

[Multiplayer online, dai giochi per PC ai casinò per il poker](#)

Negli ultimi anni, i giochi online multiplayer hanno subito una vera e propria rivoluzione, grazie alle nuove tecnologie che hanno permesso di creare esperienze di gioco sempre più coinvolgenti e divertenti. In questo articolo esploreremo l'evoluzione dei giochi multiplayer online, partendo dal loro esordio sui PC fino ad arrivare alla loro diffusione nei casinò online, con particolare attenzione ai giochi di poker. Scopriremo come questi giochi siano diventati una forma di intrattenimento sempre più popolare, e come i casinò online si siano adattati a questa nuova tendenza per offrire ai propri utenti un'esperienza di gioco ancora più coinvolgente e stimolante.

L'evoluzione dei giochi multiplayer online

I giochi multiplayer online hanno una storia lunga e ricca. Nel corso degli anni, sono stati sviluppati numerosi titoli che hanno fatto la storia dei videogiochi. I primi esempi di giochi multiplayer risalgono agli anni '70, quando vennero creati giochi come Maze War e Spasim, ma fu con l'avvento dei personal computer che questi giochi iniziarono a diffondersi a livello di massa. Giochi come [Doom e Quake](#), usciti negli anni '90, contribuirono a rendere popolari i giochi multiplayer online, introducendo meccaniche di gioco innovative e stimolanti. Con l'avvento di internet, i giochi multiplayer online sono diventati sempre più sofisticati e complessi, fino ad arrivare ai giochi di ultima generazione come Fortnite e PUBG, che hanno rivoluzionato il mondo dei videogiochi e dei giochi in rete.

I giochi di ruolo online

I giochi di ruolo online, conosciuti anche con l'acronimo MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game), sono una delle forme di intrattenimento online più popolari al mondo. In questi giochi, i giocatori possono creare un personaggio virtuale e immergersi in un mondo fantastico, dove possono svolgere missioni, combattere mostri, interagire con altri giocatori e accumulare esperienza e oggetti. World of Warcraft, ad esempio, ha raggiunto un picco di 12 milioni di abbonati nel 2010, mentre Final Fantasy XIV conta oggi oltre 22 milioni di giocatori registrati. Questi giochi hanno creato vere e proprie comunità online, dove i giocatori si organizzano in gilde o clan per affrontare le sfide più impegnative e collaborare per raggiungere gli obiettivi di gioco.

I giochi da casinò online

I giochi da casinò online come quelli che è possibile trovare su <https://www.casino777.ch/it/> sono una delle forme più popolari di intrattenimento online, con una vasta gamma di opzioni disponibili per i giocatori di tutto il mondo. Tra i giochi più popolari ci sono il poker, nelle varianti Texas Hold'em e Three Card Stud, la roulette, nelle versioni americane ed europee, e le slot machine, di cui ne esistono centinaia e centinaia di esemplari, che offrono un'esperienza di gioco simile a quella dei casinò tradizionali, ma con la comodità di poter giocare da casa propria. Grazie alla tecnologia avanzata, i giochi da casinò online sono in grado di offrire grafiche di alta qualità e funzionalità interattive, che permettono ai giocatori di immergersi completamente nel gioco. Inoltre, molti casinò online offrono bonus e promozioni speciali ai loro utenti, come bonus di benvenuto, giri gratuiti e tornei di poker.

Conclusioni

In conclusione, i [giochi multiplayer online](#) sono evoluti dal loro esordio sui PC a giochi di ruolo e da casinò online, creando un'enorme cultura di gioco online e un'importante industria economica. Tuttavia, è importante giocare in modo responsabile e consapevole, evitando dipendenze eccessive e utilizzando solo piattaforme di gioco autorizzate e sicure. I giochi online possono essere una fonte di intrattenimento divertente e coinvolgente, ma è importante tenere sempre sotto controllo i propri limiti e proteggere la propria salute mentale e finanziaria.

[Il gioco digitale per il 2020: quali sono le aspettative per il settore](#)

Con la sospensione del gioco d'azzardo fisico, si stanno aprendo nuovi scenari relativi al gioco digitale, mentre anche la raccolta di giochi come Lotto e Superenalotto è stata sospesa. Per i giocatori, i giochi online rimangono disponibili sui siti con licenza, quindi per gli amanti del gioco d'azzardo in cerca di bonus ci sono siti Web con le ultime notizie: il campo è aperto sia per quanto riguarda [le slot machine dei casinò conosciute per offrire ore di divertimento con giochi gratuiti o con soldi veri](#) e giochi più tradizionali come roulette, blackjack o video poker. L'importante è farlo responsabilmente durante il tempo trascorso a casa.

