

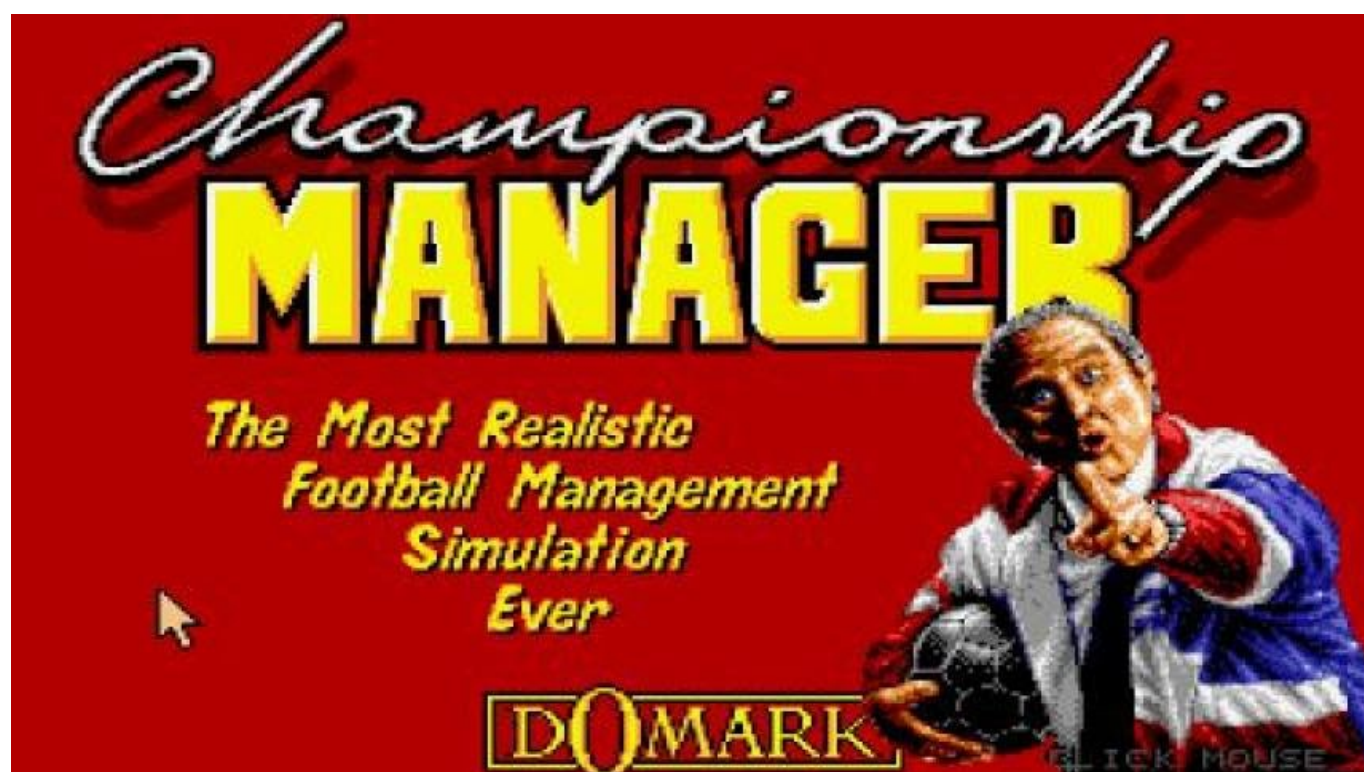
La storia di Championship e Football Manager

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?»

Come Football Manager ha cambiato il calcio

In passato vi abbiamo accennato dell'[impatto dei giochi di calcio](#) sullo sport vero e proprio: per esempio, calciatori come **Cristiano Ronaldo** studiano le proprie mosse su **Fifa**. Ma il titolo di **Electronic Arts** non è l'unico nel genere a vantare un uso a livello professionistico. Infatti **Football Manager** viene usato sempre di più dagli addetti ai lavori, sia per quanto riguarda lo *scouting*, che per il cosiddetto *match analysing*.

Partiamo dagli scout, settore dove il titolo di **Sports Interactive** eccelle: ogni anno si segnalano giovani dal grande talento, i cosiddetti *wonderkid*, e non potrebbe essere altrimenti, visti gli oltre 1.300 scout che tengono d'occhio 2.200 squadre in 51 nazioni, per un totale di oltre 650.000 giocatori visionati. Per far capire la grandezza della rete di *scouting* di **Football Manager**, basti pensare che un club di prima fascia e di grande disponibilità economica come il **Manchester City** impiega solamente 40 scout in tutto il mondo!

Risulta incredibile la grande efficacia della rete nel prevedere l'impatto di giovani calciatori nella realtà: giocatori come **Paul Pogba**, **Kylian Mbappè**, e l'italiano **Gianluigi Donnarumma** venivano segnalati come *wonderkid* già dalla loro permanenza nei settori giovanili delle squadre, o in club minori: tra gli esempi massimi abbiamo la storia di **Robert Lewandowski**, attuale bomber del **Bayern Monaco**, che in **Football Manager 2010** poteva essere acquistato per poche migliaia di euro dal **Lech Poznan**. O come non parlare di **Roberto Firmino**, uno dei protagonisti dell'ultima disfatta romanista, scoperto in Brasile da Lutz Pfannenstiel, scout dell'Hoffenheim. E ancora [l'incredibile storia di Jon McLeish](#), figlio di **Alex McLeish**, attuale allenatore della nazionale scozzese, e al tempo, mister dei **Glasgow Rangers**: il figlio, che nel gioco allenava il **Barcellona**, era particolarmente impressionato dai risultati ottenuti da un giovane ragazzo argentino della squadra B, talmente tanto da consigliarne l'acquisto al padre. **Jon** era convinto che questo giocatore sarebbe diventato il migliore al mondo, ma **Alex** gli diede solamente una pacca sulla spalla, sottovalutando così il consiglio del figlio su un certo **Lionel Messi**...

