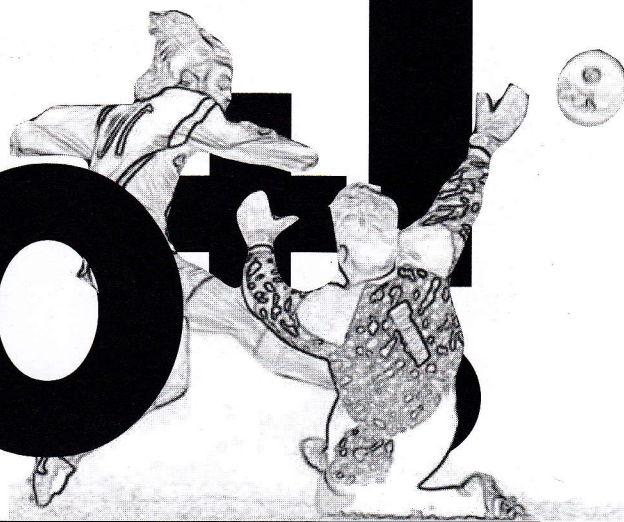


Shoot

di Pietro Cremona



Il più bel gioco del calcio mai prodotto a memoria d'uomo: o, almeno, a memoria dell'autore...

Shoot è una vera e propria simulazione del gioco del calcio, prodotta dalla Azure Wish Editions di Parigi: non dovrebbe essere impossibile reperirlo anche da noi, nei migliori negozi.

All'apertura della scatola colpisce soprattutto il grande campo di gioco (60x80 cm) con caselle esagonali sovrainpresse e una serie di numeri positivi e negativi stampati nei pressi e dentro l'area di rigore. Un foglio di contrassegni di cartone pre-tagliati ci fornisce 10 squadre (5 di serie A e 5 di serie B) in cinque diversi colori: i contrassegni sono stampati anche sul retro, ma senza colori né valori numerici, e servono per crearsi squadre personalizzate. Completano la confezione un dado da 6 e due da 10 facce, alcune tabelle e tre libretti: uno con il regolamento di base, uno con i dettagli per la risoluzione delle singole azioni (calcio d'avvio, punizioni, fuorigioco, corner, ecc.) e uno con un accenno storico, le regole per giocare dei campionati completi, le tabelle per la "costruzione" di squadre personalizzate.

Le caratteristiche di ogni calciatore vengono definite da 6 parametri stampati sul contrassegno: "velocità" (numero di esagoni che può percorrere a ogni turno), "potenza" (distanza massima in esagoni a cui può calciare la palla), "abilità di palleggio" (espressa in "percentuale" e utilizzata per eseguire dei passaggi), "marcatore" (espressa in percentuale e utilizzata quando si vuole cercare di portar via il pallone a un avversario), "dribbling" (espressa in percentuale e utilizzata per sfuggire a una marcatore) e "tiro" (espressa in percentuale e utilizzata per tirare in porta).

A ogni turno la squadra in possesso di palla decide se gioca per prima o per seconda: il primo di mano a questo punto può spostare anche tutti i suoi giocatori (entro i rispettivi limiti di velocità) cercando magari di intercettare il pallone, se in possesso dell'avversario, con un'azione di "marcatore". L'avversario fa la stessa cosa, spostando anche il pallone se ne è in possesso un suo calciatore, prima di eseguire la fase finale, durante la quale la squadra col pallone effettua una serie di passaggi e di eventuali tiri in porta.

I passaggi "corti" (entro 2 esagoni) riescono sempre: per quelli "lunghi" si deve fare una verifica, lanciando i due dadi da 10 (uno per le decine e l'altro per le unità): se il valore ottenuto è inferiore o uguale

all'abilità di palleggio del giocatore il passaggio riesce, altrimenti il pallone deve essere riconquistato. Per cercare di portar via il pallone a un avversario si confrontano le abilità di marcatore e di dribbling dei due avversari e si lanciano i dadi come sopra. Per tirare bisogna essere su una delle caselle numerate di cui sopra: il numero, positivo o negativo, serve a variare la capacità di tiro del giocatore e naturalmente più ci si avvicina alla porta e più il valore è favorevole all'attaccante. Se il tiro riesce, con i soliti dadi "percentuali", interviene il portiere e si verifica se la palla è entrata o meno.

Quando un'azione è terminata (movimento, passaggi e tiri) il turno termina e si passa al successivo ripetendo la stessa sequenza: ogni tempo dura 18 turni (il tempo di gioco reale in effetti si avvicina molto agli 80-90 minuti per partita, che possono scendere a 70-80 quando si è fatta un po' di esperienza).

In questo gioco è molto importante studiare bene le caratteristiche dei giocatori e scoprire il "Baggio" della situazione (buon palleggio, buon tiro, scarsa velocità, ecc.), un onesto difensore (potenza eccellente, per spazzare l'area, marcatore di buon livello, ecc.) o il tuttofare (valori medio-alti in tutto): così si potrà piazzare in campo nel miglior modo possibile la squadra, assegnando a un marcatore veloce i più pericolosi attaccanti avversari, a una buona e veloce ala il compito di effettuare i cross in area, ai migliori tiratori la responsabilità del tiro in porta, ecc.

Il gioco è sorprendentemente realistico e lo consiglio caldamente a tutti coloro che amano non soltanto il calcio, ma anche i giochi di simulazione. Occorrono almeno 4-5 partite per entrare nel "sistema" ma non rimpiangere il tempo così impegnato. Naturalmente il massimo lo si raggiunge preparando una squadra personalizzata (completa di maglie e calzoncini) e partecipando a un campionato. Non crediate che sia possibile una squadra con tanti Ronaldo, Del Piero e Baggio in attacco: ogni giocatore costa un certo numero di punti in base alle caratteristiche che gli vengono assegnate (più è bravo e più costa) e il budget per la costruzione della vostra squadra è limitato, quindi potreste trovarvi con un attacco al fulmicotone ma con centrocampo e difesa colabrodo (e allora chi prende il pallone per rilanciarlo a Ronaldo?).

Esiste tuttavia (compreso nella "dotazione" del gioco) un supergiocatore dalle caratteristiche da vero campione, che viene assegnato in premio alla squadra vincitrice del campionato: il suo nome è... Michel (indovinate un po' il cognome?) ed è veramente super attrezzato. Vi sconsiglio il suo utilizzo se non volete sbilanciare il gioco, a meno che non utilizzate le regole sul "budget" della squadra.

Shoot è veramente il miglior gioco sul calcio che io abbia mai provato e mi auguro che abbia il successo che merita.



Fotografia di Jorg Heimrich © Panini - Collezione Schede Telefoniche "I Grandi Acquisti 1998-1999"