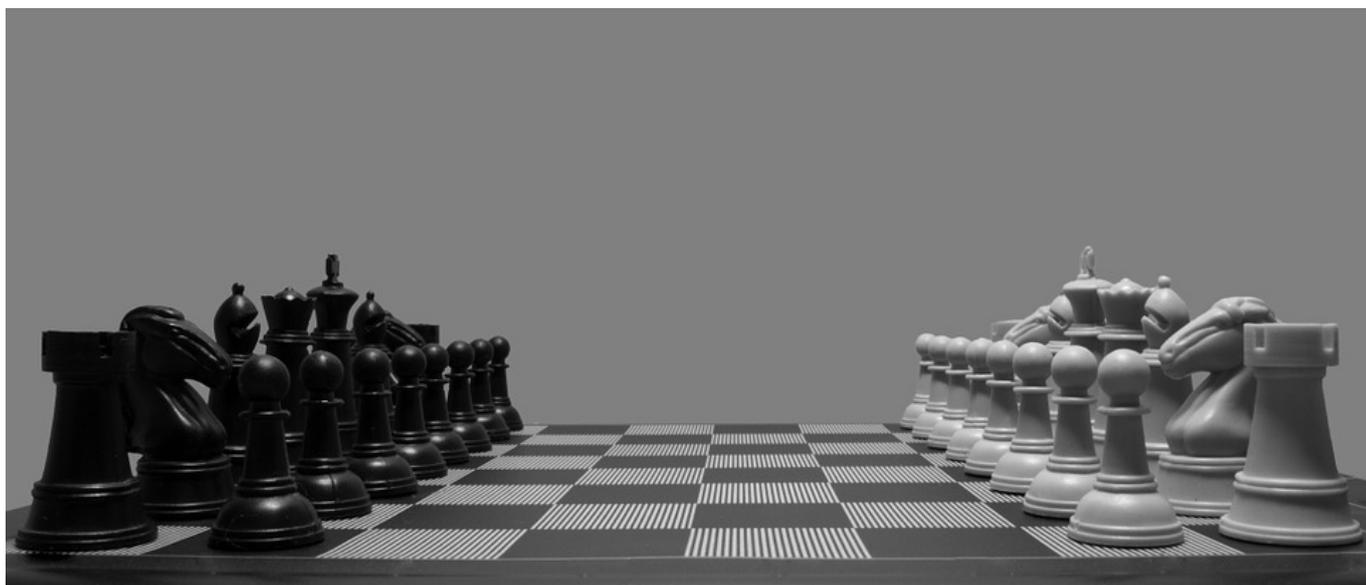


L'importanza della strategia nel gioco

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.

[EA Sports: ed è di nuovo polemica sui sistemi di looting nei videogiochi](#)

Nonostante le recenti polemiche dei consumatori riguardanti le **loot-box**, **Daryl Holt**, **vice presidente di EA Sports**, secondo un'intervista rilasciata per la nota rivista online **gamesindustry.biz**, ha affermato che il loro modello, adottato per l'acquisizione di loot-box, sia ineccepibile.

Fino a quando non si verificarono problemi con le loot-box di **Star Wars Battlefront II**, questo "meccanismo" non era mai stato molto criticato, come per **FIFA**, in cui è fortemente presente un sistema di "lootaggio", tranquillamente alimentato dagli acquisti online dei giocatori.

Daryl Holt, ai microfoni di **gamesindustry.biz** durante il **Gamelab Barcellona**, dice infatti:

«È un tipo di gioco differente, è questo l'aspetto che devi approfondire quando parliamo della scelta del giocatore come parte del nostro mantra "prima il giocatore". Gli viene semplicemente data la scelta su come vogliono competere. Posso guadagnare loot-box in FIFA Ultimate Team semplicemente giocando. Posso anche batterti se hai una squadra migliore, perché sono migliore di te a FIFA, io non mi preoccupo di quello che è il mio punteggio come squadra.»

Ma in ogni caso, la polemica nata per i "bottini" di **Battlefront 2** ha alzato un polverone, facendo anche dubitare della sostenibilità del modello di "looting" adottato da **EA**.

