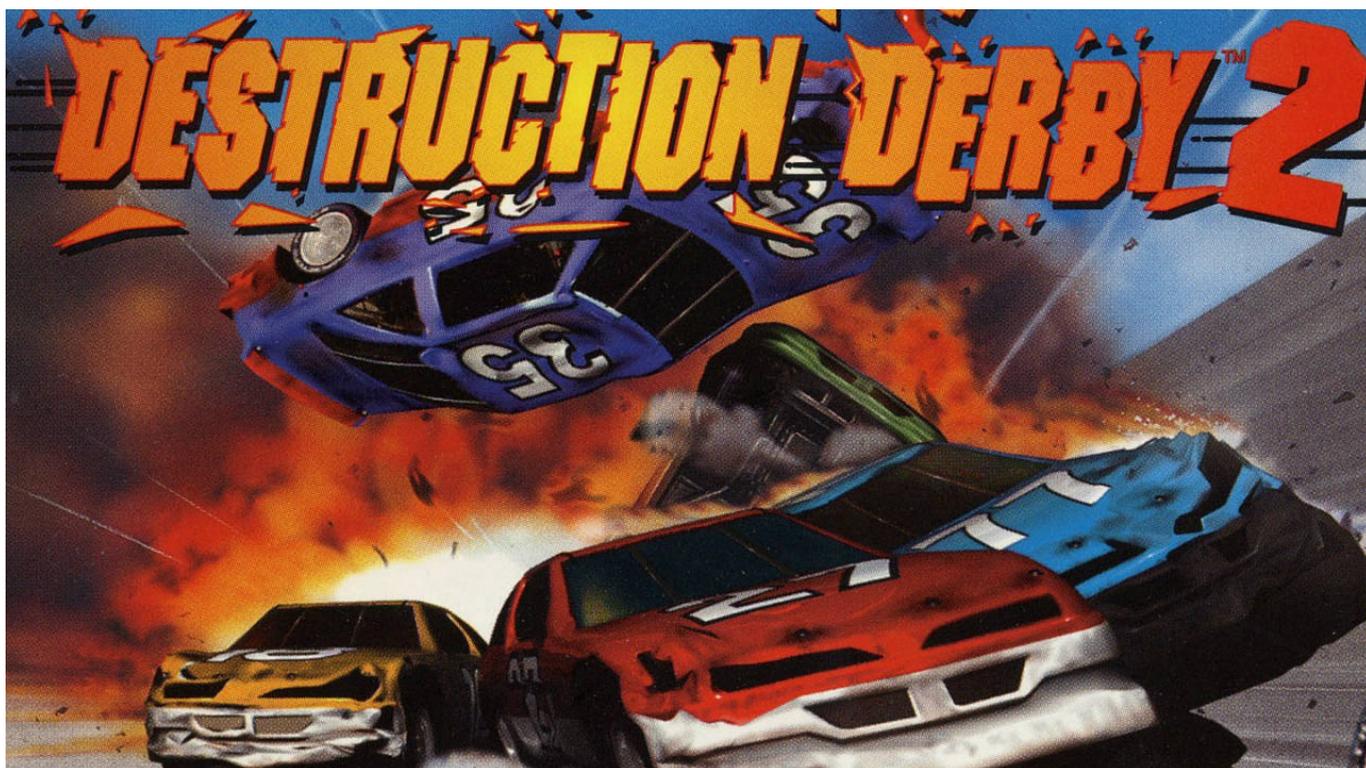


Wreckfest

Se dicessi ***Destruction Derby***, buona parte della nuova generazione di gamer non saprebbe di cosa io stia parlando, ma di sicuro gli “anzianotti” invece - come il sottoscritto - ricorderanno con sommo rispetto uno dei giochi più divertenti di sempre, che si fece spazio nei nostri cuori a suon di sportellate. **DD** era una delle IP più importanti, per l'epoca, di **Ubisoft Reflection**: uscito inizialmente su **PSOne**, potremo considerarlo il capostipite del suo genere, con la sua fisica pazzesca e la gestione dei danni magistrale che fu d'esempio per tutti quelli che furono successivamente i suoi epigoni e surrogati.



Qualcuno di voi ricorderà invece **Bugbear Entertainment** come la software house che ha sviluppato una delle IP più folli di sempre: **Flatout**, una serie di corse automobilistiche **puramente arcade**, pubblicata nel 2004 sui sistemi PS2 e Xbox, per arrivare poi nel 2017 con il quarto capitolo, **Flatout Total Insanity**.



Oggi il team di **Bugbear**, in collaborazione con **THQ Nordic**, ci sta riprovando lanciando sul mercato **Wreckfest**, un motoristico totalmente **off-road** - o quasi, se non fosse per qualche lingua d'asfalto presente qua e là - che rimane sì in linea con il vecchio brand, ma aggiungendo un po' di "serietà" racing (più che altro stilistica e fisica) alle sfrenate corse che hanno da sempre contraddistinto le loro produzioni.



A tutto gas!

In **Wreckfest** esiste un solo mantra: **A TAVOLETTA!**

Di fatto difficilmente farete uso del freno in questo gioco; infatti basterà semplicemente togliere il piede dall'acceleratore e dosare un po' di freno a mano per riuscire a sfruttare al meglio la corda della curva (fondamentale, se non vorrete avere nuovamente alle calcagna i vostri rivali).

