a summary of financial metrics: Overall Balance (£779,750), Profit/Loss (£1,109,692), Transfer Budget (£75,000), and Wage Budget (£43,498 p/w).

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.

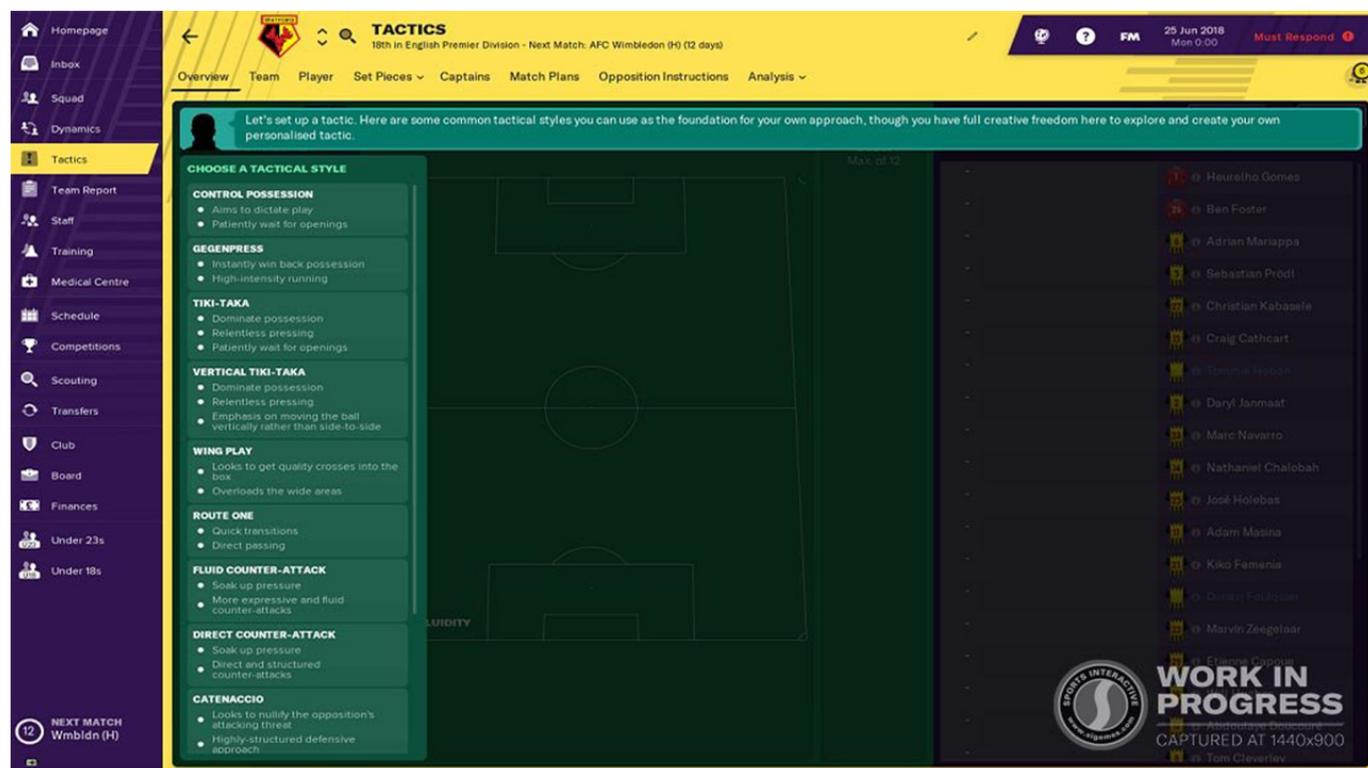
L'ultima inclusione riguardante la sezione di allenamento riguarda le varie statistiche: i preparatori daranno i voti a tutti i giocatori della rosa, evidenziando chi ha reso meglio e chi ha reso sotto le aspettative. Ovviamente sarà possibile delegare al resto dello staff alcune aree di allenamento,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