

L'evoluzione dei controller Pt.2 - gli anni 2000

I controller, dagli arcade alle console casalinghe, hanno fatto tanta strada, passando da **controlli digitali** a **controlli analogici** in grado di permettere movimenti a 360°. Quali altre sorprese attendevano i giocatori al volgere del millennio? Controller di precisione assoluta, con un design futuristico e funzioni all'avanguardia? Vediamolo insieme in questo nuovo articolo a continuazione del primo che vi invitiamo a leggere prima di questo.



La generazione 128-bit - la generazione X

Sega, dopo il fallimento del **Saturn** in Nord-America ed Europa, era decisa a lanciare una nuova macchina da gioco che spezzasse totalmente col passato e per farlo aveva bisogno anche di un controller che offrisse ai giocatori un nuovo modo di giocare i titoli **SEGA**. Il bianco controller del **Dreamcast**, che si rifaceva al **3D Pad** del **Saturn**, non sembrava affatto un prodotto **SEGA**: la disposizione a sei tasti frontali fu abbandonata in favore del **layout a rombo**, dunque con quattro colorati tasti frontali come **PlayStation** e **Super Nintendo**, ma con i classici **trigger analogici** del precedente pad. Questo controller è in definitiva molto comodo, più piccolo rispetto al suo antenato, anche se non risulta il massimo per lunghe sessioni di gioco: al di là della strana scelta di far passare il cavo dalla parte bassa del controller e non da sopra, fu montata una levetta analogica convessa che, in assenza di una gommina come nel **Dual Shock**, scivola facilmente dalla pressione del pollice del giocatore, soprattutto quando la mano comincia a sudare dopo lunghe sessioni di gioco; in aggiunta a tutto questo, qualora ci serva, il controller del **Dreamcast** monta una croce direzionale rialzata, realizzata con plastica durissima e stranamente "iper-spigolosa", un calvario per chi vuole

giocare con gli eccellenti picchiaduro ospitati nell'ultima console **SEGA**. Tuttavia il nuovo controller per **Dreamcast** presentava anche due slot, quello frontale indicato per inserire la **VMU**, ovvero una piccola **memory card** dotata di un piccolo schermo a cristalli liquidi; non tutti i giochi sfruttarono questa caratteristica (molti giochi mostravano semplicemente il logo del gioco in esecuzione) ma altri invece, come **Skies of Arcadia** e **Sonic Adventure 2**, riuscirono a creare una sorta di interazione col gameplay in corso. Nell'altro slot i giocatori avrebbero potuto inserire il **Rumble Pack**, più indicato visto che, nonostante possa accogliere una seconda **VMU**, non è possibile vedere il secondo schermo. Nonostante tutto, parte dell'abbandono dello sviluppo su **Dreamcast** è dovuto in parte anche al controller: che possa piacere o meno, la verità è che il controller presenta soltanto sei tasti quando **PlayStation 2** e **Xbox** ne presentavano otto e dunque, ammesso che fosse possibile fare dei porting dedicati per **Dreamcast**, era impossibile per la console accogliere dei giochi che sfruttassero più comandi di quelli previsti. Il controller per **Dreamcast** non è assolutamente pessimo ma sicuramente **SEGA** avrebbe potuto fare di meglio.



Cos'è? È un meteorite? Un aquila? Un U.F.O.? No! È il cosiddetto "**Duke**", il controller originale della prima **Xbox**! Questo titanico controller, all'apparenza, sembra presentare un layout a rombo come quello **PlayStation** o **Dreamcast** (vista anche la vicinanza fra **SEGA** e **Microsoft** in quel [preciso periodo](#)) ma in realtà, presenta invece il layout a sei tasti simili ai controller di **Mega Drive** e **Saturn** ma disposti in verticale! Non tutti capirono questo sistema e il tutto risultava abbastanza scomodo e poco risoluto. Il controller fu nominato "**errore dell'anno 2001**" da **Game Informer**, ma **Microsoft** aveva un asso nella manica: il "**Duke**" fu messo in bundle con la console in tutto il mondo con l'eccezione del **Giappone**. Per quello specifico mercato **Microsoft** disegnò un controller che potesse meglio accomodare le più piccole mani dei giocatori giapponesi e così, su richiesta dei fan, il "**Duke**" fu presto sostituito dal migliore controller "**S**". Con questo controller, il cui nome in codice era **Akebono** (fu il primo lottatore di sumo non giapponese a raggiungere il rank di Yokozuna), i giocatori ebbero in mano un controller veramente di qualità anche se non poteva essere considerato realmente uno dei migliori: fu scelto un più semplice **layout a rombo preciso**, come