Abitualmente il circuito del gioco digitale ha meno pubblico rispetto a quello di tipo fisico, visto che attualmente il circuito del gioco digitale, in Italia, rappresenta il 12% della spesa totale, rivolta al gioco, dato che ha visto un incremento durante lo scorso anno. Bisogna ricordare come per la macchina organizzativa del gioco digitale, [si era registrata una evidente battuta d'arresto legata al divieto imposto dal Decreto Dignità](#), che a partire dall'estate del 2019, pur non vietando il gioco, lo ha silenziato, vietando la pubblicità sia in tv che sul web.

Le aspettative per il settore del gioco online durante il prossimo semestre

In un secondo momento è stato però possibile far circolare materiale informativo, in merito al gioco digitale, mentre in un primo momento si era pensato ci potesse essere uno stop definitivo anche ai canali di informazione utile. Lo stop invece è stato effettuato per quanto riguarda la pubblicità esplicita, la quale si ritiene, possa avere effetti negativi su quei soggetti affetti da ludopatia, gioco compulsivo e azzardopatia, tutti fenomeni che il Governo attuale sta cercando di contrastare. Non è un caso se oggi i casinò online legali e sicuri, stanno promuovendo il gioco praticato in modo responsabile e con limitazioni di orario e di budget, seguendo il vademecum delle regole d'oro per giocare online. Gioco d'azzardo che tuttavia non deve essere confuso con i giochi di abilità quali il poker digitale, il blackjack e il baccarat, come è stato stabilito dalla Corte di Cassazione, che ha deliberato a favore del gioco del poker, dimostrando che si tratta di un gioco dove sono le abilità e gli skills del gambler a fare la differenza, sono il caso e la fortuna. Una sentenza che sicuramente ha fatto e farà discutere nel tempo.

Il trend per il 2020 per il gioco digitale

Il 2020 è iniziato con grandi novità e attesa per quanto riguarda il campo della tecnologia e del gioco

online. A inizio gennaio sono trapelati rumors che interessano le console di ultima generazione, [visto che si è parlato con insistenza di un rilascio della Nintendo Switch Pro](#) e soprattutto della nuova attesissima Playstation 5. Non ci sono ancora notizie ufficiali, anche se la Sony ha fatto trapelare alcune informazioni sulle innovazioni che la nuova console avrà. Certo questo sembra essere il momento ideale, in termini di strategia di marketing per puntare il proprio focus, su un prodotto che è un invito a restare in casa, trascorrendo il proprio tempo libero e di svago con i propri giochi preferiti.

Quale sarà il bilancio operativo per il settore del gioco digitale

Molto probabilmente durante questa primavera il settore del gioco online, avrà dei dati molto positivi, fatto eccezione per il segmento del betting digitale. In particolare saranno i giochi di casinò online e delle varie piattaforme come Nintendo, Sony e Xbox One, ad avere buoni riscontri di pubblico, con un lavoro di programmazione capillare che già durante lo scorso autunno e l'inizio dell'inverno da poco concluso, ha ottenuto numeri e vendite record.

Come l'online ha rivoluzionato il mondo dei videogame

Per anni giocare ai videogame ha significato confrontarsi con il proprio PC o la propria console, di fronte al monitor e alla TV di casa, magari organizzando di tanto in tanto piccoli tornei tra amici per creare sfide più avvincenti e divertenti. Con l'avvento di internet però, tutto questo ha subito una rivoluzione, grazie all'abbattimento dei confini geografici e alla possibilità di avere sempre a portata di mano i propri giochi preferiti, anche fuori casa. Vediamo dunque cosa è realmente cambiato in poco più di 10 anni grazie alle nuove tecnologie.

Semplicità ed entusiasmo: i primi videogiochi



La nascita dei videogiochi risale al 1975, anno in cui **Atari** immette sul mercato la prima versione di **Pong**, un gioco semplicissimo in cui bisognava far rimbalzare una pallina tra due barre in movimento, come in una sorta di tennis molto elementare. Inizialmente disponibile solo nelle sale gioco, negli anni successivi *Pong* viene tradotto anche in versione domestica, aprendo dunque all'introduzione dei videogames anche all'interno delle nostre case. Dalla fine degli anni '70 in poi, la crescita del settore inizia a essere esponenziale, grazie all'introduzione di nuovi titoli come **Asteroids**, **Space Invaders** e il mitico **Pac-Man**, tutti giochi dagli schemi molto semplici ma in grado di appassionare e di incollare allo schermo migliaia di utenti.