«Il nostro modello è assolutamente sostenibile. Certamente ha cambiato il nostro modo di fare, quando sentiamo informazioni dagli altri giocatori o dall'industry, nel modo in cui tutti reagiamo e ci adattiamo a esso. Per esempio, la divulgazione delle probabilità di vincita dei pacchetti nei nostri giochi EA Sports è una cosa molto importante, così possiamo avere una comprensione totale al riguardo, come comunichiamo, come ci occupiamo del servizio dal vivo e come testiamo le cose e implementiamo il feedback su tutti i prodotti. Per quanto riguarda EA Sports e Ultimate Team, la modalità di looting è molto popolare: funziona come dovrebbe e offre ai giocatori la possibilità di giocare nel modo in cui vogliono giocare, il che ritengo sia prezioso finché riusciamo ad assicurarci che non sia un danno per la fruibilità del gioco.»

Ma il punto di vista di **EA** sulle **loot-box**, nonostante tutto, rimane in contrasto con quanto stabilito dalla **Commissione per il gioco d'azzardo belga**, che ha accusato aspramente tale meccanismo, indipendentemente dal valore reale degli oggetti o dalla possibilità di scambiarli al di fuori del gioco. Tutto ciò è una violazione della legislazione sul gioco d'azzardo.

In seguito a questa decisione, EA ha risposto, affermando:

«Crediamo fortemente che i nostri giochi siano sviluppati e implementati eticamente e legalmente in tutto il mondo.»

Holt sostiene che il loro sistema di looting non sia in alcun modo equiparabile al gioco d'azzardo:

«Sai cosa potresti ricevere, hai informazioni dettagliate su quello che acquisti; non è affatto un gioco d'azzardo. Oltretutto non esiste una valuta reale per i pacchetti acquistati in gioco. C'è una netta disconnessione tra ciò che viene detto, ciò che viene chiesto e ciò che viene pensato, rispetto a ciò che accade realmente nel settore. Non sappiamo cosa potrebbe accadere in futuro; possiamo solo continuare a proporre la migliore esperienza per i nostri giocatori.»

Indipendentemente da ciò che **EA** crede sia o non sia gioco d'azzardo, la **Commissione per il gioco d'azzardo belga**, ha stabilito che il sistema di looting adottato, viola la legislazione e che alla fine, verranno prese contromisure. Per ora, **il ministro della giustizia belga Koen Geens**, si incontrerà con le parti interessate del settore, per iniziare un dialogo. **Peter Naessens, direttore della Belgian Gaming Commission**, ha recentemente dichiarato in una intervista di **gamesIndustry.biz**:

«Prenderemo tutte le misure preparatorie per la stesura dei rapporti di polizia, ma di certo non sarà "domani". Deve passare un certo lasso di tempo per il Ministro della Giustizia.»

Insomma, la situazione non è delle più rosee riguardo tutte le software house che hanno ormai adottato il meccanismo di looting. **EA** probabilmente è solamente la prima a finire nell'occhio del ciclone e, probabilmente, ne seguiranno altre. Anche **Activision**, per esempio con le "casse rifornimenti" dei suoi ultimi **Call of Duty**, che permettono di trovare armi uniche e più potenti, di certo non è da meno. Sono del parere che il sistema di loot-box non sia del tutto deleterio, purché non vada a intaccare il portafoglio. Sarei più propenso a un sistema meritocratico del meccanismo delle "casse premio", in questo modo, chi gioca molto o gioca bene avrebbe veramente meritato il riconoscimento e non chi ha più fondi sul conto. A meno che, come per **Overwatch**, le casse non diano altro che oggetti di valore puramente estetico senza influire sulla giocabilità del titolo.

[FIFA 18: le impressioni dalla Demo](#)

Come ogni anno, il mese di settembre è dedicato ai calcistici per antonomasia: **Pro Evolution Soccer** e **FIFA**. Nella veste 2018, entrambi i titoli presentano grosse novità che analizzeremo nel corso dell'intero mese, cominciando il percorso con la **Demo** di **FIFA 18**, uscita su **PlayStation 4**, **Xbox One** e **PC**. Alla fine, dopo anteprime e recensioni ci sarà uno speciale per eleggere, anche quest'anno, il miglior titolo calcistico della stagione.

Al suo secondo anno di **Frostbite Engine**, il titolo **EA** implementa alcune feature che arricchiscono ulteriormente il senso di realismo e una rinnovata modalità "**The journey**" nella quale **Alex Hunter**, ormai affermato, dovrà confrontarsi con le difficoltà che deve affrontare un calciatore professionista.

