

# SCUDETTO 99/00

## Fantacalcio?

Qualcuno disse che gli italiani sono un popolo di santi, di poeti e di navigatori, ma a quei tempi il calcio ancora non esisteva.

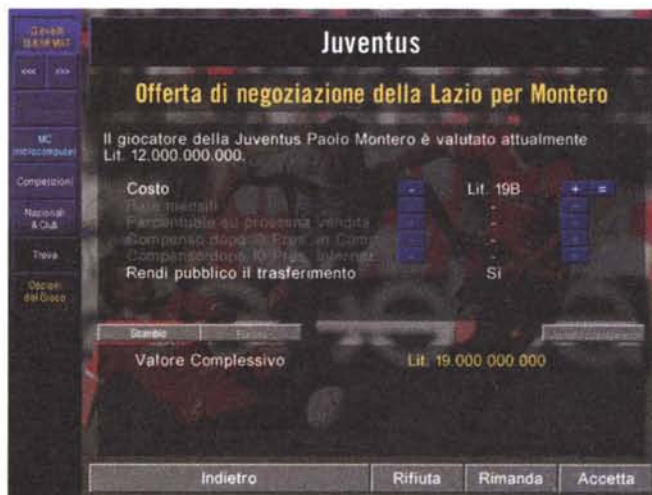
Oggi il popolo maschile della nazione, o almeno una gran parte e non solo maschile, si sente allenatore.

*Il calendario del campionato con tutte le squadre*

*La rosa dei giocatori della squadra scelta*



*La fase di negoziazione per il calciomercato*



Alle solite chiacchiere del lunedì mattina, si sono aggiunte quelle del sabato, le telefonate della domenica e qualche appunto durante la settimana.

Oggi si sentono parlare gli appassionati in prima persona: "Ho messo in campo Ronaldo", "Mi si è infortunato Vieri", "Ho perso per colpa di Buffon".

La follia assumendo dimensioni collettive forse non è tale, ma le frasi citate sopra trovano senso in un gioco che appassiona l'Italia da circa 10 anni: il fantacalcio.

Nel lontano 1988 Riccardo Albini diede alla luce un gioco statistico che definì "il gioco più bello del mondo dopo il calcio", questo tipo di gioco dai meccanismi simili a quelli statunitensi della Stat-O-Matic, fonda le radici del successo sulla semplicità e sull'utilizzo di fatti realmente avvenuti.

Il meccanismo in breve è questo:

Un gruppo di amici (genericamente 8) si riunisce per fare un'asta di acquisto di calciatori della serie A, ovviamente il denaro è virtuale e la quantità uguale per tutti.

Ognuno acquista 22 giocatori (3 por-

tieri, 7 difensori, 7 centrocampisti, 5 attaccanti).

Si stila un calendario secondo il quale le 8 squadre si incontreranno ogni domenica.

Arriviamo al sabato sopraccitato, ognuno decide qual è la formazione che metterà in campo, 11 giocatori più 5 in panchina, la comunica a colui che gestisce il campionato, che a sua volta dice la formazione della squadra avversaria, non gli resta che aspettare trepidamente l'esito della domenica.

A questo punto la domenica si svolgono le partite vere ed i contendenti sentono come stanno andando i loro calciatori, se hanno realizzato gol, se il portiere ne ha subiti, se qualcuno è stato ammonito o addirittura espulso.

Arriviamo al lunedì, si fanno i conti, i giornali sportivi pubblicano le pagelle, ogni calciatore ha un voto, che viene modificato da eventuali gol segnati o subiti nel caso del portiere, ammonizioni ed espulsioni, autogol, rigori segnati o parati.

La somma del voto modificato di tutti i calciatori della squadra si trasforma secondo una tabella in un numero di gol realizzati, che unito a quello dell'avversario ci dà il risultato finale, e il gioco è fatto!

E via così ogni domenica, 8 amici giocano a distanza, appesi a quello che succede veramente, con la necessità di seguire gli avvenimenti, per sapere chi è infortunato, in forma, in panchina o in

**SCUDETTO 99/00**

**Distribuito:** da Leader Distribuzione spa

**Prezzo:** al pubblico L. 69.900  
Completamente in italiano  
Requisiti di Sistema:  
PENTIUM 133 16 Mb RAM





Tutte le caratteristiche di un calciatore



campo, tutti i problemi di un allenatore vero, che deve essere competente ed avere fiuto per essere vincente.

La magia del gioco è nel rapporto umano a distanza, nella derisione dell'avversario fatta di telefonate e messaggi, nella soddisfazione per le scelte giuste o nella rabbia di aver lasciato fuori un goleador.