quello del **DualShock**, ma i tasti “bianco” e “nero” finirono in basso a destra dal set principale (i tasti colorati), rendendo il tutto poco comodo, specialmente quando quei tasti servissero immediatamente. I giocatori **Xbox** dovevano ancora attendere una generazione affinché ricevessero uno dei migliori controller mai realizzati. Il “**Duke**” però, fra amore e odio, lasciò comunque una qualche traccia nel cuore dei giocatori, tanto che l’anno scorso **Hyperkin** rilasciò una riproduzione ufficiale di questo strano controller per **PC** e **Xbox One**!



In questo rinascimento dei controller anche **Nintendo** decise di sperimentare con il **joypad** da lanciare con la successiva console. Il controller per il **GameCube** è all’apparenza molto strano ma una volta fatto il callo con le prime sessioni di gioco ve ne innamorerete! Il controller si accomoda perfettamente alla forma della mano, offrendo una saldissima presa, ma sarà l’anomala disposizione dei tasti la vera protagonista: al centro troveremo un bel tastone “A”, mentre alla destra, alla sinistra e al di sopra di questo tasto principale, ci saranno i tasti, rispettivamente, “B”, “X” e “Y”, tutti con una forma diversa. Questa scelta fu presa per permettere al pollice, impegnato principalmente col tasto “A”, di raggiungere tutti i tasti attorno, ma principalmente, secondo **Shigeru Miyamoto**, per permettere una migliore memorizzazione dei tasti del pad. Insieme a questi tre tasti ne troviamo tasti dorsali e una levetta “C” (in sostituzione dei tasti “C” del **Nintendo 64**) per un totale di sette tasti. Anche questo controller, come quello per **Dreamcast**, soffriva per un tasto in meno ma a differenza della sfortunata console **SEGA**, tramite alcuni stratagemmi, riuscirono ad aggiudicarsi dei buoni e gettonati porting dell’epoca anche con quello strano controller.

Più in là **Nintendo** produsse per **GameCube** il **Wavebird**, il primo controller wireless prodotto da un first party dai tempi di **Atari**. Il controller, che funzionava con le frequenze radio, mancava della **funzione rumble** ma risolveva in prima persona il problema dei cavi per terra, avviando così il trend, nella generazione successiva, di includere un controller wireless incluso con la console.

Un po’ come il **DualShock**, questo controller non ne ha mai voluto sapere di morire o passare di moda, tanto è vero che a tutt’oggi è considerato la quintessenza per giocare a qualsiasi gioco della serie **Super Smash Bros.**; a testimonianza di ciò esistono le “re-release” di questo particolare controller, nonché il **Pro Controller PowerA** (ufficialmente licenziato) per **Nintendo Switch** che

aggiunge i tasti “**home**”, “-” e “+” e un dorsale sul lato sinistro del controller (ovvero l’ottavo tasto mancante nell’originale).



“Se qualcosa funziona, non aggiustarla”: come anticipato nella prima parte, fu questa invece la filosofia di **Sony** per questa generazione. Il **DualShock 2** rimase quasi lo stesso, implementando principalmente i **tasti analogici** per tutti i tasti frontali e dorsali, offrendo ancora più precisione del già precisissimo **DualShock**. **PlayStation 2** è la console più venduta di tutti i tempi e un controller così funzionale è a testimonianza della qualità di questa superba macchina da gioco.