È così che inizia a diffondersi la febbre da videogame, alimentata dalla produzione di console dalle tecnologie sempre nuove: Atari, in primis, ma anche **Nintendo**, **SEGA**, **Commodore** e **Spectrum**, sono solo alcune delle piattaforme utilizzate per giocare in casa tra gli anni '80 e '90. Parallelamente all'ammodernamento delle console, vengono introdotti sul mercato giochi via via più complessi, come quelli di sport o i [giochi cosiddetti "a piattaforme"](#), con personaggi in movimento, quadri da superare e obiettivi da raggiungere — basti pensare all'immarcescibile **Super Mario Bros**.

Dalla metà degli anni '90, poi, con l'arrivo sul mercato di PlayStation, un nuovo tabù viene superato e dalle classiche cartucce si passa ai giochi su CD-Rom, più capienti e dunque in grado di contenere dati più complessi.

Anni 2000: i videogames sfidano la realtà



Col passare degli anni, i videogiochi si avvicinano sempre più alla realtà, sia dal punto di vista grafico che nelle animazioni. Il livello di complessità dei giochi cresce anno dopo anno e l'esperienza vivibile sia su console che su PC si arricchisce di nuovi elementi. Non solo, dal 2000 in poi arrivano nelle case le **prime connessioni Internet** e diventa possibile effettuare le prime sfide on-line. Il fenomeno per il momento resta piuttosto limitato, anche a causa delle linee ancora troppo lente e di una diffusione non così capillare come oggi, ma apre a un mondo del tutto nuovo che esploderà di lì a poco.

Realtà virtuale e giochi mobile: la rivoluzione degli ultimi anni

Gli ultimi dieci anni hanno rappresentato l'ennesima **rivoluzione per il mondo dei videogame**: le tecnologie sviluppate nel giro di così poco tempo hanno infatti portato all'introduzione di sistemi di gioco completamente diversi rispetto al passato e alla possibilità di vivere in maniera sempre più piena lo scenario proposto.

Un primo passo in tal senso avviene con la **Nintendo Wii**, in cui il joypad viene sostituito da controller che seguono il movimento delle mani e che rendono dunque la fase di gioco più dinamica. In buona sostanza, ora il giocatore si muove esattamente come farebbe se fosse lui all'interno dello schermo, guidando così in maniera diretta il suo personaggio. Con la **realtà virtuale** invece, si riesce a entrare quasi fisicamente nel gioco, prendendo parte alla scena anziché controllarla solo tramite un joypad: lo schermo difatti scompare e diventa possibile, [attraverso un apposito visore](#), immergersi nella realtà alternativa per raggiungere gli obiettivi richiesti dal videogioco.



L'altra rivoluzione di questi anni è invece la diffusione dei giochi on-line, in particolare quella connessa alla diffusione dei **dispositivi mobili**. Se già a metà degli anni 2000 le connessioni veloci avevano iniziato ad aprire alla possibilità di partecipare a giochi sul web in contemporanea con altre centinaia di utenti collegati da ogni parte del mondo, è proprio negli ultimi 10 anni che il fenomeno ha raggiunto livelli esponenziali. Un titolo come *League of Legends*, per esempio, è riuscito a totalizzare numeri incredibili, con **27 milioni** di giocatori connessi quotidianamente e **67 milioni di giocatori mensili**. Proprio *LoL* rappresenta da questo punto di vista il simbolo dell'esplosione dell'on-line gaming, un fenomeno che ha portato a competizioni in streaming di livello globale.

Oltre che dai più tradizionali dispositivi fissi, Internet ha permesso anche la rapida diffusione dei mobile game, grazie anche all'introduzione sul mercato di smartphone e tablet sempre più avanzati e a offerte di traffico dati ormai quasi illimitate. L'avvento di portali specializzati e app specifiche per giocare on-line ha creato vere e proprie community intorno ai titoli più in voga del momento e ha dato la possibilità di [organizzare sfide in tempo reale](#), tanto nell'ambito dei giochi sportivi o di carte quanto in quelli fantasy o di sopravvivenza, settore quest'ultimo in cui titoli come *Fortnite* hanno letteralmente sbancato arrivando a milioni di dollari di fatturato.

I mobile device rappresentano forse da questo punto di vista la novità più interessante, oltre che il settore più stuzzicante sul quale puntare per il prossimo futuro: l'arrivo di connessioni sempre più veloci, come il [5G per smartphone](#), apre infatti a scenari ancora più caldi, con la possibilità di accrescere le potenzialità dell'intero comparto e di creare interconnessioni ancora più solide. Un'opportunità che i maggiori operatori del gaming difficilmente si lasceranno scappare.

