

Da Civilization VI a Age of Empire: caratteristiche e differenze dei giochi di strategia a turni e in tempo reale

Si sa, ci sono videogiochi per tutti i gusti. Se ora [Animal Crossing: New Horizons di Nintendo](#) sembra essere il gioco del momento, tra i videogiochi più amati dagli appassionati spiccano senza dubbio diversi titoli basati sulla strategia, sia in tempo reale che a turni, che richiedono ai giocatori capacità di creare tattiche efficaci, di prevedere le mosse altrui e di applicare ragionamenti logici alle diverse sfide che vengono loro presentate.

I videogiochi strategici a turni

I giochi di strategia sono nati ben prima dell'avvento del computer e hanno sempre dipeso dalla capacità del giocatore di prevedere le mosse dell'avversario e dalla profonda conoscenza delle probabilità di vincita che portano a rischiare in modo consapevole le proprie risorse in vista di una vittoria futura. Ne sono un esempio giochi come gli scacchi e la roulette. Nei primi, a cui ci si può [allenare anche online su Lichess](#), le partite sono caratterizzate da lunghe attese in cui gli sfidanti progettano le mosse future e calcolano quali sono i pezzi da sacrificare per poter fare scacco matto; nella seconda, [come spiega il casinò digitale Betway Casinò](#), un giocatore esperto può sfruttare uno dei diversi sistemi di puntata come il Martingala o il D'Alembert per prevedere i risultati del lancio della pallina, le possibilità di vincita e di perdita e scommettere di conseguenza.

Il funzionamento di questi giochi strategici prevede l'esistenza di turni in cui il giocatore fa la sua mossa e ne attende poi il riscontro o una contromossa da parte degli avversari. Questo stile è stato riproposto anche nel mondo dei videogiochi dando vita ai cosiddetti videogiochi strategici a turni. Come è facile immaginare, questo tipo di videogiochi è basato principalmente su ragionamento, astuzia e capacità di prevedere le mosse degli avversari e manca spesso di quel fattore adrenalinico che spesso caratterizza altri videogiochi di strategia o i cosiddetti sparatutto.

Rientrano nella categoria di giochi strategici a turno anche quei videogiochi che a prima vista sembrano relativamente semplici. Che dire ad esempio [della serie per Nintendo Switch](#), Nintendo DS e GameBoy *Pokémon*? Le lotte tra allenatori sono basate infatti su turni e sull'attento calcolo del giocatore che, grazie alle sue conoscenze sull'avversario, sui suoi pokémon e sulle loro caratteristiche, può decidere turno dopo turno come portare avanti la sfida. Altri celebri videogiochi di strategia sono le versioni digitali di giochi da tavola famosi come *Diplomacy*, la cui ultima versione per PC è stata [prodotta nel 2005 da Paradox Interactive](#), in cui i giocatori devono portare a termine complessi trattati di pace tra diverse nazioni.

La serie di giochi di strategia a turni più famosa è però *Civilization*, arrivata al suo sesto capitolo e disponibile oggi anche su PlayStation. L'obiettivo del gioco è quello di costruire un impero sconfiggendo tutti gli avversari che abitano sulla mappa. Passo dopo passo il giocatore farà evolvere la sua civiltà a partire dal 4000 a.C. fino al 2100 d.C., sviluppandone le tecnologie e difendendosi dagli attacchi delle popolazioni limitrofe. Non si tratta solo di un gioco di guerra però: è infatti possibile portare avanti trattative con i leader degli altri popoli e trovare le migliori strategie per vincere adattando la situazione anche alla forma di governo che si è scelta.

I giochi di strategia in tempo reale

Al contrario dei giochi di strategia a turni, in quelli in tempo reale le diverse fazioni si affrontano e

agiscono nello stesso momento, richiedendo così una maggior prontezza di pensieri e riflessi al giocatore ma una minore complessità a livello tattico e strategico. Fin da subito è chiaro che i più celebri [videogiochi di strategia in tempo reale](#), detti anche RTS, devono molto all'eredità lasciata da *Civilization*. [Titoli come la serie *Age of Empires*](#) e i suoi spin-off come *Age of Mithology*, scaricabili [online su computer su Steam](#), condividono infatti con *Civilization* molte delle loro caratteristiche principali. Sono infatti tutti ambientati in una mappa che viene man mano esplorata, il giocatore comanda una determinata popolazione e l'obiettivo è quello di dominare il territorio sconfiggendo i nemici o costruendo una cosiddetta Meraviglia. Questi videogiochi, tra i cui titoli spiccano successi come *Warcraft III* e *Halo Wars* per Xbox 360, condividono ambientazioni storiche o fantastiche basate più su vittorie militari che su vere e proprie trame. All'interno del genere RTS sono inoltre individuabili due sottogruppi: i videogiochi di strategia in tempo reale e quelli di tattica in tempo reale, detti anche RTT.

La differenza tra i due si cela soprattutto nell'importanza data alla ricerca delle risorse, dello sviluppo di tecnologie e di forme di governo avanzate richiesti dal genere RTS tradizionale, mentre i videogiochi di tattica in tempo reale sono principalmente focalizzati sulla gestione delle singole unità e sullo sviluppo di tattiche di combattimento per i singoli scontri. In questa categoria rientrano videogiochi come *Shadow Tactics: Blades of the Shogun* e la serie [Total War creata da The Creative Assembly](#) ambientata in diversi periodi storici come l'Antica Roma, il medioevo e la campagne napoleoniche. Nonostante il grande successo dei videogiochi RTS in confronto ai progenitori a turni, questo genere non è stato immune alle critiche. Molti detrattori infatti affermano che i videogiochi di strategia in tempo reale, quando giocati tra due giocatori e non contro il computer, vengano vinti non tanto dallo sfidante con maggior talento nello sviluppare strategie e tattiche, ma da quello più veloce con il mouse e più in grado di gestire le diverse fasi del gioco contemporaneamente, cosa che comporta tempi di reazione più brevi e la capacità di dare un numero maggiore di ordini a più unità in poco tempo.

Tra i moltissimi generi esistenti nel mondo dei videogiochi, i giochi di strategia sembrano essere intramontabili. Se i primi a essere sviluppati furono quelli di strategia a turni, ispirati ai tradizionali giochi di società, oggi sono sempre più diffusi quelli in tempo reale, i cui giocatori devono avere prontezza di riflessi, capacità di gestione delle mappa e delle diverse unità e ottime conoscenze tattiche per i combattimenti.