Eccellenza e motion control

Prima di introdurre il trend dei **motion control**, che molto caratterizzò questa generazione, vorremo prima ammirare il fantastico controller per **Xbox 360**. Questa volta **Microsoft** si superò consegnando una versione rivisitata del controller "S", con una presa migliorata, un **layout a diamante**, permettendo al pollice di raggiungere i tasti con più facilità, quattro tasti dorsali come il **DualShock**, eliminando i tasti "bianco" e "nero", e un bel "tastone" home che permetteva anche di avviare la console come un telecomando. La ciliegina sulla torta fu rappresentata dal jack per l'auricolare in bundle con la console in modo da connettere i giocatori online via chat vocale; una feature che diventerà obbligatoria dopo questa generazione. Questo controller diventò in poco tempo anche il controller non ufficiale della scena **PC** proprio per la sua incredibile versatilità e maneggevolezza e ancora oggi, per chi lo possiede sente il bisogno di acquistare la nuova versione per **Xbox One**, viene ancora utilizzato da moltissimi giocatori per **PC** di tutto il mondo. I primi controller in bundle con la console avevano la tendenza, dopo un po' di usi, al **drifting**, ovvero un input fasullo dovuto ad alcuni residui di polvere del componente della levetta; come la **non compatibilità con gli HD-DVD** e il "**red ring of death**", il **drifting** fu il risultato della scelta di lanciare la console in fretta e furia ma fortunatamente tutti i problemi relativi ai primi lotti di console furono piano piano debellati, dunque anche i controller successivi al lancio, nonché quelli in bundle con i modelli "**slim**" e "S", riscontrarono meno problemi di **drifting**.



Tuttavia, durante questa generazione non fu di certo questo controller a rubare la scena. Era il 2005, durante il periodo dell'E3, quando un [trailer](#) mostrò le capacità dello stranissimo controller per l'allora **Nintendo Revolution** (senza alcun video di gameplay, giusto per dare un ulteriore senso di mistero), in seguito divenuto **Wii**: la gente che lo utilizzava imitava azioni di ogni tipo, dal brandire uno spada e uno scudo, illuminare una stanza a mo' di torcia, dirigere un'orchestra, ma anche azioni più comuni come tagliare ingredienti o pescare. In molti storsero il naso di fronte a questo controller a forma di telecomando ma la verità fu che il **Wii Remote** (o **Wiimote**) divenne ben presto, in un'epoca in cui i tasti d'azione nei controlli erano otto (dieci se contiamo la pressione delle levette), un controller incredibilmente facile da utilizzare grazie ai suoi **motion control**. Persino genitori e nonni di tutto il mondo finirono per aver giocato, almeno una volta nella vita, a titoli come **Wii Sport**, **Wii Play** e molti altri titoli! Sebbene i titoli party erano quelli in cui era coinvolto più movimento, nonché i migliaia di titoli "shovel-ware" che finirono per riempire il catalogo dei giochi ufficiali **Wii**, non bisogna dimenticare titoli come **The Legend of Zelda: Twilight Princess**, **Super Mario Galaxy**, **Metroid Prime 3**, **Mario Kart Wii**, **Disaster: Day of Crisis**, **Mad World** o **No More Heroes** in cui il **Wiimote** aggiunse realmente un layer di profondità finora inesplorato. Il dominio **motion control** arrivò e tramontò col **Wii** ma è bene ricordare che fu un periodo molto particolare, tanto che arrivò a influenzare in un qualche modo anche la generazione successiva: ne sono ovvi esempi gli attuali controller **DualShock 4** e **Nintendo Switch**, nonché il gamepad per **Wii U** (di cui parleremo più avanti).