L'**IA** dei concorrenti non è niente male, ben bilanciata, bastarda al punto giusto e mai scontata. Frequentemente ci capiterà di venire ribaltati o di finire fuori pista a causa di un comportamento scorretto ma chi si lamenta? Questo è **Wreckfest!**

Sin da subito avrete la possibilità di lanciarvi nella mischia online ma, vi assicuro, sarà un bell'azzardo: **il livello dei player online è infatti altissimo** e le auto sono quasi del tutto potenziate, se vi andrà bene riuscite a terminare la gara senza essere doppiati e restando tutti interi. Per questo è doveroso consigliare prima un piccolo training, con l'altrettanto divertente modalità single player/carriera. Un percorso, quello della carriera, che vi condurrà ad affrontare diverse discipline in tantissimi tracciati - anche se sono tanti, alla lunga sembrerà di correre quasi sempre nello stesso luogo, probabilmente a causa dei percorsi off-road che non si distinguono molto l'uno dall'altro - guadagnare stelle in base alle prestazioni in pista e agli obiettivi portati a termine, in modo da poter sbloccare gli eventi successivi. Affrontare le gare è importante soprattutto per iniziare a guadagnare anche valuta di gioco (dollari, nel dettaglio), per poter acquistare nuove e più potenti auto o modificare quelle già in vostro possesso per rosicchiare secondi preziosi sul tempo in pista.

Il gioco risulta molto alla mano anche per chi non è avvezzo ai giochi motoristici.

Personalmente ho giocato il titolo con la mia postazione di guida, con volante **Thrustmaster T300RS**, e dopo tanta pazienza il gioco si è comportato molto bene; ho dovuto perdere un po' di tempo per regolare il punto morto dello sterzo che inizialmente risultava essere troppo sensibile, influenzando negativamente sulla giocabilità, ma una volta trovato il giusto compromesso *Wreckfest* mi ha davvero regalato ore di puro divertimento. Per correttezza e completezza, ho deciso di giocarlo anche con il joypad e il risultato è il medesimo, semplice, intuitivo e divertente (sicuramente di più facile utilizzo).



Le gare vanno dalle semplici corse su pista, agli scontri in arena - i miei preferiti - in cui vincerete solo resistendo senza venire distrutti fino alla fine.

La personalizzazione delle automobili è davvero originale, sia per quanto riguarda le livree, perfettamente in linea con lo stile "dirty" del gioco, sia per quelle estetiche, in egual modo interessanti e accattivanti: chi non vorrebbe un V8 con gli scarichi aperti sulle fiancate?



Che bella carrozzeria!

Il **comparto grafico** di *Wreckfest*, risulta essere stato molto più curato rispetto alle precedenti produzioni di *Bugbear*. Il team di sviluppo ha concentrato le proprie energie per cercare di sfornare qualcosa di diverso dal loro standard, pur rimanendo concentrato sul progetto nella sua totalità e devo dire che ci sono riusciti egregiamente. Effetti grafici all'altezza di ogni situazione, scontri, ribaltoni, sportellate ed esplosioni non fanno che aumentare la spettacolarità delle corse per la loro ottima qualità. Difficilmente mi stupisco per certe chicche grafiche, ma se c'è una cosa che è riuscita a colpirmi più d'ogni altra in *Wreckfest* sono il **fango** e il comportamento delle **gomme** delle automobili a contatto con esso, davvero molto realistico, fondamentale su giochi di questo genere. In precedenza solo *Mud Runner*, altro titolo dal carattere forte e al contempo "ignorante" come pochi, era riuscito ad impressionarmi a tal proposito.

Note positive anche per il **comparto sonoro**: rombo dei motori molto fedele, pieno e cattivo, riesce a entusiasmare durante le sgasate per mantenere la curva; forse potrebbe diventare "fastidioso" in gare un po' più piatte, con poche curve e tanti rettilinei, dove la macchina raggiunge in breve tempo la velocità massima facendoci sentire solo il motore a palla. Colonna sonora invece semplicemente pazzesca, **si sgomma a suon di punk-rock** di prima scelta.



In conclusione tirando... il freno a mano

Wreckfest è un ottimo gioco che sicuramente regalerà parecchie ore di divertimento agli amanti del genere arcade, soprattutto per chi, come il sottoscritto, da tempo attendeva il ritorno di un dignitoso erede di *Destruction Derby*.

Consigliato a tutti **gli amanti delle corse off-road** per l'altissima qualità dei circuiti, delle vetture e degli effetti grafici ad hoc.

Ah e mi raccomando! Se doveste acquistarlo... **niente freno!**

I migliori volanti per PlayStation 4

I migliori volanti fanno davvero una grande differenza per i simulatori di guida su **PS4**. Con titoli come *GT Sport* o *The Crew 2* di recente uscita, sembra essere un buon momento per investire su un volante completo pedaliera. Non solo si avrà maggior realismo quando si tratta di controllo grazie alla qualità del volante, ma si ottiene anche il vantaggio di funzioni come il **force feedback** (un **rumble** molto sofisticato) e pulsanti posizionati ergonomicamente per rendere l'esperienza di guida più naturale. Anche i pedali possono fare una grande differenza, perché tenere premuto un grilletto per accelerare o frenare può incidere sulla sensibilità e, di conseguenza, le prestazioni in pista. La seguente guida esamina tutte queste funzionalità e molto altro in cui la qualità di ognuno varia anche in base al marchio, tuttavia, abbiamo elencato i migliori kit per ogni budget. Ricordiamo che tutti i volanti di seguito sono anche compatibili con PC.

Logitech G29 Driving Force

Uno dei migliori volanti PS4: pieno di funzionalità a un prezzo imbattibile.

Rotazione: 900° | **Pedali:** 3 | **Tasti:** 16 | **Pedali regolabili:** No

PRO

- Force feedback di qualità
- Ottimi pedali
- Rapporto qualità/prezzo

CONTRO

- Di fronte ad alcuni concorrenti soffre di alcune mancanze

Logitech ha una lunga storia riguardo i volanti per **PlayStation**, risalenti ai tempi di *Gran Turismo 3*. L'attuale versione offre Force Feedback, tre pedali e compatibilità sia con **PS4**, **PS3** e **PC**. Come bonus, è anche attualmente a un prezzo molto conveniente. Il volante, non intercambiabile, ha un **potente Force Feedback** e una pinza ben solida per agganciare il volante su una scrivania o sedile da corsa.

