


E venne il giorno. Come vi raccontavo **la settimana scorsa**, l'appuntamento con **Sociable Soccer**, per il sottoscritto, sarebbe valso una gamescom, e per certi versi così è stato. Non incontrare i miti della tua infanzia, dicono, e tutto sommato è un consiglio saggio, perché una volta che li conosci, poi, non possono essere più tali. Un po' è vero, perché **Jon Hare dal vivo è un personaggio più vicino al Mago Oronzo che all'Oronzo Canà del calcio che conta**, eppure continua a esercitare su di me un fascino magnetico, perché è comunque "a man on a mission" e - a distanza di anni e tentativi più o meno falliti - è ancora lì, convinto della sua visione di calcio immediato e profondo, che si concretizza in un gioco veloce, ad altissima tensione e tutto basato sull'abilità.

GOAL SUPERSCORER IS A HERO

A distanza di 20 anni dall'ultimo, glorioso **Sensible World of Soccer**, Jon Hare ce l'ha fatta a far tornare in vita il suo modello di videogioco calcistico, da sempre più immediato e accessibile di quella filosofia un po' spigolosa, ma affascinante e intransigente che risponde al nome di chi, negli anni '90 a **Sensible Soccer** preferiva **Kick Off** di Dino Dini. Dicevo che ce l'ha fatta perché **Sociable Soccer è davvero l'erede di quel glorioso titolo calcistico e la manciata di partite che abbiamo avuto modo di giocare nello stand di UKIE ci ha visti tornare indietro nel tempo**, tra urla e strepiti a sottolineare ogni giocata, tutti in preda al più becerato e verace furore agonistico tipico di Sensible... anzi, Sociable.

Proprio come il suo antenato, **il nuovo gioco di Jon Hare è frenetico, clamorosamente veloce ed è un grande omaggio all'after touch** (c'è il ritorno dei tiri a banana!) ma sorprendentemente, si fa giocare in maniera più che piacevole anche con un pad, senza dover scomodare per forza la necessità di un arcade stick in grado di emulare il buon vecchio joystick. Uno dei segreti probabili di questa rinascita, contro ogni aspettativa, è stato proprio l'immaginare davvero il gioco in uno spazio tridimensionale, che per forza di cose ha bisogno di qualcosa di più di un sistema one-button. Dunque, **Sociable Soccer**

riesce a risultare fresco, originale e nostalgico pur cambiando l'approccio al gameplay, demandando ai tasti frontali del pad diversi modi di calciare il pallone, dal passaggio rasoterra al tiro, passando per il lob e un rinvio alla cieca. Ottima anche la trovata del trigger dorsale adibito alla corsa, che influenza direttamente la fisica del pallone: mentre si corre, infatti, la sfera si stacca dai piedi del calciatore, rendendo assolutamente impossibile effettuare virate in dribbling. Andando a velocità normale, invece, la palla resta attaccata ai piedi come nella piena tradizione di **Sensible Soccer**, ma è anche vero che i tackle furiosi sono dietro l'angolo e che al solito si tende a tenere pochissimo il possesso della sfera: uno o due tocchi e via, in una celebrazione assoluta del gioco di prima e a memoria, quasi il ritorno a un Tiki-Taka ante litteram.



SOCIABLE SOCCER
RIESCE A RISULTARE
FRESCO, ORIGINALE E
NOSTALGICO PUR
CAMBIANDO
L'APPROCCIO AL

D'altronde, parlando con Jon Hare, **riflettevo sul fatto che Sociable Soccer, così come FIFA, non è vero calcio, ma entrambi sono due rappresentazioni essenziali e diverse della stessa disciplina**: il colosso di EA, infatti, ne celebra la sacra rappresentazione televisiva e persegue la realtà come garanzia di autenticità, mentre **Sociable Soccer** se ne sbatte, proponendo qualcosa che si avvicina all'ansia da giocata tipica dai campetti di periferia. Insomma, Jon Hare regala uno spaccato mentale del calcio, quello per cui più corri e più velocemente ti liberi del pallone, più sei destinato ad ascendere alla gloria eterna.

SOCIABLE WORLD OF SOCCER

Per quanto il nostro cuore abbia palpitato dal primo all'ultimo secondo di prova, **è anche vero che Sociable Soccer resta comunque un cantiere aperto, con tante piccole e grandi cose sistemare**. In primis l'IA dei portieri, che al momento si limita a fare il minimo indispensabile per non subire gol, fallendo a tratti anche clamorosamente in situazioni comode. Migliorabile, come già detto in riferimento all'uso del pad, è pure il controllo dell'after touch, che a volte, nella frenesia dell'azione, finisce per essere una palla al piede invece che una preziosa possibilità. Bene, invece, la possibilità di cambiare orientamento della telecamera: questa offre un'inedita visuale laterale che unisce il meglio dei due mondi, la frenesia del ritmo di **Sociable Soccer** e una visione di gioco più in linea con le esperienze videloudico-calcistiche contemporanee. Ciò non vuol dire che si aprono gli spazi e che cambi la filosofia, ma che a seconda del proprio stile ogni giocatore sceglierà la sua condizione ideale: io, per esempio, pur prendendo una sonora sconfitta con Jon Hare (ma rifacendomi col Bonaffini), mi sono ritrovato a giocare con il campo in orizzontale, mentre Claudio, old school e poco calciofilo, ha prediletto la classica visuale top-down.



SOCIABLE SOCCER NON È
UNA MERA OPERAZIONE
NOSTALGIA, MA UN
TITOLO CON
UN'IDENTITÀ BEN
PRECISA

A ognuno il suo, si direbbe, ed è proprio per questo che Sociable Soccer ha un grande potenziale: non richiede al giocatore grandissima dimestichezza col mondo del calcio, ma la voglia di competere, divertirsi e scendere in campo senza troppe aspettative se non quella di condividere un momento con gli amici. Per questo motivo il team di Jon Hare sta dedicando tantissimo tempo al multiplayer, nel tentativo di abbattere le barriere e permettere a tutta community di sfidarsi per la supremazia senza distinzione di piattaforma, una feature che se davvero sarà concretizzata renderà **Sociable Soccer** davvero un titolo praticamente unico al mondo. Alternativamente, comunque, sarà possibile organizzare

campionati personalizzati con i propri amici di piattaforma, o giocare vestendo la camiseta della propria squadra del cuore in una modalità simil FUT, dove i risultati permetteranno di sbloccare i giocatori leggendari di ogni team. A questo proposito, è **bene sottolineare che le squadre nel database sono un dozziliardo** (tra nazionali, club e i custom team), e pur peccando per l'assenza delle licenze, alla fine i riferimenti alle controparti reali sono molto evidenti. La grandezza del database di squadre torna utile per la vera e propria modalità carriera, che ci mette nei panni di un allenatore che deve accumulare notorietà per accedere a squadre e campionati via via sempre più prestigiosi. Il sistema di notorietà alla base della carriera funziona in maniera curiosa: il valore numerico permette di trarre il meglio solo dai giocatori con un rating pari o inferiore alla nostra notorietà, mentre quelli più famosi rendono solo al 50%, rendendo la faccenda molto interessante.

Insomma, **Sociable Soccer non è una mera operazione nostalgia e non vuole neanche sedersi sugli allori di un modello di gioco accattivante ed estremamente funzionale, bensì un titolo con un'identità ben precisa**, che ha l'obiettivo di portare il calcio nella sua forma più pura e semplice sui nostri schermi. Inutile dire che è schizzato in cima alla lista dei desideri dell'intera redazione.