Hai voluto la bicicletta?

Partiamo proprio con il viaggio di **Alex Hunter**, giunto - per così dire - alla seconda stagione. Non è più un pivello arrivato dai bassifondi, bensì un calciatore professionista di prospettiva, cercato da moltissime squadre, non solo in **Premier League**, ma anche all'estero. Questa è una delle tante novità di questa modalità: non saremo più relegati al solo campionato inglese ma potremmo giocare in squadre blasonate dei campionati più importanti d'Europa. **PSG, Bayern Monaco, Real Madrid** sono solo alcuni dei club di cui potremo vestire la maglia, aumentando a dismisura la profondità della narrazione e soprattutto la varietà. La scrittura di **Tom Watt** si arricchirà di ulteriori colpi di scena e momenti drammatici e, come visto nella brevissima demo, situazioni che faranno rischiare la carriera al giovane Alex. "The Journey" è sicuramente un ottimo modo per vedere il calcio da un altro punto di vista, il cosiddetto dietro le quinte di un mondo vasto e pieno di sfaccettature. Anche tecnicamente risulta migliorato, con **cutscene** più pulite e definite e soprattutto con maggiori dettagli negli spogliatoi che, nella prima iterazione risultavano davvero vuoti. Da segnalare qualche piccolo calo di **frame** durante gli intermezzi, ma ricordo che non si tratta di una **build** finale. Questa seconda stagione de "**Il viaggio**" sembra davvero migliorata e comincia davvero ad appassionare come se fosse una buona serie TV e, se aggiungiamo la possibilità di personalizzare Alex, più l'incontro con calciatori del calibro di **Cristiano Ronaldo**, ne vedremo delle belle.



Un deciso passo avanti

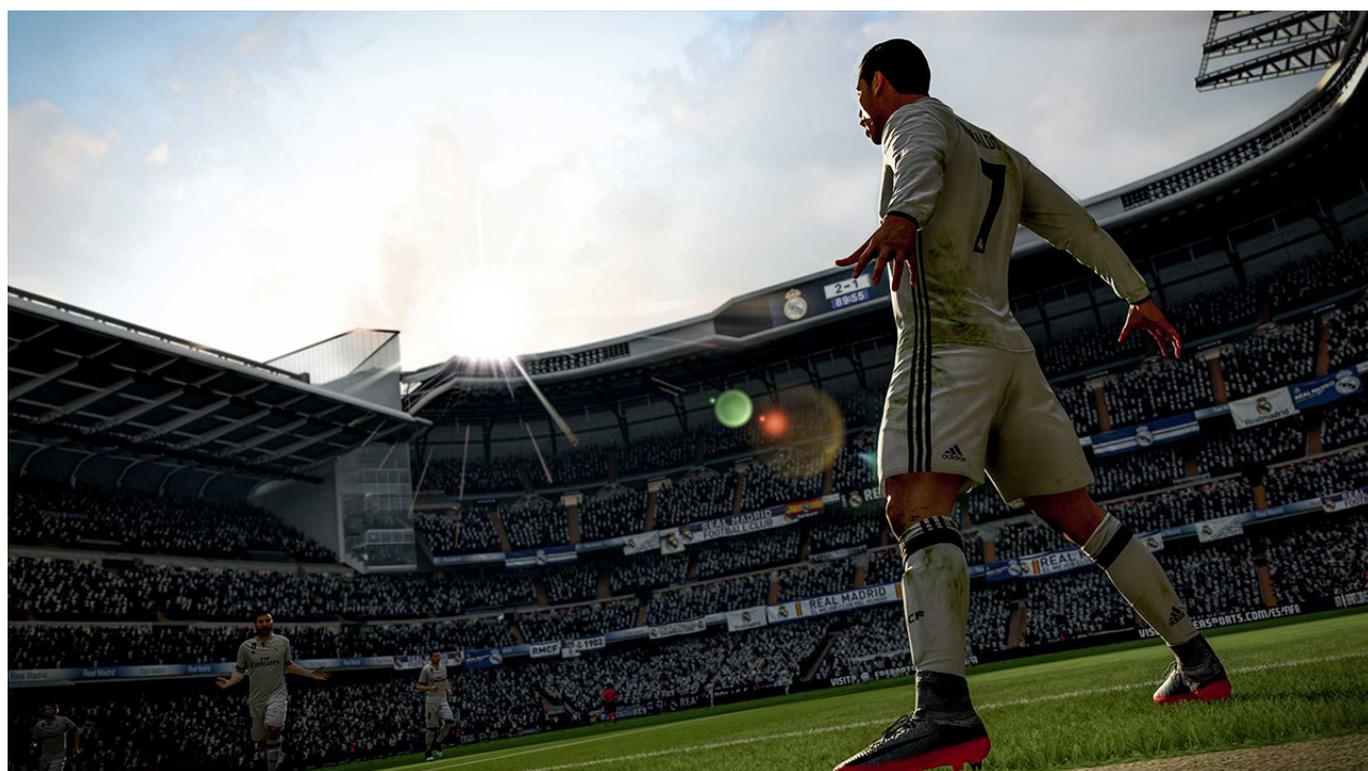
FIFA 18 presenta diverse novità in termini di gameplay, non solo dedicate al gioco in senso stretto ma anche strutturalmente. Un'innovazione che balza subito all'occhio è la possibilità di **decidere prima dell'inizio della partita le tre sostituzioni disponibili**: direttamente dal menu della gestione della squadra possiamo scegliere chi sostituire con chi in modo da snellire i tempi di gioco. Si avrà così, nel corso della partita e solo durante le pause, la possibilità di effettuare una sostituzione veloce indicata dall'icona in basso a destra. Una volta premuto il grilletto destro del