Impatto a parte, cosa offre un **Wiimote**? In alto, insieme al pulsante power, troviamo un **D-pad** che, nonostante la strana posizione, funge perfettamente come un menù rapido in giochi come **The Legend of Zelda: Twilight Princess** e come metodo di controllo principale se utilizzato in orizzontale, diventando a tutti gli effetti un controller a là **Nintendo Entertainment System** visti anche i tasti "1" e "2" sull'altra estremità del controller, diventando un controller perfetto per i giochi platform 2D nonché gli stessi giochi per **NES** presenti nel catalogo della **Virtual Console**. Preso in verticale, esattamente sulla linea del pollice e indice troveremo un tasto grande "A" e un grilletto "B", pronti immediatamente per l'uso mentre, sulla metà, troveremo invece i tasti **home**, "+" e "-" (da questa generazione i veri sostituti dei tasti start e select); proprio sotto al tasto home, inoltre, vi è un piccolo **speaker** che riprodurrà alcuni effetti sonori dal gioco in esecuzione. Tuttavia

un **Wiimote**, soprattutto se si vogliono giocare i giochi più belli, non è niente senza un **Nunchuck**, l'espansione naturale di questo controller: questa impugnatura offre al giocatore una buonissima levetta analogica e due ulteriori tasti, "C" e "Z", sulla parte alta dell'impugnatura da premere con l'indice. I tasti effettivi, dunque sono sei (quattro se contiamo che "1" e "2" sono difficilmente raggiungibili in modalità **Nunchuck**), ma è chiaro che tutto ciò che viene a mancare viene compensato dai movimenti e dalle azioni da compiere, sia con il **Wiimote** che col **Nunchuck**, anch'esso parte dei **motion control**. Al lancio il **Wiimote**, che funge anche da puntatore (dunque un vero e proprio mouse), doveva includere sia **accelerometro**, che registra principalmente i movimenti, e un **giroscopio** che ne registra invece la posizione ma alla fine venne incluso solo il primo; più tardi fu rilasciato il **Wii Motion Plus**, un accessorio (una sorta di cubo) che ultimò definitivamente il controller per questa generazione aggiungendo il **giroscopio**, ma in seguito i futuri **Wiimote** furono costruiti con entrambi i componenti all'interno, rinominando il tutto in **Wii Remote Plus**. L'esperienza dei controlli per **Wii** furono strani e, tutto sommato, passeggeri ma i **motion control** sono a tutt'oggi presenti, in misure più o meno incisive (ma sicuramente meno presenti) a seconda dei giochi, come in [Splatoon 2](#) o [Super Mario Odyssey](#).

Per il resto **Nintendo** offrì un ulteriore controller a otto tasti rinominato **Classic Controller**, simile a un controller per **Super Nintendo**, per giocare al meglio i giochi della **Virtual Console**, specialmente quelli post-NES. Il **Classic Controller Pro**, che aggiunse principalmente due maniglie (a là **DualShock**) per una migliore presa, fu invece il metodo principale per giocare a giochi come **Goldeneye 007** (2010) o **Samurai Warrior 3** (tanto che venne incluso in bundle), sottolineando invece come i **motion control**, spesso, risultavano superflui e quanto invece servisse un controller semplice per godersi al meglio alcuni titoli.