[Lara Croft e le altre: quando l'eroina del](#)

[videogame è una donna](#)

Shadow of the Tomb Raider: definitive edition, l'ultimo gioco della saga di *Tomb Raider*, è disponibile da pochi giorni in Italia. Contemporaneamente stanno per iniziare le riprese di **Tomb Raider 2**, interpretato ancora una volta da Alicia Vikander. È il momento di tornare a parlare di Lara Croft e di altre eroine che hanno fatto la storia dei videogame.



Lara Croft, un'archeologa che ha conquistato il mondo

La prima avventura di *Tomb Raider* risale al 1996 ed è stata sviluppata per Eidos Interactive da Core Design. Il plot è semplice ma avvincente: Lara Croft è un'archeologa (letteralmente una "razziatrice di tombe") che si trova ad affrontare una serie di insidie e pericoli per trovare tesori e antichi manufatti. Il successo del videogame è tale che ne vengono realizzate tre serie, la prima di sei episodi, la seconda e la terza di tre. Il segreto del successo di questo gioco sta in un nuovo genere, l'action-adventure, che si trova a metà strada tra il platform game e lo sparatutto, ma anche e soprattutto nella scelta anticonvenzionale di una protagonista femminile in un periodo in cui la maggioranza dei gamer e dei personaggi è maschile. Il personaggio è "tosto", capace di affrontare i pericoli come e meglio di Indiana Jones, la sua storia è entusiasmante e il suo aspetto è destinato a renderla una sex symbol. Figlia di un lord inglese, fidanzata con un nobile, Lara parte a 16 anni per una spedizione in Cambogia, che accenderà la sua passione per l'archeologia. A soli 21 anni, reduce da un incidente aereo sull'Himalaya, deciderà di cambiare drasticamente il corso della sua vita.

Tomb Raider, dai gadget ai film



I creatori di *Tomb Raider* celebrano il suo 23° compleanno con *Shadow of the Tomb Raider: definitive edition*, che ci riporta alle origini di Lara Croft e al momento in cui diventa una “razziatrice di tombe”. Questa edizione disponibile sul Playstation Store contiene il gioco base con varie correzioni, le sette tombe sfida dei DLC, i completi, le abilità e tutte le armi dell’eroina. Ma il successo della serie non vive solo nel mondo del gaming. Durante i suoi 23 anni di vita, Lara Croft ha contagiato anche il mondo del cinema, debuttando sul grande schermo nel 2001 con il volto di Angelina Jolie in *Lara Croft: Tomb Raider*. L’attrice ha interpretato l’episodio successivo, *Tomb Raider: la culla della vita*, nel 2003, per poi passare il testimone ad Alicia Vikander, che nel 2018 è stata la protagonista del reboot *Tomb Raider*. La Vikander si prepara ora a girare *Tomb Raider 2*, per la regia di Ben Wheatley, e si è detta entusiasta all’idea che Angelina Jolie possa eventualmente avere un cameo nel film. All’archeologa è stata dedicata anche la slot machine *Tomb Raider - Secret of the sword*, che ha il suo posto d’onore accanto a quelle di *Game of Thrones*, *Star Wars* e, appunto, di *Indiana Jones*, [sul sito di gaming Betway Casinò](#). I [fanclub come Tomb Raider Italia](#) e i gadget legati al personaggio non si contano, a partire dai costumi che vengono sfoderati ogni anno a Halloween, a Carnevale, ma soprattutto in occasione di vari cosplay.

Lara Croft... e le altre?

