

[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 Gaucci, 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.

[La storia di Championship e Football Manager](#)

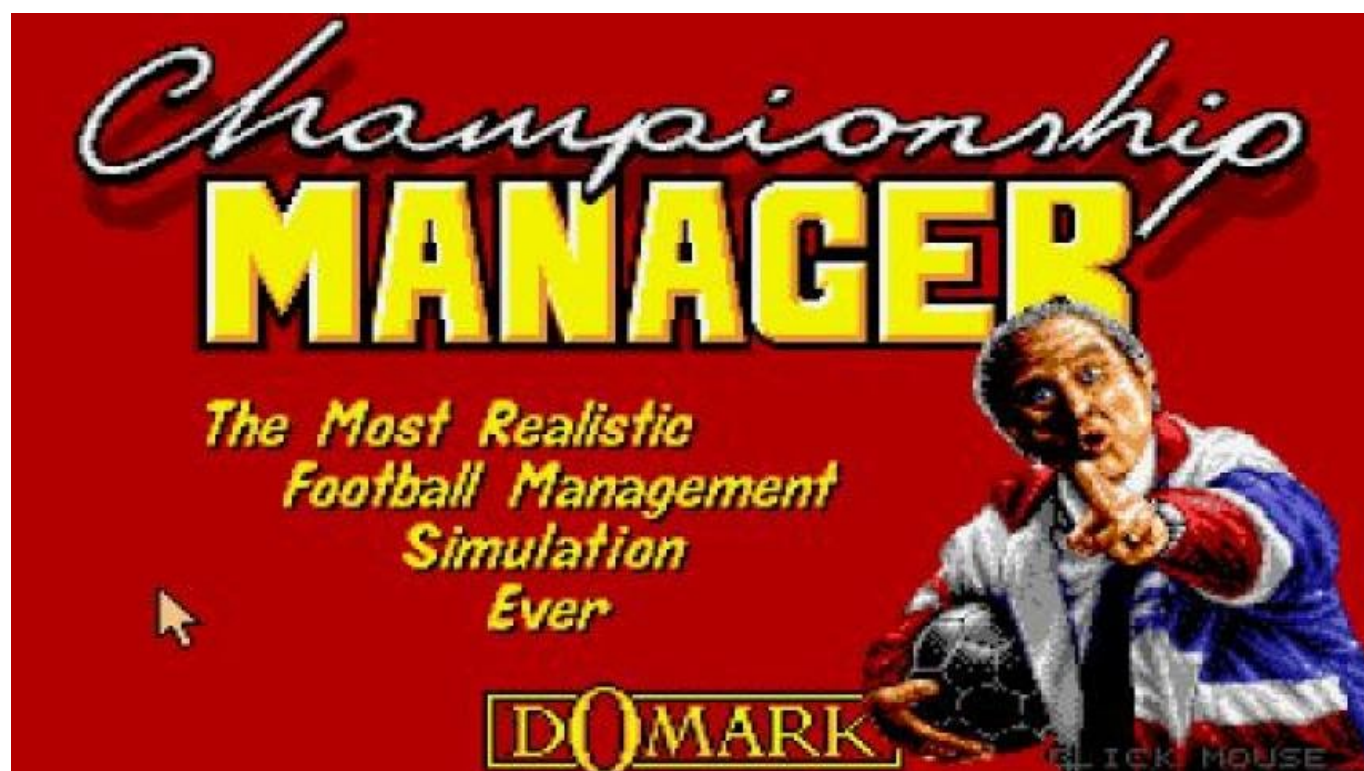
1° settembre 1992: data di uscita del primo ***Championship Manager***, sviluppato interamente in casa dai fratelli **Paul e Oliver "Ov" Collyer**. Ma la storia, in realtà comincia nel 1985, come narrato da loro stessi:

"Eravamo appassionati di titoli calcistici come *Mexico '86* e l'originale *Football Manager* sviluppato da Kevin Toms per ZX Spectrum. Giocavamo davvero qualsiasi gioco di calcio che ci capitasse in mano e, nell'arroganza tipica della gioventù, pensammo di poter fare meglio di tutti gli altri."

Ci vollero tanti anni per trasformare l'ambizione in realtà, visto che **Paul e Ov** all'epoca erano studenti universitari: il titolo prese vita nel 1991 e l'anno successivo venne pubblicato dalla **Domark**, publisher poi passato a Eidos, e ora facente parte di **Square-Enix**.

Il primo ***Championship Manager***, uscito per **Atari ST, Amiga** e successivamente **MS-DOS**, era un

titolo rozzo, programmato in BASIC, senza licenza e munito solamente di schermate testuali al contrario di giochi dell'epoca, come *The Manager* o il già citato *Football Manager* di Toms: il gioco ricevette pure alcuni rifiuti da publisher come **Electronic Arts** proprio per le tante mancanze e un gameplay lento e poco vicino all'azione. Ma tutto ciò non fece demordere i **Collyer**, e **CM** divenne un piccolo fenomeno di culto in Inghilterra, oltre a essere pubblicato anche in paesi come **Francia** (sotto il nome di *Guy Roux Manager*, derivato dal leggendario allenatore dell'**Auxerre**), **Norvegia** e **Italia**, anche se queste ultime due versioni differivano dal gioco principale per la presenza dei giocatori reali.