L'annuncio del **Wiimote** colse tutti di sorpresa e fra quelli c'erano anche i concorrenti **Microsoft** e **Sony**. La prima lasciò perdere totalmente, almeno per l'inizio, in quanto investire immediatamente avrebbe rappresentato un rischio inutile, senza contare il fare la figura dei copioni, e poi l'analizzare con pazienza il trend dei **motion control** avrebbe permesso lo sviluppo di un set più originale e avanzato; ovviamente stiamo parlando del **Kinect** ma qui eviteremo di parlarne in quanto, essendo, sì, un metodo di controllo ma non un controller vero e proprio, non c'è nulla da "tenere in mano" e pertanto rimanderemo questa conversazione a qualche altro articolo. **Sony** invece cominciò a correre ai ripari in quanto, nonostante le critiche mosse al **Wiimote**, i **motion control** erano visti come la prossima grande cosa. Inoltre in pochi sanno che **Sony** aveva il **DualShock 3** pronto sin dal lancio ma una causa legale contro la **Immersion Corporation**, proprio per la feature del **rumble**, li spinsero a togliere la vibrazione in favore dei **motion control** per offrire qualcosa di nuovo. Il **Sixaxis** fu annunciato otto mesi dopo l'annuncio del **Wii Remote** e in molti videro uno strafalcione del concetto offerto da **Nintendo**; il tutto fu aggravato non solo dal fatto che durante l'**E3** del 2006 **Warhawk** fu l'unico gioco per **PlayStation 3** a mostrare le capacità del **Sixaxis** ma gli sviluppatori alla **Incognito Entertainment** si lamentarono del fatto che il controller **Sony** arrivò soltanto 10 giorni prima dell'evento. **PlayStation 3** fu lanciata fra il 2006 e il 2007 (in Europa) e agli imbarazzanti prezzo di lancio fu incluso un controller sconclusionato, le cui motion feature venivano utilizzate pochissimo, senza vibrazione e anche troppo leggero (dunque pronò alla rottura in caso di caduta). Ciò che è peggio è che **Phil Harrison**, l'allora presidente della **Sony Worldwide Studios**, ebbe da dire che il **rumble** era una feature obsoleta e che il **motion control** era il futuro (senza contare che il **Wiimote**, seppur senza giroscopio, aveva motion control e vibrazione). I problemi per **Sony** finirono fra il 2007 e il 2008 quando il più efficiente e iconico **DualShock 3**, che (come abbiamo scritto nel precedente articolo) implementò i **grilletti** e la tecnologia **wireless** con batteria

al litio ricaricabile, sostituì definitivamente il **Sixaxis**, finendo così la motion-avventura per **Sony**... o così sembrava!

La tecnologia **Sixaxis** finì direttamente all'interno di **PS Vita**, mentre su **PlayStation 3**, intenti e decisi a rilasciare un vero e proprio **motion control**, **Sony** rilasciò il **PlayStation Move**. Nonostante ancora scelsero di copiare direttamente ciò che faceva **Nintendo**, il nuovo controller **Sony** risultò ben costruito ed ebbe, fra alti e bassi, un buon successo: nonostante i movimenti potevano sostituire l'ausilio di qualche tasto, furono inclusi tutti i tasti di un **DualShock** intorno al controller e i primi giochi dedicati al **Move**, che dovevano essere giocati con la nuova ridisegnata **Eye-toy**, mostrarono degnamente il potenziale di questi controller. **PlayStation Move**, durante l'era della **PlayStation 3**, non ebbe il successo sperato ma questi furono interamente implementati per l'utilizzo di **PlayStation VR**, e dunque ancora oggi utilizzati dai giocatori di tutto il mondo.

(Nota: il **Sixaxis** non è presente in questa galleria in quanto differisce soltanto per la scritta "DualShock 3" sul lato alto del controller. Al di là dei motion control, che ovviamente in foto non si vedono, i due controller sono esteticamente identici.)

La mid-gen e i controller odierni

Con **Wii Nintendo** riuscì ad avvicinare molti casual gamer allontanando però molti hardcore gamer che nel frattempo, intenti a provare il gaming in HD, si spostarono verso **Xbox 360** e **PlayStation 3**. **Wii U** fu rivelata durante l'E3 del 2011 e con essa il proprio "tablet controller". Dopo una creativa disposizione dei tasti su **Gamecube** e un accantonamento generale durante la precedente generazione, **Wii U** proponeva un ritorno alle origini con una disposizione di tasti più vicina al **Classic Controller Pro** per **Wii**, un **giroscopio** e un **touch screen** per, letteralmente, vedere i giochi da una prospettiva totalmente diversa; insieme a tutto questo fu incluso un **microfono**, degli speaker e una **telecamerina** sulla parte alta dello schermo, dando come l'impressione che fosse una specie di **Nintendo DS** fisso. Nonostante le premesse, in pochi riuscirono a immaginare realmente un utilizzo innovativo del **touchscreen**, col risultato che pochissimi giochi sfruttarono al 100% le sue caratteristiche, come **Pikmin 3**, **Splatoon** ma soprattutto **Super Mario Maker**; insieme al controller, ad affondare fu l'intero sistema in quanto i developer difficilmente trovavano un vero utilizzo per il tablet controller, ma ciò che è peggio è che il pubblico non capì realmente cosa fosse il **Wii U** (un'espansione del **Wii**? una nuova console? Ne parleremo qualche altra volta).