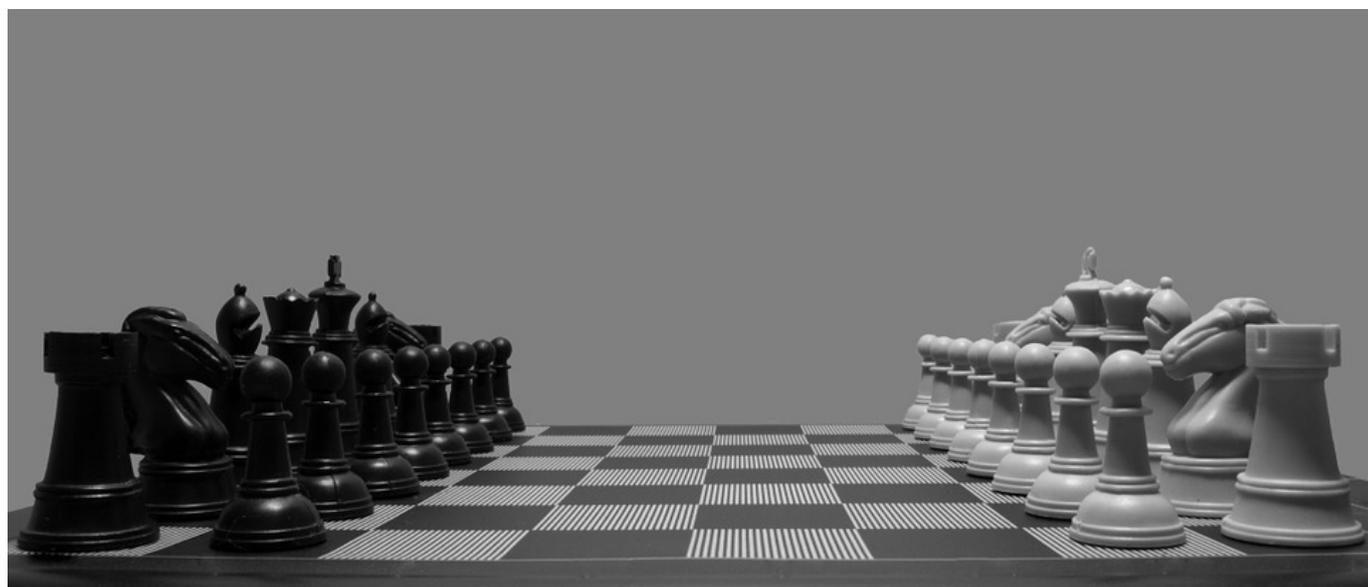
Se Lara Croft ha oscurato tutte le altre eroine, i personaggi femminili degni di nota nel mondo dei videogame sono numerosi. Un esempio storico, ma lontanissimo dalla figura dell’archeologa-avventuriera, è la Principessa Peach di *Super Mario*: bionda, con gli occhi azzurri, vestita con un lungo e vaporoso abito rosa, nel 1985 rappresentava una dolce bambolina da salvare dal cattivo di

turno. I tempi sono cambiati e sono arrivate nuove star dei videogiochi. Tra loro Chun-Li di *Street Fighter*: un'agile e muscolosa combattente di arti marziali, capace di destreggiarsi in ogni situazione e di sconfiggere anche uomini sulla carta molto più forti di lei. Impossibile dimenticare [Jill Valentine di Resident Evil](#): coraggiosa e sensibile, nel 1996 l'ex agente di polizia del reparto speciale di Raccoon City è una dei quattro protagonisti (gli altri tre sono maschi) del primo *Resident Evil*, ed affronta senza paura zombie e mostri di ogni tipo. Ma c'è anche Samus Aran, un'altra "dura", bellissima, biondissima e fortissima protagonista di *Metroid*, uno sparatutto a tema science fiction, che per quasi tutta la durata del videogioco agisce coperta da una tuta, e che svela la sua identità femminile solo alla fine. E che dire di Ellie, la giovanissima di *The Last of Us*, un personaggio fragile e umano che vive in un mondo ormai distrutto e che ne rappresenta la purezza di un tempo?

Da Lara Croft a Ellie, le protagoniste dei videogame sono sempre più numerose, e non a caso: negli ultimi anni il settore ha visto [crescere in maniera esponenziale la presenza femminile](#), tanto tra il pubblico di eSport, quanto tra i giocatori. E se, come confermano i sondaggi, i videogame hanno superato lo shopping nella lista delle passioni delle ragazze, è probabile che presto vedremo sui nostri schermi nuove storie e nuove eroine dei videogiochi.

L'importanza della strategia nel gioco

Tutti gli appassionati dei giochi, che siano giochi di carte, giochi da tavolo o videogame sono ben consapevoli del fatto che "giocare" sia una cosa seria. Qualsiasi giocatore che voglia ottenere dei risultati nel proprio campo non può permettersi improvvisazione o rimettersi all'intuito ma, anzi, deve necessariamente avere una strategia ben consolidata che lo guiderà durante tutto il corso della propria esperienza di gioco. Sta proprio in questo la bellezza del gioco: pensare ad una strategia, modellarla in base alle mosse del proprio avversario, studiare tutte le possibili azioni e scegliere quella che, a nostro avviso, sarà in grado di rendere al meglio. La pianificazione è tutto, che si tratti del gioco degli scacchi, di una partita a blackjack o di una partita ad un videogioco, di avventura o sportivo che sia.