Il controllo è fluidissimo e le buone rifiniture del volante danno una buona sensazione di qualità, che si combina con un buon posizionamento dei pulsanti e un manettino integrato che regala la sensazione di avere il pieno controllo sul veicolo. Anche le levette in acciaio del cambio sono ben posizionate: è un'unità solida con tutto a portata di mano.

La resistenza non è un punto di forza invece per il set di pedali, ma considerando l'equivalente **Xbox**, non si comporta poi così male. Si hanno tre pedali, con la possibilità quindi di poter utilizzare la frizione. La base del pedale non è particolarmente grande, conferendo un leggerissimo feeling da "giocattolo", ma visto il prezzo, non c'è motivo di lamentarsi.

Fanatec CSL Elite Starter

Il migliore volante PS4 a “basso costo” per chi cerca una guida realistica senza compromessi.



Rotazione: 1080° | **Pedali:** 2 | **Tasti:** 15 | **Pedali regolabili:** Sì

PRO

- Potente force feedback
- Feeling di una vera auto
- Enorme customizzazione

CONTRO

- Costa più di un'intera PS4

Sì, il **prezzo è più alto rispetto rispetto l'intera console** su cui si gioca, ma sul bilanciamento qualità/prezzo, questo è senza dubbio il **miglior racing wheel su PS4**. Anche se non è il top di gamma nel catalogo di **Fanatec**, la qualità di questo set di volante e pedaliera è di gran lunga superiore ai concorrenti di questa guida, grazie ai fantastici pedali e un formidabile motore di force feedback si avrà una sensazione di realismo. Il volante viene fornito con un morsetto in modo da poterlo fissare a una scrivania o sedile da corsa in modo non definitivo, che ciò è utile per coloro che non vogliono una installazione permanente nella loro stanza. La qualità del volante in sé, non può essere messa in dubbio, che può essere rimosso e sostituito con uno custom. C'è anche uno **schermo integrato** nella parte superiore, che può essere utilizzato per armeggiare con i parametri di calibrazione del volante, o utilizzato per i dati di telemetria nei giochi compatibili.

Il **set di pedali, di bassa specifica** di Fanatec, non ha un pedale della frizione, quindi se si desidera utilizzare il cambio in modo realistico, bisogna considerare i pedali **ClubSport** o aggiornare il pedale del freno esistente a una versione **Loadcell**, e utilizzare invece il vecchio pedale del freno come una frizione. L'alloggiamento in metallo consente di spostare i pedali come meglio si

crede, aggiungendo comfort e flessibilità a una configurazione già formidabile. Tuttavia, i pedali di base sono di per sé una gioia da usare, con una resistenza eccezionale sotto il pedale del freno e un ingresso della valvola a farfalla fluido e controllabile.

Thrustmaster T300 Ferrari GTE

Buon Force Feedback per un volante mid range.



Rotazione: 1080° | **Pedali:** 2 | **Tasti:** 12 | **Pedali regolabili:** Si

PRO

- Eccellente Force Feedback, davvero realistico
- Compatibile con PS3

CONTRO

- Pedali non proprio ottimi
- Prezzo più alto rispetto a Logitech G29

Thrustmaster ha una vasta gamma di opzioni, ma il **T300** è lo standard per i volanti con **Force Feedback di livello medio su PS4**, anche se al momento, è molto **più costoso rispetto al bundle Logitech**. Ciononostante, questa unità è altamente raccomandata, in quanto le **sensazioni di guida** che è capace di regalare sono semplicemente **sublimi**: un controllo preciso e coinvolgente. La qualità del Force Feedback è eccellente grazie al **motore brushless** all'interno. Questo permette di sentire l'aderenza della vettura sulla superficie della strada, mentre lo sterzo si presenta abbastanza leggero. È anche compatibile con **PS3**, il che è eccellente se si desidera giocare con titoli come

Need for Speed: Shift. Ha licenza ufficiale, il che significa che **la lista dei giochi compatibili è ampia** rispetto i classici volanti. Questo è un **volante da corsa solido e modulare**, il che significa che è possibile cambiare il volante. È dotato di un interruttore a levetta a cui è possibile assegnare qualsiasi comando e una striscia rossa per poter capire quando il volante è centrato. Tuttavia, manca il pedale della frizione e il freno a mano, quindi è necessario utilizzare uno dei pulsanti del del volante.

Anche se questo non è il miglior set di pedali Thrustmaster (come ad esempio il **T3PA**, venduto separatamente) si ha un set perfettamente funzionante con un controllo preciso sugli input, il che significa meno **wheelpin** e frenata più controllata. La piastra di base è grande abbastanza per appoggiare i piedi, rendendo meno probabile lo spostamento involontario.

HORI Racing Wheel Apex

Il volante meno costoso a portata di tutti.



