

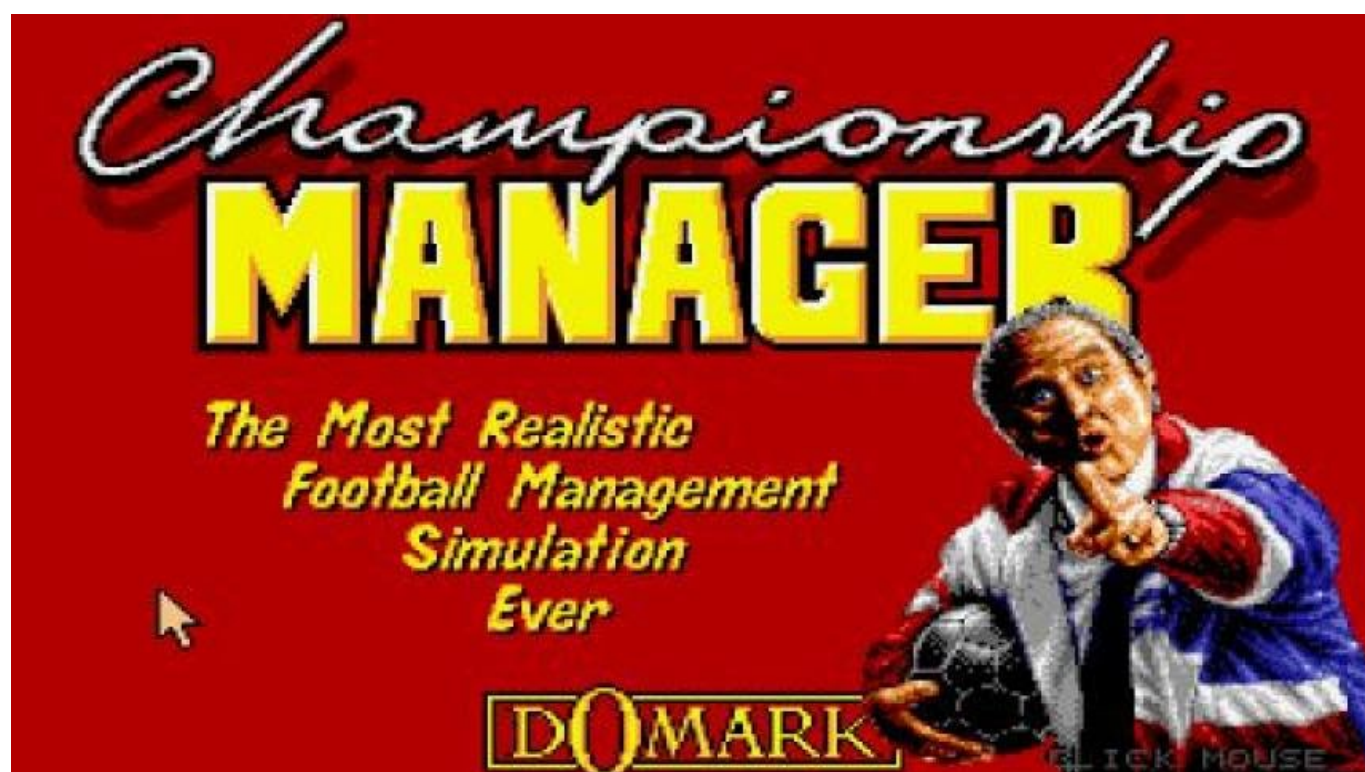
La storia di Championship e Football Manager

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?»