Blackjack

Il blackjack, noto in Italia anche come Ventuno, è uno dei giochi di carte più famosi al mondo e viene svolto tra il banco ed il giocatore. L'obiettivo del gioco è di mettere a segno un punteggio superiore rispetto a quello del banco ma, comunque, inferiore a 21. Nonostante, dai meno esperti, il blackjack possa essere considerato un gioco di mera fortuna, in realtà, i grandi giocatori seguono delle regole strategiche ben precise: le norme regolatrici del gioco sono delle regole matematiche ed il giocatore esperto, al momento della puntata, dello split o del raddoppio blackjack basa la propria giocata seguendo rigorosamente il calcolo delle probabilità. Nulla è lasciato al caso e la strategia e la conoscenza delle regole statistiche sono fondamentali per il successo.



Risiko

Il Risiko è probabilmente uno dei giochi da tavolo più famosi al mondo: l'obiettivo è di portare a termine la propria missione segreta mediante il raggiungimento di determinati traguardi. Per quanto il Risiko sia un gioco per passare delle serate divertendosi in compagnia ci sono delle persone che ne hanno fatto la propria fonte di sostentamento. Ciò in quanto il Risiko è un gioco di strategia che, praticato con l'utilizzo di dadi, in numero variabile in base al numero di armate possedute dal singolo giocatore, è regolato anch'esso da norme statistiche e probabilistiche: ovviamente maggiore sarà il numero di dadi con i quali viene attaccato un nemico e maggiori saranno le probabilità che l'attacco vada a buon fine. Fondamentale sarà inoltre comprendere gli obiettivi dell'avversario e

comportarsi di conseguenza, nel minor tempo possibile.

Scacchi

Gli scacchi sono il gioco di strategia per eccellenza: le variabili del gioco sono talmente tante che fino a qualche anno fa si pensava che le mosse praticabili durante una partita di scacchi fossero infinite. Tuttavia, un matematico statunitense si è occupato del problema ed ha scoperto che in realtà le mosse attuabili sono 10¹²³, un numero superiore agli atomi potenzialmente presenti nell'universo. Ne deriva che i grandi giocatori di scacchi sono, anzitutto, degli abili strateghi, capaci di modificare il piano di gioco in base alle mosse ed al comportamento dell'avversario, senza tuttavia dimenticare il proprio piano gara e la propria strategia.

I videogame: FIFA 19 e Red Dead Redemption 2



Anche i videogiochi, ovviamente, richiedono una notevole abilità strategica per il completamento delle missioni ed il raggiungimento degli obiettivi. I videogame moderni, tuttavia, hanno raggiunto un livello di complessità tale che, le scelte compiute dal giocatore nel corso della propria esperienza di gioco sono in grado di determinare il futuro del personaggio stesso, rendendo ogni partita differente da qualsiasi altra: ne è un esempio il nuovo capolavoro della [Rockstar, Red Dead Redemption 2](#), che si candida ad essere il gioco che verrà ricordato negli anni per aver modificato per sempre il concetto di gioco di strategia. Non esiste, infatti, una strategia di gioco, ma un numero infinito di strategie e possibili evoluzioni della storia che saranno determinate solo ed esclusivamente dal giocatore. Un discorso simile, inoltre, vale anche per **FIFA 19**, il gioco di calcio più venduto al mondo che, oltre alla modalità partita singola, permette agli utenti di pianificare la propria carriera da allenatore o da giocatore singolo, curando nei minimi dettagli l'allenamento dei

giocatori, le operazioni di mercato, l'assunzione di membri dello staff etc. Non è un caso, pertanto, che quella dei gamer sia diventata una vera e propria professione che, tra sponsorizzazioni ed ingaggi vari, permette ai giocatori di guadagnare fior fior di quattrini.