Rotazione: 270° | **Pedali:** 2 | **Tasti:** 16 | **Pedali regolabili:** Si

PRO

- Volante e pedali per una guida divertente
- Prezzo molto basso

CONTRO

- Nessun Force Feedback
- Rotazione a 270° resistivo

HORI si è fatto un nome con i suoi controller per picchiaduro, ma si è esteso anche ai volanti, in

particolare con questo dispositivo, disponibile per PS4 e PS3 a budget veramente basso. È dotato di licenza ufficiale, anche se **potrebbe essere necessario regolare alcune delle opzioni di controllo sia sul volante che nei menu di gioco** per ottenere il massimo dalla compatibilità: infatti, questo volante non viene trovato in nessun preset, tuttavia è perfettamente funzionante con la maggior parte dei giochi. Ha a disposizione alcune **caratteristiche di base**, come le ventose per uso da tavolo e un morsetto in caso si voglia utilizzarlo su una postazione da corsa. Manca il Force Feedback, essendo un volante “molto” **entry-level**. È di buone dimensioni, con un angolo di rotazione regolabile di **180 gradi** di movimento per cambi di direzione rapidi soprattutto nei titoli arcade, oppure **270 gradi** di rotazione per titoli più simulativi. È ancora lontano dagli angoli di rotazione realistici degli altri volanti in questa lista, ma la scelta è apprezzata.

Il **volante** risulta abbastanza “**plasticoso**”, ma con un **design piacevole**. I pulsanti sono completamente personalizzabili, dando il massimo controllo durante la gara. È anche piacevole vedere due pulsanti incorporati nel volante stesso che possono essere assegnati a proprio piacimento. **Non è presente il pedale della frizione e la pedaliera è di bassa qualità**, tuttavia è possibile regolare la **sensibilità dei pedali** e possiede un poggiapiedi retrattile per aiutare a tenere l'unità salda. Considerando il prezzo è un buon volante, ma se si cerca qualcosa di più simulativo meglio considerare altro.

[Fallout 76 non sarà cross-platform a causa di Sony?](#)

Grazie a **Fortnite**, il cross-platform è diventato più rilevante e richiesto anche se, questa soluzione, non sembra l'ideale per Sony, che ha rifiutato nel passato varie richieste, come quella per **Minecraft**. **Todd Howard**, direttore del progetto di **Fallout 76** ha difatti dichiarato che a causa della risposta negativa da parte di **Sony**, il gioco non disporrà del **cross-platform**. Recentemente, **John Smedley**, ex direttore del reparto sviluppatori ed editori **Sony**, ha dichiarato tramite un tweet che l'intera situazione derivi da un problema di soldi ma queste parole, hanno suscitato una risposta immediata di **Sony** che ha richiesto la cancellazione del tweet.

[Annunciati i titoli PS PLUS di luglio 2018](#)

Come di consueto, Sony ha annunciato quali saranno i titoli disponibili di luglio per gli abbonati al servizio **PlayStation Plus**. Questo mese gli utenti PS4 potranno giocare a *Heavy Rain*, un titolo firmato Quantic Dream, che, dopo il successo di *Detroit: Become Human* e la presenza di *Beyond Two Souls* come titolo gratuito per il mese di maggio, ritorna con una delle sue remastered di successo.

Nel mese di luglio tutti gli utenti abbonati potranno scaricare i seguenti titoli:

- **Absolver** (PS4)
- **Heavy Rain** (PS4)

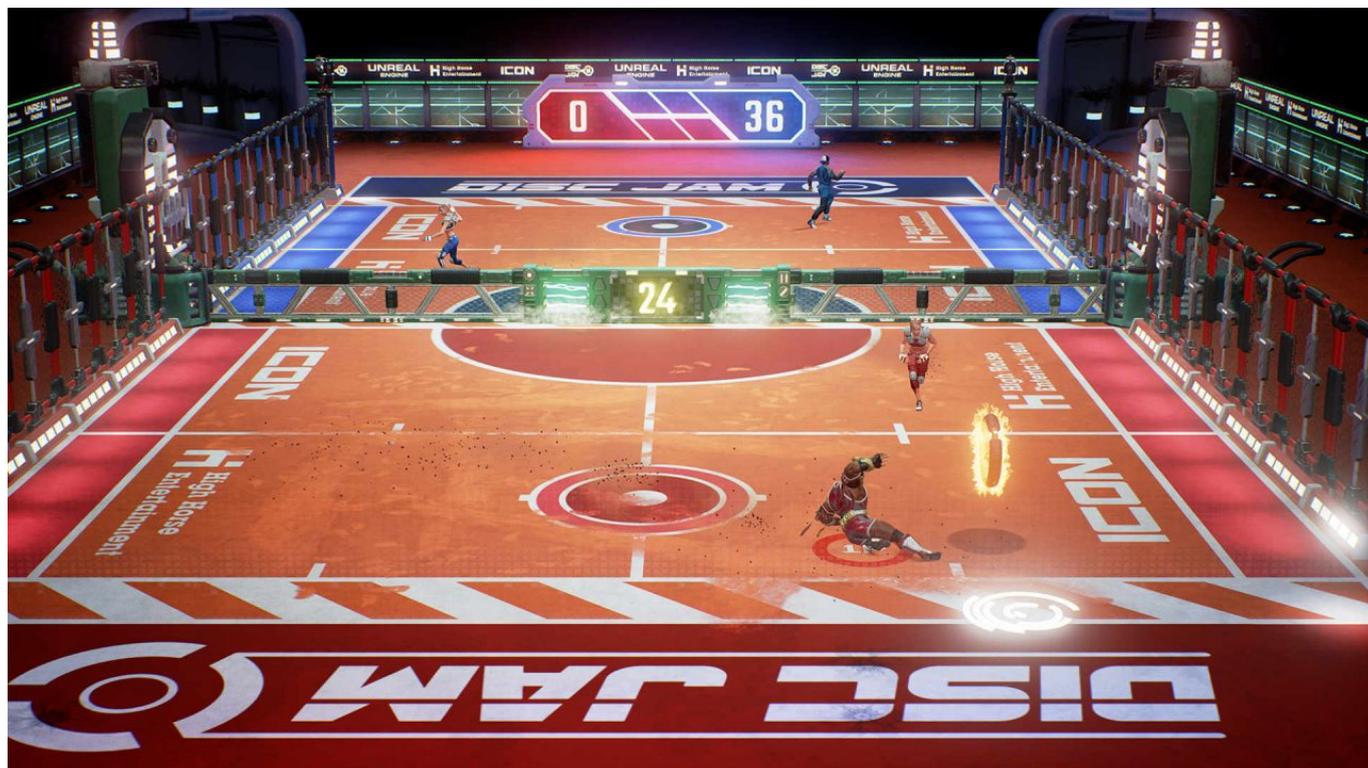
- **Rayman HD** (PS3)
- **Extreme Exorcism** (PS3)
- **Space Overlords** (PS Vita + PS4)
- **Zero Escape: Zero Time Dilemma** (PS Vita)

I giochi per il **PlayStation Plus** saranno disponibili al prossimo aggiornamento settimanale, martedì **3 luglio**.