Proprio il nostro paese gioca un ruolo fondamentale per la crescita del fenomeno *Championship Manager*, o **Scudetto**, come è noto ai più da noi: ai tempi la **Serie A** era il campionato calcistico più famoso al mondo, e nel 1993, arrivò la volta di *Championship Manager '93* e di *Championship Manager Italia*, i primi sotto l'effigie **Sports Interactive**, co-fondata proprio dai fratelli **Collyer**: abbandonato il BASIC, si passò al **linguaggio C**, e il titolo ottenne un grande successo, grazie all'arrivo dei giocatori reali e, nel caso di *CM Italia*, la possibilità di giocare i campionati di Serie A e B.

CM '93 era solo la prima pietra per il successo della serie, che arrivò nel 1995, con *Championship Manager 2* e le seguenti espansioni per le stagioni '96/'97 e '97/'98. Oltre a varie migliorie tecniche, venne aggiunto anche il campionato scozzese, oltre alla telecronaca a cura di **Clyde Tyldesley**, all'epoca cronista della **BBC**, che risultò essere uno dei motivi particolari per il quale viene ricordato il titolo. Ma **CM 2**, principalmente la versione '96/'97, viene ricordata per l'introduzione della **Sentenza Bosman**, che permette il trasferimento a costo zero di un giocatore con il contratto scaduto, o di un pre-contratto gratuito, nel caso non restino più di sei mesi di contratto con la precedente squadra, com'è successo nel recente caso di **De Vrij**, passato dalla **Lazio** all'**Inter**.

Tra i punti fondamentali del successo di **CM**, secondo i **Collyer**, vi è la possibilità di creare un intero universo calcistico con ogni salvataggio, pur basandosi sulla realtà, e l'incredibile lavoro di scouting interno a cura di **Sports Interactive**. Quest'ultima detiene possibilmente la rete più numerosa al

mondo, con centinaia di ragazzi facenti parte dei gruppi di ricerca che monitorano i giocatori di **circa 4.000 squadre** sparse in 51 nazioni, come accade nella nostrana **RIO** (Ricerca Italiana Official).

A tal proposito non sorprende sapere di [apprezzamenti verso il lavoro di SI](#) da parte di allenatori come **Andre Villas-Boas** od **Ole Gunnar Solskjaer**, oltre a racconti che creano del vero proprio folklore interno, come la storia del figlio di **Alex McLeish** che consiglia al padre un giovane **Leo Messi** o dell'**Hoffenheim** che acquista **Firmino** proprio grazie alle statistiche registrate dalla rete di scouting del gioco.



Dopo il successo di **CM 2**, arrivò il turno di uno dei titoli più amati dai fan, ovvero **Championship Manager 3**, in particolare la versione 01/02 che viene tutt'ora giocata e supportata da una community attivissima che non smette di aggiornare le rose di tutto il mondo: tutto questo grazie anche al fatto che **Championship Manager 01/02** sia stato reso disponibile [gratuitamente](#) dal 2009.

Ma i problemi arrivarono nel 2003, con il rilascio di **Championship Manager 4**: nonostante sia stato il titolo più venduto al lancio su PC, **CM 4** era afflitto da bug e mal programmato a causa delle continue pressioni da parte di **Eidos**. Gli utenti si lamentarono dell'engine 2D, che sembrava programmato di fretta, oltre che della pesantezza delle richieste hardware rispetto ai titoli precedenti. Per non parlare del mercato irrealistico e di squadre dilettantistiche che costruivano stadi da 850.000 posti. Non bastò **CM 03/04** ad aggiustare i numerosi problemi del titolo precedente e la fine del rapporto tra **Sports Interactive** e **Eidos** divenne inevitabile, con **Jacobson** e i **Collyer**.

che tenettero gli asset del gioco, e il publisher che tenne i diritti del nome **Championship Manager**.

La storia ci insegna che **Sports Interactive** ha avuto ragione: la serie di **Championship Manager** è di fatto morta nel 2011 dopo una serie di titoli inadeguati a cura di **Beautiful Game Studios**, mentre **Football Manager** vende milioni di copie anno dopo anno, e ha ormai scolpito il suo nome nell'immaginario dei giocatori amanti del genere manageriale, oltre che dei fan del calcio, e degli addetti ai lavori: libri, spettacoli di stand up comedy e addirittura un documentario uscito nel 2014 con persone che narrano del loro amore verso il titolo **SI**, come ex calciatori e star dello spettacolo. Alla fine è proprio come ha detto l'ex Take That **Robbie Williams**, recente protagonista della cerimonia d'apertura dei mondiali di **Russia 2018**: «è il miglior gioco che sia stato mai creato... è un gioco, vero?»

[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 'Tactics' screen in Football Manager 2017. The main area is divided into a tactical overview on the right and a player list on the left. The tactical overview shows a 4-2-3-1 formation with player ratings and positions. The player list on the left provides detailed statistics for each player, including their role, ability, and performance metrics. A tooltip for Reece Oxford is visible, showing a rating of 7.26. The top navigation bar includes Home, Inbox, Squad, Schedule, Competitions, Under 23s, Under 18s, Tactics, Team Report, Staff, Training, Scouting, Transfers, Club, Board, and Finances. The top right shows the date 23 Oct 2017 and a 'Continue' button.

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.