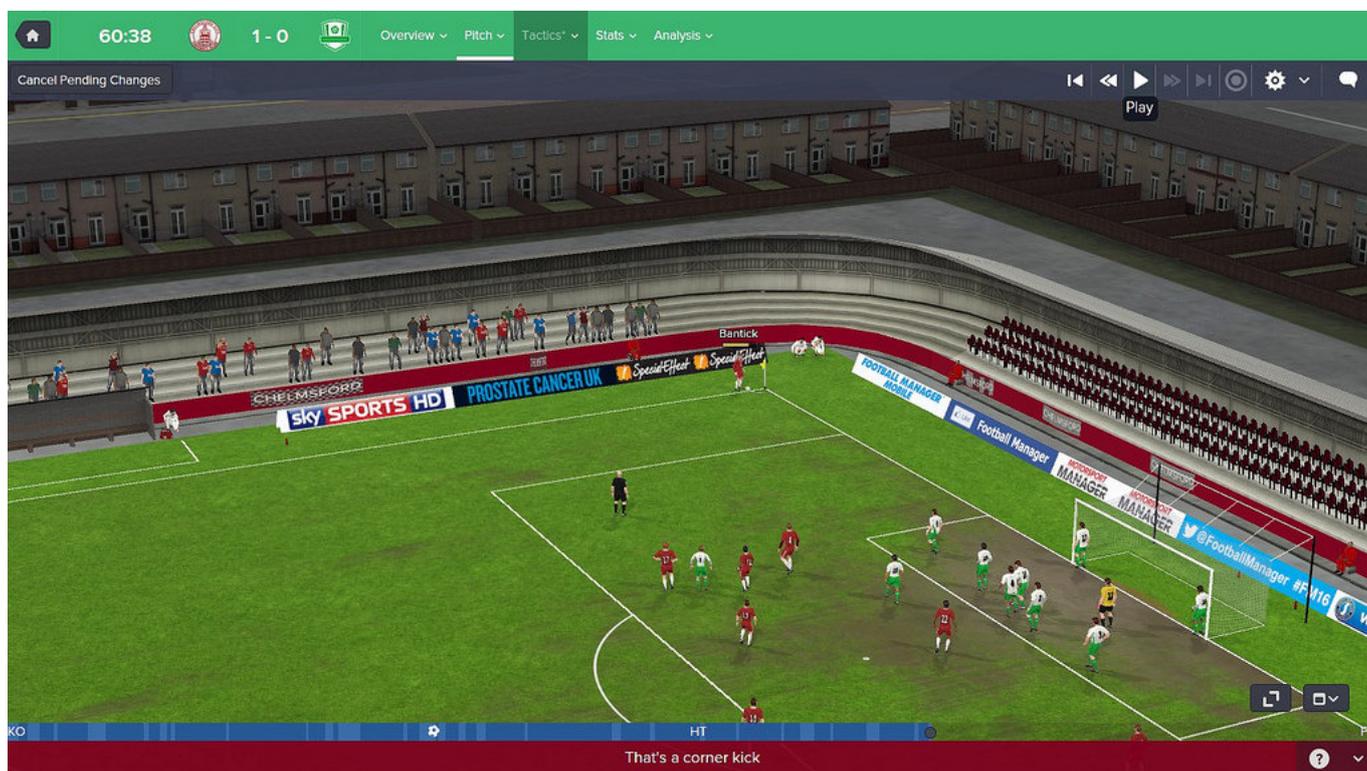
Come abbiamo avuto modo di vedere il gioco è una cosa seria. Approcciarsi in modo professionale e serio ad un qualsiasi gioco, da tavolo, di carte o un videogame, richiede una certa preparazione ed un dettagliato piano strategico che possa permettere all'utente di cavarsela anche nei momenti di difficoltà.

[Football Manager 2019: in arrivo la nuova versione dello storico gioco manageriale](#)

Ormai sulla cresta dell'onda da più di 10 anni, **Football Manager** può essere definito il simbolo dei giochi manageriali di calcio, un vero e proprio simulatore gestionale per aspiranti commissari tecnici, caratterizzato da un ricchissimo database e da numerose e realistiche funzioni. L'edizione 2019 di quello che è uno dei videogames più amati dal grande pubblico è in uscita il prossimo 2 novembre: scopriamo alcune delle novità già annunciate, ripercorrendo anche le tappe principali di una storia di incredibile successo.

Fortemente atteso dagli amanti del genere, **Football Manager 2019**, sembra già promettere diversi interessanti ritocchi. È proprio di questi giorni, infatti, il comunicato lanciato da **Sega e Sports Interactive**, che hanno presentato alcune delle principali novità che interesseranno la nuova versione del gioco, a partire dalle numerose opzioni introdotte negli allenamenti delle squadre.

Dopo un attento studio sul campo, gli sviluppatori delle due case produttrici hanno realizzato importanti modifiche proprio sulle sessioni di **allenamento**, rese più complete e realistiche grazie a programmi del tutto simili a quelli portati avanti nel mondo reale. Non sono però solo queste le novità che gli appassionati troveranno all'interno del loro gioco preferito: anche la modalità partita vedrà **Football Manager 2019** avvicinarsi sempre più alla realtà calcistica a 360 gradi.