Inoltre *Call Of Duty Black Ops III* sarà disponibile gratuitamente, come gioco bonus, fino a giorno **11 luglio**.

[Disc Jam](#)

Vi piace giocare a frisbee con gli amici ma odiate l'afa estiva, la sabbia e i cani indisciplinati che acchiappano il disco volante intromettendosi fra voi e il vostro avversario? Se la risposta è "sì" troverete in **Disc Jam** il vostro compagno ideale per l'estate, un gioco sportivo fresco, futuristico, frenetico e veramente divertente! Questo spettacolare titolo è stato concepito da **High Horse Entertainment**, una compagnia fondata dagli ex dipendenti **Activision Jay Mattis** e **Timothy Rapp**, i cui curriculum vedono figurare titoli del calibro di **Call of Duty**, **Guitar Hero** e **Tony Hawk's Pro Skater**; dopo ben vent'anni trascorsi nella leggendaria compagnia americana, i due hanno deciso di mettersi in proprio e concentrarsi, come si può leggere nel loro sito, su giochi arcade vecchio stile per portarli nel XXI secolo. **Disc Jam**, il loro primo lavoro, incarna perfettamente questi obiettivi e restituisce al giocatore un'esperienza intensa e velocissima essendo ispirato, chiaramente, a **Windjammers**, gioco della **Data East** originariamente uscito per le piattaforme **Neo Geo** (e oggi giocabile su **Playstation 4** e **PS Vita**), e **Rocket League** per le customizzazioni, la presentazione generale, le atmosfere futuristiche ma soprattutto la sua **natura online** e **cross-platform**; è possibile giocare a questo titolo per **PS4** e **Steam** ma noi prenderemo in esame la nuovissima versione per **Nintendo Switch**.



How to play

Disc Jam mette di fronte due team avversari, in **singolo** o in **doppio**, in un'area simile a un campo da tennis e l'obiettivo della partita è **vincere due set da 50 punti**. Per racimolarli bisognerà mandare il disco nella rete avversaria o farlo cadere per terra nella metà opposta (visto che è diviso da una sorta di rete); a ogni nostro lancio il punteggio, che parte da **5** (ma che arriverà direttamente a **10** se al primo lancio andrà a punti), salirà di un punto, dunque **più saranno i passaggi** fra gli avversari **più sale la posta in gioco**: non basterà solamente rimanere concentrati ma anche agire più velocemente possibile. Quando ci si troverà nella traiettoria di un lancio avversario, e si sarà certi di prenderlo, sarà decisivo mandare il disco indietro il prima possibile per sfruttare la sua stessa potenza e far sì che possa viaggiare sempre più veloce; mantenere il ritmo dei lanci è molto importante, perderlo significa fare un lancio più lento e dunque più possibilità per l'avversario di riprenderlo in fretta.

I controlli, di conseguenza, sono molto semplici e pensati per un gameplay veloce e frenetico, **facili da imparare** anche se un po' di **difficili da applicare** in un match online: in offesa si lancia il disco premendo il tasto **"B"** con direzione, puntando dunque alla rete avversaria o a una parte di essa, oppure **"X"** per tirarlo in alto e sperare che il nostro rivale non riesca a prenderlo prima che cada per terra; con **"ZL"** e **"ZR"** possiamo effettuare dei **tiri ad effetto** ma premendo **"B"** e ruotando un po' la levetta analogica, fra i 90° o i 180°, riusciremo a eseguire gli stessi lanci, talvolta persino più curvi; in difesa invece possiamo fare una **scivolata** premendo **"X"** e direzione, che ci permetterà di coprire grossi spazi di campo in poco tempo, oppure, con **"B"**, possiamo caricare uno scudo di energia che bloccherà la traiettoria del disco mandandolo in aria ma dobbiamo comunque raccogliarlo in tempo per far sì che non cada per terra e regali dei punti al nostro avversario. Se carichiamo con anticipo lo scudo o ci posizioniamo nel punto di caduta del disco in tempo (se appunto il nostro avversario ce lo tirerà con **"X"**) allora avremo la possibilità di fare un **super lancio** che avrà una traiettoria insolita e andrà incredibilmente veloce.

I lanci dei giocatori saranno molto precisi e risponderanno a ogni inclinazione della levetta; meno, sfortunatamente, lo saranno i movimenti del giocatore stesso. Con buona probabilità, per rendere l'esperienza più accessibile e meno macchinosa possibile, gli sviluppatori hanno fatto sì che il

giocatore possa correre o faccia dei semplici passetti a seconda dell'inclinazione della levetta ma i suoi movimenti saranno relegati a sole 8 direzioni, come in un gioco vecchio stile con visuale dall'alto. Bisognerà imparare a gestire bene questi comandi se vogliamo bloccare ogni lancio avversario, specialmente perché se ci arriverà il disco mentre siamo di spalle cadremo per terra, il disco volerà e, cadendo al suolo, darà i punti all'avversario; una meccanica abbastanza realistica - chi vorrebbe mai essere colpito sul collo da un frisbee a questa velocità! - anche se, personalmente, pensiamo sia un po' eccessiva per un gioco arcade. Per quanto strano possa sembrare, vi consigliamo di seguire passo passo i **tutorial** del gioco, anche perché non sono obbligatori (non pensate di essere degli esperti solo perché avete divorato **Windjammers** ai tempi che furono).