Wednesday 19:30
14th July 2004

7. Leo Messi
Attacking Midfielder (Centre), Barcelona B

Untitled User
Barcelona

Continue ◀ ▶ Manager World Recent Links Options

messi

Player Profile Show effects of training

Personal Details	Technical Attributes	Mental Attributes	Physical Attributes
Nationality: Argentina	Corners: 6	Aggression: 11	Acceleration: 13
International: Uncapped	Crossing: 10	Anticipation: 13	Agility: 9
Born: 24.6.1987	Dribbling: 10	Bravery: 6	Balance: 10
Age: 17 years old	Finishing: 12	Composure: 5	Jumping: 10
Position: AM C	First Touch: 6	Concentration: 10	Natural Fitness: 6
Preferred Foot: Right	Free Kicks: 6	Creativity: 8	Pace: 10
Value: £1,600,000	Heading: 12	Decisions: 12	Stamina: 9
Basic Wage: £300 per week	Long Shots: 8	Determination: 10	Strength: 10
Contract Expires: 31.7.2005	Long Throws: 8	Flair: 6	
	Marking: 8	Influence: 6	Other
	Passing: 7	Off The Ball: 8	Goalkeeper Rating: 1
	Penalty Taking: 6	Positioning: 5	Condition: 82%
	Tackling: 6	Teamwork: 6	Form: -
	Technique: 6	Work Rate: 6	Morale: Okay

Selection Details	
Injuries:	None
Bans:	None
Restrictions:	None
Fitness:	Needs match practice if he is to be ready for the new season

Statistics	Apps	Gls	Asts	MoM	Yel	Red	Tck	Pass	Sh	Tar	Fouls	Fis	Ag	Av R
Non Competitive	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	---
League	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	---
Cup	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	---
Continental	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	---
International	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	---
Overall	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	---

Europe Spain Barcelona B Leo Messi

Leverkusen Continue

Questi sono solamente degli esempi sui giocatori riguardo la potenza della rete di **Football Manager**, ma ciò si può applicare anche a chi fa l'osservatore di mestiere? A quanto pare sì: l'ex allenatore dello **Shangai** e dello **Zenit San Pietroburgo**, **Andrè Villas-Boas**, ha ammesso di usare il database del titolo per scovare giovani dal grande potenziale quando era un osservatore e non un allenatore a pieno titolo. Come citato da **Miles Jacobson**, direttore di **Sports Interactive**, lo scouting ha una parte fondamentale nel calcio odierno, prendendo come esempio la mossa dell'**Udinese**, che ai tempi acquistò **Alexis Sanchez** per 50.000 euro dal **Colo Colo** per poi rivenderlo al **Barcellona** per 26 milioni di euro.

Ma **Football Manager** può aiutare anche in altri modi, oltre a servire come eccellente strumento di *scouting*: **Ole Gunnar Solskjær**, ex stella del **Manchester United** e attuale allenatore del **Molde**, ha citato il gioco come grande aiuto per la transizione da giocatore a mister. Il norvegese è da tempo fan del titolo, grazie alla passione trasmessagli da **Jordi Cruyff**, figlio del leggendario giocatore olandese. Ma non è l'unico ad avere una passione per il titolo: anche stelle odierne come **Antoine Griezmann** e **Paul Pogba** hanno espresso il loro amore per **Football Manager**, non lesinando particolarità interessanti, come la preferenza che sembrava avere **Pogba per la casacca del Chelsea** quando giocava ancora nella **Juventus**.



Eppure, forse le storie più importanti sotto il punto di vista manageriale, restano quelle di [Vugar Huseynzade](#), che da 21enne ha guidato la panchina dell'**FC Baku** per due stagioni, riuscendo anche a qualificarsi per la fase a gironi dell'**Europa League**. Senza dimenticare le storie di [Paul Wandless](#), che da cassiere in un supermercato inglese è arrivato ad allenare il **Bjerkreim IL**, squadra della sesta divisione norvegese. Oppure la recente storia di [Kevin "Lollujo" Chapman](#), allenatore "virtuale" del **Nuneaton**, squadra che disputa l'equivalente inglese del campionato di Eccellenza.

Tutto ciò potrebbe anche dare il là alla partenza di **Football Manager** come e-sport, grazie anche al recente torneo organizzato da [Bidstack](#), che mette in palio 15.000 sterline e la possibilità di allenare le leggende del **Norwich** contro le leggende dell'**Inter**, torneo che ha visto la partecipazione dell'italiano **Filippo Ballarini**, purtroppo [fermatosi agli ottavi di finale](#).

Chissà, magari queste storie potrebbero gettare le basi per il primo vero allenatore formato dal gioco. Vista [la collaborazione che vige dal 2015 tra Sports Interactive e Prozone](#) (ora **STATS**), società che analizza le statistiche dei giocatori in campo, **Football Manager** ha tutte le carte in tavola per diventare non solo un gioco, ma un vero e proprio strumento tecnologico per l'analisi statistica e per lo scouting calcistico. Con buona pace del signor Haddington, che, anni e anni fa, [si è visto rispondere picche dal West Ham United](#), poco dopo l'esonero di Harry Redknapp.