Quindi quando passeggiando per Villa Borghese o sul lungomare, vedete qualcuno gioire con evidente accento linguistico locale per il gol di una squadra di tutt'altro posto, quel qualcuno è affetto da fantacalcio.

## In panchina nel monitor

Questa "malattia" che affligge tanti italiani, il sottoscritto incluso, ha anche



Finalmente il fischio d'inizio

"SCUDETTO".

Championship Manager è un gioco della Sports Interactive, che simula la gestione di una squadra professionista di calcio, in tutti i suoi aspetti.

Per iniziare decidiamo che squadra guidare tra i 15 campionati più importanti del pianeta, la dirigenza del team ci affiderà il compito, spiegandoci i suoi

una sua pericolosa degenerazione informatica che di sociale ha ben poco, uno dei nomi con la quale è conosciuta è

obiettivi.

Di qui in poi dovremmo occuparci di tutto, ma andiamo per ordine a vedere le



Il possesso di palla aggiornato in tempo reale



La tattica della nostra squadra





varie fasi del gioco.

Nelle foto l'allenatore (MCmicrocomputer) ha scelto di guidare la JUVENTUS; cominciamo d'estate, precisamente ad Agosto, con qualche amichevole, la decisione dei numeri di maglia ed ovviamente il calcio mercato.

Di ogni calciatore professionista esistente sulla terra abbiamo ben 2 schermate piene zeppe di dati, dove gioca o ha giocato, quanti gol ha fatto, che voti ha preso, la sua valutazione sul mercato, ecc...

Il gioco procede giorno per giorno, ci arrivano offerte per i nostri giocatori, alcuni si infortunano, i primi incontri di Coppa Italia e le qualificazioni delle nazionali, insomma comincia la progressione verso l'intenso periodo invernale.

La cosa più affascinante è che vediamo tutto ciò che accade indipendentemente che ci coinvolga in prima persona o meno, i risultati delle altre squadre, i loro acquisti, abbiamo un panorama completo che ci immerge nella competizione.

Prima di arrivare ad affrontare una partita, abbiamo tanti compiti da svolgere, vediamo in dettaglio:

**ALLENAMENTO:** Si avranno a disposizione diversi programmi di allenamento, ognuno dei quali può essere modificato per raggiungere determinati risultati, come il miglioramento della forma fisica o delle capacità tecniche, ovviamente per ogni singolo giocatore, con speciali optional per i portieri o gli attaccanti.

**TATTICHE:** Essenziale per il conseguimento della vittoria è la pianificazione della tattica di gioco, che permette di stabilire lo schema (4-4-2, 5-4-1, ecc.), se marcare a uomo o a zona, che tipo di passaggi fare (diretti, lunghi, brevi, normali), come intervenire in fase difensiva (normali, leggeri o duri), se fare il pres-

*Boato! Ecco il gol!*

*Il riassunto di tutte le azioni*

sing o il fuorigioco, come battere i calci di punizione o d'angolo. Queste direttive possono essere date in modo globale o ad ogni singolo giocatore.

**SELEZIONE SQUADRA:** In avvio, ma con la possibilità di modificarla in seguito, si dovrà stabilire quale sarà la squadra titolare e quali le riserve, di ogni giocatore un indicatore ci segnalerà la sua condizione:

- INF:** infortunato
- SOS:** squalificato
- DES:** desiderato da un'altra società (verificare le condizioni economiche)
- OFF:** è stata presentata un'offerta
- GIA:** diffidato, al prossimo cartellino giallo sarà squalificato
- RIT:** si ritira a fine stagione
- INT:** impegnato con la sua nazionale
- STR:** extracomunitario
- IND:** indisponibile
- COP:** non schierabile nella competizione attuale
- PRE:** disponibile per un prestito
- TRA:** in lista trasferimenti
- SCO:** scontato
- CON:** contratto scaduto

**CALCIOMERCATO:** Nella fase di acquisto e vendita potremo decidere di



*Ecco tutto ciò che è accaduto fino adesso*



aderire ad un'offerta fatta da un altro team, mettere sul mercato un giocatore o cercarne qualcuno in particolare.

Per quest'ultima fase possiamo addirittura sguinzagliare ben 6 diversi osservatori in altrettanti campionati, così da ricevere notizie e suggerimenti.

Per ciò che riguarda la negoziazione del prezzo di trasferimento, ci sono diverse opzioni di trattativa, delle quali le principali sono:

**OFFERTA IN DENARO:** Genericamente superiore all'attuale quotazione di mercato, corrisponde all'importo da versare a saldo per il cartellino del giocatore, richiede l'attesa di qualche giorno per la risposta dell'altra squadra.