Tutti in campo!

Fin qui abbiamo spiegato come si svolgono le partite in sé, ma ci sono ancora molte cose di cui parlare; **Disc Jam**, similmente a **Rocket League**, offre diverse customizzazioni e stili di gioco diversi. Per prima cosa i personaggi selezionabili hanno caratteristiche differenti, a differenza del popolare indie cui i modelli delle auto non hanno variazioni sostanziali fra loro, ma solo stilistiche, e ognuno di loro gode dunque di un diverso stile che può accentuare meglio le diverse abilità dei giocatori: **Gator**, per esempio, è un giocatore a tutto tondo che può permettere un gioco bilanciato anche se nessuna delle sue abilità spicca in particolare; **Haruka**, abbastanza indicata per i principianti, è una giocatrice veloce e riesce a coprire tutto il campo da gioco in poco tempo ma i suoi lanci non sono fra i migliori; **Stanton**, al contrario, ha dei lanci potenti e fa delle scivolate molto lunghe ma non è velocissimo nella corsa; i più esperti, alla fine, potranno usare **Makenna**, una giocatrice veloce, molto tecnica e che fa dei tiri ad effetto insuperabili ma, proprio per gestire questa particolare abilità, bisognerà saper coordinare bene il tasto di lancio con la levetta analogica.

Ci sono poi altri due altri giocatori ma questi sono sbloccabili per 25000 **Jamoleons**, la valuta principale del gioco, ottenibili alla fine di ogni incontro o scambiabili per dei soldi veri dal **Nintendo E-Shop**; i soldi del gioco, sfortunatamente (al di là di questi due specifici giocatori), ci

permetteranno di ottenere una **ricompensa casuale** dalla **macchinetta dei premi** per **1000 J** e purtroppo dobbiamo attenerci all'**outcome random** di quest'ultima. La vera disgrazia di questo sistema è che gli unici elementi comuni a tutti sono solamente la **skin del disco**, l'**emblema** e il **tag** del giocatore (e il super tiro ma, momentaneamente, ci sono solo 3 traiettorie e nessuna di queste è sbloccabile dalla macchinetta o acquistabile separatamente); tutto il resto, ovvero lo **stile della tuta**, **taunt** e **posa di vittoria**, sono unici per un solo personaggio giocabile. Pertanto, come avviene in molti (forse anche troppi) giochi di oggi, bisognerà tentare e ritentare la sorte per ottenere quello che realmente vogliamo per il nostro giocatore. È possibile comprare gli elementi casuali con dei **red ticket**, ma questi sono ottenibili solamente, stando a quanto scritto da **High Horse Entertainment** su **Steam**, qualora la **macchinetta dei premi** ci dia un "doppione" e ogni premio ha il suo valore anche in questa valuta; come potremo constatare dall'in-game store, i **taunt** e le **pose di vittoria** valgono 25 red tickets, le skin del disco 125, i tag 5, etc... almeno il gioco, al di là dell'**outcome random** della macchinetta, ci permette di ottenere dei doppioni per poterli scambiare in un'altra valuta: una buona alternativa anche se è ugualmente tediosa.

Personalizzato il nostro personaggio possiamo finalmente scendere in campo per dei match infuocati con gente di tutto il mondo! Il sistema di **matchmaking** funziona per punti classifica (che ovviamente otterremo a fine partita e ci posizioneranno in punti più alti in graduatoria) e per continente, da selezionare prima di avviare la lobby; più è vicino il nostro avversario, migliore sarà la trasmissione della nostra partita. La comunità è attiva, ci sono molti giocatori anche se, essendo nuovo nella libreria di **Nintendo Switch**, sul piano numerico **Disc Jam** non è ancora ai livelli di grossi brand multiplayer come **Rocket League** o **Fortnite**, non c'è grossa affluenza in tutte le ore della giornata; se siete degli "scalatori di classifiche online" vi converrà armarvi di una buona dose di pazienza oppure usufruire del "**ghost arcade**", che consiste in match singoli o doppi contro AI modellate dallo stile di giocatori reali, o delle **partite private**, se conoscete persone che come voi hanno comprato questo gioco; riguardo a quest'ultima modalità, servirà solamente creare una stanza, darle un nome, una password e cedere questi dati a i vostri amici. Purtroppo non abbiamo potuto testare realmente questa funzione perciò non vi sappiamo dire se questa funzione sfrutta la *cross-platforming*; stando ad alcuni post su **Reddit**, visto che il sito ufficiale di **High Horse Entertainment** non dà alcuna informazione a riguardo, al momento questa specifica feature non è disponibile, ma sembra che gli sviluppatori stiano lavorando per far sì che i **match privati** possano avvenire anche tra una piattaforma e l'altra. È possibile, inoltre, se un vostro amico è in visita a casa vostra, staccare un **Joycon** e competere insieme in **match singoli** in locale o **doppi** in online; nonostante si tratti probabilmente i match più divertenti, questi sono meno frequenti, perciò, anche se escluderete i match singoli dalla ricerca avversari, non sempre avrete la possibilità di beccare quattro giocatori che hanno le vostre stesse intenzioni.