vostro joystick ecco che si avvierà istantaneamente la *cutscene* della sostituzione senza dover mettere in pausa il gioco. Questo è un elemento importante soprattutto nelle modalità online in quanto possono venir annullate le strazianti pause che possono inficiare il ritmo della partita. Qualora non decidessimo i cambi in ogni caso la CPU ci suggerirà quale scelta effettuare e starà a noi scegliere se procedere o meno.

Scesi finalmente in campo, notiamo subito delle differenze: il **ritmo di gioco** è decisamente diminuito e anche la fisica del pallone ha subito una vistosa variazione, risultando più pesante. Questo porta a un gameplay molto più ragionato, in cui il centrocampo diventa fulcro essenziale delle nostre giocate. Galoppate sulla fascia ridotte al minimo ma controlli migliorati sui giocatori portano il titolo EA su un altro livello rispetto alla concorrenza: si ha davvero l'impressione del controllo totale, e l'abilità col pad sarà decisiva se si vogliono ottenere risultati. A complicare ulteriormente le cose, le squadre si arricchiscono di un'**IA più evoluta** e soprattutto più caratterizzata in base alla squadra contro cui giocheremo: il nuovo Real col suo rinnovato tiki-taka, il catenaccio juventino, la forza dell'Atletico di Madrid cambieranno drasticamente il nostro modo di approcciarci alle partite contro la CPU. Diventa fondamentale studiare un minimo l'avversario e modificare opportunamente le nostre strategie di gioco. A questa caratterizzazione delle squadre, si unisce anche il cosiddetto **Real Player**, il nuovo sistema di scan Electronic Arts, che replica al dettaglio le movenze dei calciatori più famosi, distinguendoli letteralmente dalla massa. Ecco quindi **Cristiano Ronaldo** correre con la sua caratteristica postura ed esultare con il suo urlo dopo un gol; **Robben** che dopo una lunga falcata rientra per provare il tiro e **Neymar** un vero funambolo che non sta mai fermo. Tutto ciò porta a un livello superiore il titolo, aumentando la verosimiglianza alla controparte reale.

Fortunatamente le nuove animazioni sono disponibili, in generale, al resto dei giocatori, con soluzioni più varie per tiri, cross e passaggi.

Ovviamente non parliamo di un titolo perfetto: almeno in questa demo risulta difficile non notare **qualche sbavatura del comparto animazioni** e soprattutto nei contrasti, a volte un po' innaturali. Resta comunque da vedere il gioco finito, in uscita il **29 Settembre**, in cui potremmo vedere se queste ottime premesse saranno confermate.



