

Tattiche

Un buon affiatamento e una buona strategia sono le principali caratteristiche di una squadra vincente; questo avviene sia che giochiate sul serio sia che vi arrangiate.

Tra noi organizziamo sempre squadre di tre-quattro persone (per forza di cose, siamo sette!) e per un campo piccolo è il numero migliore.

Di queste quattro persone, o tre o cinque che siate, ci dovrebbero essere un caposquadra e tutta una serie di "caratteri":

1.

Il caposquadra - Fare il caposquadra non è semplice: bisogna avere spirito tattico, conoscere il campo e sapere sempre cosa fare durante la battaglia.

Il caposquadra coordina e dà gli ordini ai compagni, deve studiare la migliore strategia per raggiungere l'obiettivo e soprattutto si deve ricordare che si gioca a Soft Air per divertirsi: un caposquadra rigido, bacchettone e che manda i propri soldati al macello verrà presto inascoltato.

Il caposquadra, nell'individuare la strategia, dovrebbe sempre evitare ai propri uomini zone in cui resterebbero con le spalle al muro, un'eccessiva frammentazione e permettere loro una certa libertà d'azione in momenti particolari.

Ad esempio, un caposquadra con tre soldati dovrebbe fare due coppie, i cui componenti dovranno essere coordinati tra loro e dovranno aiutarsi a vicenda, avendo contatti con l'altra coppia soltanto in rari casi: una "recon squad" di due persone difficilmente viene identificata, se sa muoversi bene. In una partita di conquista della bandiera potrebbe essere una buona strategia inviare una coppia veloce con buone armi che distrugga gli avversari, mentre un'altra coppia farà un giro largo per non farsi vedere e attaccare gli avversari dal retro o conquistare la postazione nemica.

L'importante è, all'interno di un gruppo, fare sempre il caposquadra a turno: questo vi permetterà innanzitutto di divertirvi di più, dato che chi comanda si diverte di più e chi obbedisce meno (non fate quelle facce, nella vita è quasi sempre così); inoltre vi aiuterà a sviluppare le vostre doti tattiche studiando le decisioni degli altri e soprattutto i loro errori.

2.

Il cecchino - Ogni squadra dovrebbe averne uno. Il cecchino è un solitario, silenzioso, con una buona mira e soprattutto in grado di stare fermo per lungo tempo senza perdere la pazienza. A lui i compagni dovrebbero sempre affidare la pistola più precisa e con gittata maggiore (oppure lo dovrebbero convincere a comprarsela, che è meglio) poiché il tiro di un buon cecchino può spesso evitare

sconfitte catastrofiche (come farsi fregare da dietro). E' importante che il cecchino non si faccia mai prendere dalla foga di una battaglia che si sta svolgendo vicino a lui, dato che può essere un semplice diversivo, e che sappia cogliere ogni piccolo movimento intorno a lui. E' un compito difficile, ma vi assicuro che un buon cecchino riceverà sempre le lodi dei compagni e la rabbia degli avversari.

3.

I falchi - Altri membri importanti di una squadra sono i "falchi", cioè i ricognitori. In una piccola squadra ne basta uno, specialmente se siete in tre o quattro. I falchi di solito sono piccoli di statura, hanno poco ingombro come equipaggiamento, si muovono velocemente e senza farsi sentire. Il loro compito è di andare in avanscoperta, tornando rapidamente indietro ad avvertire i compagni se qualcosa non va (un'imboscata, un cecchino o un cambio di direzione degli avversari). Non è necessario che il falco abbia armi molto potenti, dato che alla mala parata gli conviene sempre battere in ritirata (mi è successo di trovarmi solo contro tre che mi correvano dietro).

Ricordate che è importante dare appoggio al falco: se lui richiede un'azione diversiva significa che ha delle buone ragioni; spesso le parole sono di troppo.

4.

La difesa - Questo è un personaggio non sempre importante; se siete pochi, evitatelo pure. Il ruolo del/dei difensore/i è di stare dietro, proteggendo il campo base e la squadra da eventuali attacchi laterali o posteriori. Specie in una battaglia di cattura della bandiera conviene sempre lasciarsi dietro un difensore che possa controllare la zona.

Qui vi ho illustrato i quattro principali ruoli, ma voi siete liberi di non seguirne nemmeno uno, tutti, o di inventarvene ancora.

Altra cosa importante è saper pianificare i movimenti.

Se nella squadra avversaria c'è qualcuno particolarmente abile per muoversi silenziosamente e per aggredire all'improvviso, lasciate un buon tiratore ai margini del campo vicino ai punti più pericolosi come il campo base. Inoltre dovete stare attenti a spostarvi sempre dove pensate che lui non possa essere. Ricordate che l'effetto sorpresa è in grado di triplicare le vittime.

Se i vostri avversari hanno un buon cecchino, muovetevi sempre a coppia, andando avanti a turno, mentre il compagno copre. Un cecchino preferisce una zona scura, possibilmente protetta dall'alto e dal retro, ed è spesso costretto a stare fermo per lungo tempo. Se lo identificate, non fate la stupidaggine di buttarvi addosso a lui, ma logoratelo da una zona protetta con fuoco rado e continuato. Anche questo andrà fatto in due, dato che uno dovrà stare attento che non arrivi altra gente indesiderata. Il cecchino, bloccato così dai vostri colpi (tirate pure a vuoto, tanto lui non si muove. A Siena si dice: "Meglio ave' paura che buscanne !") sarà indaffarato a trovare il modo per andarsene, e a quel punto un altro vostro compagno dovrebbe tentare di fregarlo passando da un lato.

Se gli avversari sono dei buon assaltatori, difendete bene il campo base (o comunque qualsiasi cosa loro stiano cercando di assaltare). Chi va all'assalto tende a sparare un grosso numero di colpi all'inizio per spaventare gli avversari e farsi strada: se voi sarete ben protetti e in grado di risparmiare i proiettili, potreste coglierlo quando riamane a secco. Se vedete che l'assalto fallisce, non esitate e partite a vostra volta: l'assaltatore si troverà in quel momento affaticato dall'azione e potrebbe avere la peggio.

Se i vostri avversari stanno fermi in un punto, magari seduti a chiacchierare, significa che si trovano in una posizione molto vantaggiosa e possono controllare bene tutta la zona circostante. Mi è capitato che la squadra avversaria si sedesse sugli zaini del campo base e rimanesse lì.

A quel punto, controllate bene se c'è un modo per girar loro intorno e utilizzatelo. Se invece vedete che non c'è modo, avvicinatevi il più possibile senza farvi vedere e affrontateli in uno scontro frontale. Purtroppo non è una cosa facile, dato che spesso è campo aperto, ma provateci lo stesso: potreste avere la meglio. Se invece siete nella macchia, ma comunque i vostri avversari sono ai limiti del campo, e quindi non potete arrivar loro da dietro, avvicinatevi lentamente e lanciate magari dei sassi da un lato per distrarli.

Questi sono solo alcuni esempi di tattiche base da tenere in considerazione quando si pianificano i movimenti. Comunque sarà il vostro buon senso (spero) che vi aiuterà quando ce ne sarà bisogno.