Le partite, che siano **match 1v1** o **2v2**, sono sempre infuocatissime ma, come dicevamo all'inizio, è importantissimo imparare i comandi; anche se il *matchmaking* funziona a dovere e segue semplici logiche matematiche troverete moltissimi giocatori, anche molto vicini alla vostra posizione in classifica, che sono dei veri e propri assi e anticipano ogni vostra singola mossa. I controlli sembrano attecchire meglio con alcuni giocatori e meno con altri e forse chi scrive (e ciò che segue è una personalissima opinione generata dall'esperienza personale) non si trova fra i primi; non fraintendete, ci si diverte tantissimo con questo titolo, e la buona fan base attuale dimostra quanto il suo gameplay si ben congegnato; tuttavia, forse per la sua natura frenetica e veloce, questo titolo non fa per tutti. Oggi ci sono un sacco di giochi multiplayer che appartengono alla medesima categoria, e **Disc Jam** non è che un nuovo titolo che si aggiunge al catalogo; se gradite di più i giochi in cui la componente online è quella portante o se vi piacciono quelli in cui bisogna pensare e agire in fretta, specialmente se sportivi, allora questo gioco farà sicuramente per voi.



Blernsball? Mi dispace, è domani!

Disc Jam si presenta come uno **sport futuristico**, veloce, emozionante e in cui ogni secondo conta. A supporto di ciò abbiamo una bella grafica 3D molto pulita, sviluppata con **Unreal Engine 4**, che riesce a mantenersi a 60 FPS stabili sia in modalità portatile che in dock da dove i diversi colori e dettagli "high-tech" dell'arena, come gli ologrammi, la rete che mostra il livello del punteggio o i guardrail laterali, spiccano molto di più; i modelli dei personaggi sono molto curati, un filo over-the-top ma ognuno, specialmente con le skin e i taunt collezionabili, con una giusta dose di personalità. La sola cosa che un po' delude della **grafica** è la sua **staticità**, soprattutto per l'inclusione di una sola arena e per il fatto che si vedano sempre gli stessi 4 personaggi (al massimo 6, se incrociate qualcuno che abbia sbloccato i due personaggi acquistabili); nonostante la sua bellezza e le diverse personalizzazioni dei personaggi, *Disc Jam* non offre molta varietà visiva (almeno non per ora).

Il **comparto musicale**, così come la sua presentazione generale (persino nei menù), ricorda molto quello di *Rocket League*; da buon **e-sport** che si rispetti i suoi temi includono sonorità molto moderne ed energiche, che si affacciano per lo più alla **musica elettronica**, al **rock** ma soprattutto alla **dubstep**. Sia nel menù che durante le partite, avremo modo di ascoltare dei temi molto curati e belli, specialmente quello del secondo (o terzo) set che ricorda per certi versi *Stinkfist* dei **Tool**, anche se, un po' come accade per il comparto grafico, questi sono sempre gli stessi e, in questo caso, è veramente possibile contarli in una mano sola: allo stato attuale c'è solamente il brano del menù, primo set, secondo set e menù di fine partita... Ecco qua l'intera soundtrack! I giocatori non hanno linee di dialogo ma a ognuno di essi è stata data una voce e la si può sentire a ogni lancio o scivolata; nulla di che, ma serve a dare la giusta profondità a un match duro e faticoso (anche se la voce di **Haruka**, personalmente, risulta davvero insopportabile!).



Manca ancora qualcosa

Si potrebbero stare ore a elogiare questo titolo, il primo di questa neonata compagnia il cui futuro pare già da qui prospettarsi luminoso e interessante; **Disc Jam** non ha molti difetti e per il suo prezzo di lancio di **14,99€** sul **Nintendo E-Shop** è davvero regalato (sempre se non ne vogliate spenderne altri per i Jamoleon). Tuttavia, quello che delude è ciò che non c'è, specialmente a un anno dal lancio nelle altre piattaforme; per quanto divertente possa essere il titolo della **High Horse Entertainment**, questo, allo stato attuale, offre veramente poco: **6 giocatori (di cui 2 acquistabili separatamente), una sola arena e due sole modalità di gioco**. A un anno dalla sua uscita, **Rocket League** offriva già altre modalità, come l'arena per l'**hockey** e quelle **sperimentali**, elementi per le customizzazioni sempre nuovi e DLC sempre ben graditi; dunque se paragoniamo la vita di **Disc Jam** al titolo di **Psyonix** sembra che, forse, gli sviluppatori non ci stiano credendo tanto, ma è più probabile che non abbiano abbastanza fondi.

Questo titolo non ha nulla da invidiare a molti altri, merita tante nuove modalità di gioco (anche una semplice **arena ghiacciata**, risulterebbe divertente e piena di imprevisti), maggior varietà di personaggi e magari un sistema di acquisizione delle ricompense meno tedioso di quello attuale; anche se il titolo non è (ancora) ai livelli di **Rocket League** o di **Fortnite** non sembra che il supporto da parte dei fan stia mancando, e, dunque, speriamo di vedere nuovi aggiornamenti in **Disc Jam** per rendere quello che è già un bel gioco ancora più profondo ed entusiasmante.

Se siete stanchi dei classici giochi di sport e siete alla ricerca di un titolo in grado di mettervi alla prova e che possa entusiasmarvi con poco (perché comunque, allo stato attuale, rimane comunque un gioco molto bello), allora troverete in **Disc Jam** una sfida alla vostra altezza. Ma ricordate: se ci incontrate, o siete con noi o siete contro di noi... e noi non scherziamo proprio!



(Lui è il volto di GameCompass in Disc Jam. Quando lo vedrete... tremate!)

[E3 Real Time: Conferenza Sony](#)

Una delle conferenze più attese dell'Expo di Los Angeles rimane inevitabilmente quella di Sony. La casa di PS4 ha in cantiere svariate IP già annunciate e in parte mostrate, e le aspettative sono tutte su titoli di punta come **Death Stranding** e **The Last of Us 2**. Ed è proprio quest'ultimo ad aprire le danze, letteralmente: la conferenza ha inizio infatti con un'esecuzione del tema principale dell'IP di casa Naughty Dog suonata per banjo dal maestro **Gustavo Santaolalla**, già compositore delle musiche del primo titolo.