**SCAMBI:** È possibile acquisire calciatori inserendo nell'offerta uno scambio di giocatori che possa coprire interamente o in parte l'importo dell'operazione.

**PAGAMENTO DILAZIONATO:** Ebbene sì, se le vostre finanze scarseggiano, potete anche accordarvi per una comoda rateazione.

Ma si possono gestire anche CLAUSOLE SULLA VENDITA, COMPENSI PER APPARIZIONI IN SQUADRA O INTERNAZIONALI e decidere quando REN-





Contemporaneamente tutte le altre competizioni vanno avanti



Il programma di allenamento in dettaglio

I risultati possono assumere dimensioni esagerate!



cun altro incerto su cosa sia l'immagine che improvvisamente gli è apparsa in mente, sarà già corso dietro ad una porta o un armadio per vedere se c'è ancora... sto parlando del mitico SUBBUTEO, di recente sulle pagine dei quotidiani per una presunta uscita di produzione, immediatamente rientrata per le proteste dei fan.

Nel passato era questa la nostra passione, si stendeva un panno verde su una tavola di compensato, si mettevano le porte, si schierava la squadra e si dava il calcio d'inizio.

Tutto avveniva in punta di dito, i calciatori con la basetta tondeggianti ondulavano in cerca della palla, scorrazzavano sul campo fino a scagliare il tiro.

Una simulazione in scala che ha appassionato i bambini (e forse non solo) di tutto il mondo occidentale, ormai un po' dimenticata e passata nella soffitta insieme al Risiko ed al Monopoli, che in comune hanno la capacità di unire le persone, di far giocare insieme la gente, un'abitudine che non si dovrebbe perdere.

Forse siete storditi dall'aver sentito parlare di Fantacalcio o addirittura di Subbuteo, ma idealmente sono i due pezzi che attaccherei a Scudetto, il gioco sul campo e quello con gli altri, nonostante quest'ultimo si possa comunque fare in rete; pensate se dopo aver pianificato la squadra, ci potessimo giocare la partita davvero, casomai con un bel colpo d'indice sulla basettina di Shevchenko, e pensate ancora se la squadra avversaria fosse un vostro caro amico... sarebbe così indispensabile il campionato la domenica?

DERE PUBBLICA L'OFFERTA e DATA DEL TRASFERIMENTO.

Per ciò che riguarda la negoziazione del contratto con il singolo calciatore, si fisserà un importo base, dei bonus legati al rendimento e delle clausole reciproche.

### In campo

Acquisiti tutti i meccanismi fuori dal campo, siamo finalmente pronti a scendere sul tappeto verde, o meglio siamo pronti a sederci in panchina.

Infatti l'interazione durante la partita non è poi così grande, possiamo modificare le tattiche e fare i cambi, ma in realtà andiamo soltanto a raccogliere i frutti del lavoro svolto fuori.

Possiamo guardare l'incontro attraverso diversi schermi che ci daranno un'incredibile mole d'informazioni ed al tempo stesso la telecronaca dell'incontro:

**PANORAMICA DELL'INCONTRO:** La schermata più completa, offre tutti i dettagli dei gol, degli infortuni e tutte le azioni salienti, con una telecronaca ampia.

**STATISTICHE DELLA GARA:** I dati

sono raggruppati per poter offrire una visione completa dell'accaduto: tiri in porta, passaggi, fuorigioco, ecc.

**ZONE D'AZIONE:** Consente di vedere in termini percentuali, dove si è svolta l'azione di gioco durante l'incontro.

Tutto accade con un sottofondo stereofonico che ci immerge nello stadio, la presenza dei tifosi è tangibile nei cori, nell'urlo del gol e nel costante brusio, che sale e scende in corrispondenza della zona in cui si gioca; se segnano a sinistra urla la cassa acustica di quel lato e viceversa; viene da chiedersi se i tifosi cambiano curva nell'intervallo, picchianosi casomai sotto la tribuna per poi riaccomodarsi nella parte opposta!

### Quando ero bambino

Un po' di anni fa, quanti non lo dirò nemmeno sotto tortura, per giocare al calcio genericamente mettevo una sfera tonda in cuoio sotto il braccio e scendevo al "campetto", ma talvolta con gli amici, impediti dal maltempo o per scarsità di risorse umane, all'interno delle mura di casa allestivamo tornei indimenticabili, qualcuno avrà già capito e forse una lacrima solca il suo viso, qual-