A livello tattico, i manager avranno la possibilità di scegliere tra opzioni preimpostate oppure sviluppare un proprio sistema di gioco, con la massima flessibilità nelle istruzioni da impartire ai giocatori in ogni fase di gioco. Proprio come **veri allenatori in panchina**, gli utenti potranno comunicare ai calciatori in campo le variazioni tattiche in tempo reale, modificare lo schema in base all'andamento della partita e scegliere di puntare sull'attacco o chiudersi in difesa per portare a casa il risultato desiderato.

Sta proprio nella vastità di informazioni gestibili uno dei principali pregi di *Football Manager 2019*, che riesce a trasferire su un videogame in maniera quasi completa tutte le emozioni del vero sport, inclusa la tanto discussa innovazione del **VAR** (Video Assistant Referee).

Altra importante novità è l'accordo di licenza finalmente chiuso con la Bundesliga e la Bundesliga 2, che consentirà per la prima volta ai giocatori di scegliere la propria squadra tra quelle delle due principali serie del campionato tedesco, con tanto di divise originali, distintivi e tratti somatici dei calciatori.

Nel presentare i cambiamenti apportati, **Miles Jacobson**, Director di *Football Manager*, ha affermato: "Nell'ultimo anno abbiamo affrontato un importante cambiamento come studio, spostando gli uffici, migliorando le nostre pratiche lavorative e passando una grande quantità di tempo a effettuare ricerche. Il risultato di tutto questo lavoro può essere visto in *Football Manager 2019* - ha un look pulito e anche molta freschezza, non solo con le nuove funzionalità, ma anche attraverso molte altre modifiche che lo rendono un'esperienza ancora più avvincente da giocare: siamo tutti molto orgogliosi di ciò che abbiamo ottenuto con *FM19* e non vediamo l'ora di ascoltare ciò che i nostri fan hanno da dire".

Oggi *Football Manager* può essere considerato il titolo più importante nell'ambito dei **giochi manageriali**: ma come si è arrivati a tanto successo? Nato come rivale dell'altro must del genere, ossia *Championship Manager*, uno dei videogames [più amati degli anni '90](#), *Football Manager* ha saputo scalzare la concorrenza del suo avversario sfruttando da un lato il lento declino del gioco di casa Eidos e dall'altro l'attento lavoro di ricerca e sviluppo portato avanti negli anni dai suoi programmatori.

Se da un lato, titoli come *Pes* e *Fifa* tengono incollati i videogiocatori al monitor per l'aspetto quasi esclusivamente tecnico, fatto di colpi di classe e giocate imprevedibili, i giochi di tipo manageriale

ampliano lo spettro di situazioni vivibili coinvolgendo temi fino ad alcuni anni fa considerati poco attraenti.

La **gestione completa di un club di calcio**, dagli aspetti economici a quelli tattici, può infatti sembrare tutt'altro che coinvolgente, ma basta calarsi per pochi minuti nei panni del presidente/allenatore di turno per trasformarsi in accaniti manager alla Gaucchi, pronti a cercare i talenti del futuro nelle serie minori dei paesi più improbabili e a spingere la propria squadra verso traguardi fino a quel momento impensabili.

Mentre in Italia, sin dai primi anni '90, tale modalità veniva introdotta dall'indimenticato **PcCalcio**, fu la serie di giochi conosciuta come *Championship Manager* (*Scudetto* nel nostro Paese) a toccare l'apice all'inizio degli anni 2000. La rottura tra Sports Interactive ed Eidos nel 2004, con il successivo accordo tra i primi e la Sega, fu però l'evento che spinse i fan di *CM* a tuffarsi sulla completezza e sulla giocabilità proprio di *Football Manager*.



In pochi anni, *Football Manager* ha finito per diventare un must non solo tra i fan dei giochi manageriali ma anche tra gli stessi addetti ai lavori, che più di una volta hanno ammesso di aver attinto all'infinito **database del videogame** per scoprire i campioni del futuro. Addirittura poi, c'è chi utilizza il gioco per i propri pronostici, affidandosi ai risultati da questo elaborati per scommettere sugli eventi sportivi reali: basti pensare a quando, in un [simpatico "esperimento"](#) *FM 2018* ha suggerito la **mancata qualificazione dell'Italia** agli ultimi mondiali, azzeccando in pieno questo e altri avvenimenti della stagione in corso.

Le premesse per divertirsi, dunque, ci sono tutte: **Football Manager 2019** sarà disponibile sia per PC che per Mac, oltre che in versione Mobile e Touch, già dai primi giorni di novembre, mentre la versione per Nintendo Switch sarà probabilmente rilasciata a fine novembre. Ancora solo pochi giorni di attesa e potremo valutare i progressi fatti in quest'ultima edizione.