Tutti allo stadio

Tutte le novità apportate l'anno scorso con il **FrostBite Engine** sono state ulteriormente migliorate: tutto risulta più definito già a partire dalla demo, con una migliore gestione dell'*antialiasing* che regala una maggiore pulizia generale. Il nuovo sistema di scan ha inoltre permesso una gestione **maggiore dei dettagli sui volti dei giocatori** più blasonati; la verosimiglianza è ormai vicina al fotorealismo, anche se la differenza tra chi gode di questa feature e chi no risulta più netta: calciatori di secondo piano ma anche, almeno per adesso, giocatori di un certo livello come **Gonzalo Higuain** sono ancora molto indietro rispetto ai loro omologhi reali.

Una delle novità visive più acclamate è la nuova **gestione del pubblico e delle atmosfere da stadio**. Le partite risultano così più coinvolgenti con un pubblico sempre in movimento e che non si limiterà solo ad alzarsi o sedersi. Se, ad esempio, una nostra bordata finirà sugli spalti, la parte del pubblico in traiettoria si affretterà a prendere il pallone, ammassandosi in prossimità della sfera. E ancora le esultanze, diverse da stadio a stadio e tanti piccoli dettagli rendono il tutto più emotivo.



In conclusione

La demo di *FIFA 18* ci lascia con ottime impressioni. Le novità sono tutte chiaramente visibili e innalzano di molto il livello qualitativo. Partite senza dubbio più reali grazie alle nuove movenze di calciatori e team, unite al nuovo pubblico negli stadi arricchiscono di molto l'atmosfera generale,

avvicinandosi così a una partita trasmessa in TV. Anche **Alex Hunter** e il prosieguo del suo viaggio ci hanno incuriosito, esplorando zone nascoste del calcio e che senza dubbio, non vediamo l'ora di approfondirle.

Restiamo dunque in attesa del gioco completo e, di conseguenza, della recensione finale.

[Battlefield 1 Revolution disponibile al pre-order su Amazon France](#)

Su **Amazon France** è comparsa, disponibile per il pre-order, la nuova versione di *Battlefield 1* denominata **Revolution Edition**.

Il **prezzo** del gioco in questione è di **59,99** euro e conterrà tutti e 4 i **DLC** usciti finora e anche il Premium Pass. Sarà disponibile su **Playstation 4**, **XBOX One** e **PC**, e pare uscirà il prossimo **22 agosto**.

Electronics Arts non ha **fornito** dati certi inerenti a *Battlefield 1 Revolution Edition* ma può darsi che in futuro l'azienda produttrice rilasci **maggiori** dettagli e accertamenti riguardo il gioco.

Qui sotto una **gallery** di varie **copertine** delle varie console del gioco:

[Annunciato PES 2018](#)

Konami ha annunciato la pubblicazione di **Pro Evolution Soccer 2018** e c'è una data: il 14 settembre 2017, infatti, il nuovo titolo della nota serie calcistica sbarcherà su PC, PS4, PS4, Xbox One e 360. Di seguito il comunicato ufficiale:

La serie PES è ormai riconosciuta come la più realistica e intuitiva esperienza calcistica videoludica per le console casalinghe e Konami ha voluto mettere da subito le cose in chiaro con una importante serie di novità che partono dalle solide fondamenta delle ultime edizioni. Con il claim di PES 2018 "Dove nascono le leggende", la nuova versione si presenta molto competitiva grazie a nuove caratteristiche, nuove opzioni, nuove modalità, una versione PC all'altezza delle controparti console e una esperienza di gioco senza precedenti.

PES 2018 conterrà più miglioramenti rispetto a qualunque altra versione di PES degli ultimi 10 anni, e nessun aspetto del gioco è stato tralasciato. Alla base di tutto rimane la famosa giocabilità che permette agli utenti di avere il pieno controllo sull'azione di gioco, utilizzando calciatori che si comportano, si muovono e reagiscono come le controparti reali. I nuovi miglioramenti sul sistema di controllo aggiungeranno più fluidità al gioco, mentre la rinnovata interfaccia utente permetterà di accedere alle varie opzioni di PES 2018 in modo ancora più intuitivo.