È il preambolo adatto per introdurre il primo trailer della serata, quello in cui si vede una bella sequenza di gioco divisa tra gameplay e cinematiche.

Il rientro vede il Presidente e CEO di Sony Interactive Entertainment America, **Shawn Layden**, prima sul palco, raggiungere **Sid Shuman** e **Ryan Clements** per un breve scambio di battute, nel quale emerge quello che sarà un po' il mood della conferenza: «non aspettatevi particolari bombe, siamo qui però per farvi dare un po' di più di quello a cui stiamo lavorando», è il succo del suo messaggio. E in effetti sarà questo il ritmo costante della serata Sony, che si mostrerà estremamente concentrata sulle IP principali in lavorazione, riservando alle terze parti soltanto alcuni brevi trailer. Il primo arriva subito dopo la breve intervista al Chairman di Sony, ed è quello delle **Back in Black Maps** di **Call of Duty: Black Ops III**, che sarà disponibile gratuitamente dall'11 giugno all'11 luglio per tutti gli abbonati al PS Plus. Una mossa da apripista, che certamente vuole incentivare gli utenti al pre-order dell'upcoming **Black Ops IV**.

Il ritorno è su Shuman e Clements, questa volta accompagnati da Meredith Molinari che lancia gli highlights nei quali un compendio di quel che ci aspetta per **PSVR**.

Non si entra ancora nel vivo della conferenza, e i conduttori fuori sala avvisano che manca poco: non resta che mostrare il trailer di **Destiny 2: Forsaken** prima di iniziare. Il contenuto aggiuntivo arriverà il prossimo **4 settembre**.

Si ritorna finalmente nella sala che ospita pubblico e conferenza, e l'attenzione ritorna sui grandi titoli in lavorazione: uno di questi è anticipato (e il riferimento al setting è subito abbastanza chiaro) dall'esibizione dal vivo di un suonatore di Shakuhachi che ci porta con sonorità suggestive nel Giappone feudale, epoca in cui ha luogo la narrazione del lavoro di Sucker Punch, un **Ghost of Tsushima** che viene annunciato in tutta la sua bellezza nel trailer mostrato.

Contenuti interessanti, ma ancora nessuna release date: e l'andazzo non pare cambiare con **Control**, nuovo titolo di **Remedy** e **505 Games**, di cui vediamo due minuti tra cinematiche e brevissimi scampoli di gameplay. Il titolo dovrebbe uscire nel **2019** (e, di questi tempi, il condizionale è ormai d'obbligo).

La conferenza continua mandando a schermo colori scuri, colorandoli di rosso gore, ed è il momento del rispolvero di un'altra IP: torna **Resident Evil 2**, e stavolta sappiamo quando, il **25 gennaio 2019**.

Il colore si accende con il trailer successivo, **Trover Saves the Universe** sviluppato da **Squanch Games** in collaborazione con il creatore di **Rick and Morty**, **Justin Roland**. Pur avvalendosi di una grafica animata in 3D, lo stile dei personaggi è inconfondibile, dalla bocca del personaggio principale immerso in una vasca al tratto umoristico che rimanda alla nota serie animata, oltre al doppiatore dello stesso Morty che dà voce al personaggio viola dagli occhi rosso-blu in chiusura del trailer.

Un'IP nella quale è chiaro tutti credano all'E3 è **Kingdom Hearts**, il cui trailer compare anche in questa conferenza: a differenza della [conferenza Square Enix](#), stavolta vediamo un trailer del tutto nuovo, che vede comparire Jack Sparrow e altri personaggi de **I Pirati dei Caraibi**, franchise di proprietà Disney, e varie sequenze sono dedicate agli scenari navali; al termine del video c'è spazio anche per l'annuncio di un **All-in-One Package** in esclusiva PS4 che comprende i capitoli **I.5+II.5, II.8 e III**.

Arriva quindi uno dei momenti più attesi in assoluto della serata, quello di **Hideo Kojima** e del suo **Death Stranding**: anche stavolta abbiamo un lungo trailer dove il **Decima Engine** dà il meglio di sé in un susseguirsi di spazi aperti, chiaroscuri e paesaggi dal fortissimo potere suggestivo. Emergono alcuni elementi di quello che è il lore del gioco, che il protagonista, **Sam** (interpretato da **Norman Reedus**), gravato dal compito di "portatore di corpi" (neonati, per lo più, ma vi è una sequenza con quello che pare chiaramente essere un corpo adulto avvolto in un lenzuolo bianco), emerge un rapporto non lineare con la memoria, e pare corroborarsi l'idea della presenza di più dimensioni, ma è ancora troppo poco per delineare anche vagamente un setting narrativo che si preannuncia davvero complesso.

un secondo momento.

[E3 2018: Crossover tra Final Fantasy XIV e Monster Hunter World](#)

Quest'oggi, durante la propria conferenza, **Square Enix** ha annunciato l'arrivo di un crossover tra **Final Fantasy XIV** e **Monster Hunter World** tramite un breve filmato.

Il tutto, se sfruttato a dovere potrebbe essere qualcosa che riesca a riportare una gran fetta di giocatori sul primo di questi.

Voi cosa ne pensate?

[Speciale E3: mostrato un nuovo video gameplay di Shadow of the Tomb Raider](#)

La conferenza E3 di **Square Enix** si apre *Shadow of the Tomb Raider* che viene mostrato in 3 diversi video, tra cui uno gameplay. La data d'uscita è fissata per il **14 settembre 2018**.