Il controllo è tutto in un gioco di calcio e PES 2018 mantiene l'immediatezza e il controllo totale per cui la serie è riconosciuta affiancando a questi elementi ulteriori miglioramenti volti a rafforzarne l'autenticità. Il ritmo delle partite si avvarrà di una velocità più realistica, mentre un nuovo sistema di dribbling strategico permetterà all'utente di avere un maggior controllo nella fase di possesso, con la possibilità di una migliore protezione della sfera. In modo simile, il semplice uso della levetta

permetterà di produrre finte per ingannare i difensori avversari. KONAMI ha implementato anche il REAL Touch +, che permetterà al giocatore di reagire al momento della ricezione del pallone utilizzando le parti del corpo ammesse nel gioco come petto, testa e gambe per produrre un passaggio controllato e che dipenderà dall'altezza e dalla velocità della palla. Sono state riviste tutte le situazioni pre-impostate, come ad esempio, il modo con cui calciare i rigori e anche una impostazione per il calcio d'inizio a un giocatore.

Anche l'aspetto grafico di PES 2018 è stato ulteriormente migliorato. Il nuovo sistema REAL Capture, garantirà una realistica gestione dell'illuminazione sia negli incontri diurni che notturni, mentre oltre 20.000 elementi sono stati ricreati fedelmente per riprodurre il terreno di gioco, i tunnel degli spogliatoi e le aree circostanti di stadi come il Camp Nou e il Signal Iduna Park. Il modo caratteristico con cui i giocatori si muovono, impostano il tiro e passano la palla è stato riprodotto grazie alle sessioni di motion-capture svolte da KONAMI in ambienti realistici, per dare nuova vita a tutte le animazioni in-game. I movimenti base come camminare, voltarsi e la postura degli atleti sono stati ulteriormente raffinati, mentre i modelli dei giocatori risultano ancora più vari e dettagliati, con una attenzione maniacale che si rifletterà in ogni aspetto: ad esempio, come le divise di gioco calzano su fisici differenti. Gli accordi di KONAMI con i team partner inoltre garantiranno un realismo senza precedenti: inclusa la riproduzione dei tatuaggi dei giocatori.

Oltre ad una rinnovata giocabilità e ad una grafica migliorata in ogni aspetto, PES 2018 offrirà nuove opzioni per permettere ai fan di godere al massimo dell'esperienza di gioco. La possibilità di giocare 11 contro 11 online e le popolari sfide di myClub dove gli utenti possono creare il loro dream team da zero, saranno affiancate dalle modalità coop 2 contro 2 e 3 contro 3 con il supporto per ospiti in locale. La richiestissima "Selezione Casuale" per la partita ritornerà insieme a nuove opzioni, mentre la Master League includerà tornei pre-stagionali, un nuovo sistema dei trasferimenti, interviste pre-partita e le immagini dallo spogliatoio.

Il continuo successo della serie PES come caposaldo degli eSport continuerà grazie all'inclusione completa della PES LEAGUE nel gioco. Mentre 16 dei più grandi giocatori di PES al mondo si riuniranno alle finali di UEFA Champions League a giugno per cercare di vincere un premio di \$200,000, PES 2018 permetterà in modo semplice la partecipazione alle sfide del prossimo anno, includendo inoltre nelle competizioni PES LEAGUE le modalità come myClub, le sfide Cooperative Online e alle partite con Selezione Casuale.

"PES 2018 sarà l'edizione che porterà la serie al top della sua storia." ha commentato Masami Saso, Presidente di Konami Digital Entertainment B.V. "È un titolo che pone le sue fondamenta sulle basi gettate nella fase di ripresa della serie e che fa tesoro delle richieste e suggerimenti dei nostri fan. È anche un prodotto che guarda al futuro. Con il fenomeno degli eSport in continua crescita a livello mondiale, l'inclusione della modalità PES LEAGUE in PES 2018 cancellerà ogni tipo di barriera di ingresso sia per gli storici giocatori che per i nuovi arrivati. KONAMI è costantemente impegnata a far evolvere la serie PES, e PES 2018 ci vedrà scendere in campo ancora più convinti e determinati che mai."

PES 2018 sarà pubblicato per PlayStation®4, Xbox One™, PlayStation®3 e Xbox360™. Il gioco sarà anche disponibile per PC via Steam in una versione estremamente migliorata in termini di estetica e contenuti, permettendo una qualità generale pari alle controparti console. Prenotando la versione digitale FC Barcelona Special Edition su PlayStation®4, Xbox One™ o Steam ora, sarà possibile ricevere contenuti aggiuntivi al lancio - incluse 1,000 monete myClub e 5 Agenti che garantiranno inoltre l'inclusione di un fuoriclasse della UEFA Champions League e una leggenda del FC Barcelona nella rosa dei vostri "winning eleven"!