In tutta questa grande confusione, il nuovo controller non sembrava piacere a tutti: c'era a chi piaceva e c'era chi lo odiava, e fra quelli c'erano sicuramente gli hardcore gamer, proprio quelli che la compagnia di Kyoto sperava di richiamare a sé. Fortunatamente per **Nintendo**, che si assicurò in ogni caso di rendere i precedenti **Wiimote** compatibili per il nuovo sistema, lanciò con la console anche il più versatile **Pro Controller**, molto più simile a un controller per **Xbox 360**. La particolarità di questo controller, come per il tablet, sta principalmente nel fatto di avere le levette analogiche allineate, entrambi sopra la parte inferiore in cui vi è il **D-pad** e i quattro tasti principali; in tutto questo, come ormai tutti i controller di quest'epoca, vi sono quattro tasti dorsali di cui due **trigger**. Il **Pro Controller** fu indubbiamente una mossa verso la direzione giusta ma, come sappiamo, non bastò per far spiccare **Wii U** fra **Xbox One** e **PlayStation 4** lanciate l'anno successivo. [L'esperienza di Wii U](#), anche in ambito di sistema di controllo, fu di grande aiuto in seguito per coniare **Nintendo Switch**.

Il nuovo controller per la **Xbox One** è una vera e propria evoluzione del già ottimo controller per **Xbox 360**, riportando in auge tutto ciò che rese grandioso il precedente controller, migliorandolo in maniera esponenziale. In seguito, **Microsoft** rilasciò anche l'**Elite Wireless Controller** con la quale, grazie a un kit dedicato, è possibile personalizzare il proprio controller con tasti programmabili sul dorso e anche sostituire levette e **D-pad**, offrendo un grado di personalizzazione mai visto in ambito controller.

Sony invece, forse anche un po' a malincuore, sostituì l'ormai vecchio design del **DualShock** con uno nuovo più rotondeggiante, moderno e realmente all'avanguardia. Insieme alle novità del **touch pad**, dei **sensori di movimento** correttamente implementati e il **led** sul dorso del controller, il nuovo controller della **PlayStation 4** si adatta ai tempi moderni offrendo al giocatore un immediato **tasto share** con la quale è possibile caricare sui social network i momenti salienti del proprio gameplay. In quanto a precisione, il controller per **PS4** ha un retaggio che va indietro sino al primo **DualShock**, il che è senza dubbio un sinonimo di garanzia in quanto qualità dell'immissione degli input di gioco.



La natura ibrida di **Nintendo Switch** ha invece portato al concepimento di un controller formato da due pezzi, simile nell'esecuzione al **Wiimote** e il suo **Nunchuck** ma ben lontano dal suo concetto interamente focalizzato nei **motion control**. I due **Joy-Con**, sia in modalità portatile che in modalità fissa, offriranno al giocatore la tipica disposizione a diamante ormai tipica dei controller **Nintendo**, mentre le levette, a differenza del gamepad per **Wii U** o del suo **Pro Controller**, stavolta si

presentano disallineate per permettere tramite un solo set di **Joycon** la possibilità di giocare in due giocatori semplicemente tenendo il controller in orizzontale; in tutto questo i controller sono stati muniti di **accelerometro**, **giroscopio** e la nuovissima feature **HD Rumble**, un particolare tipo di vibrazione in grado dare un layer ancora più profondo di realismo (tipico è l'esempio delle biglie in **1 2 Switch**). I **Joy-Con**, purtroppo, si sono resi protagonisti di uno spiacevole malfunzionamento, ovvero quello del **drifting** dopo circa un anno assiduo di gameplay ma **Nintendo**, per fronteggiare il problema, si è offerta di riparare i **Joy-Con** anche dopo il superamento della data di garanzia.

Nel caso voleste evitare il problema del **drifting**, nonché prendere in mano un controller più tradizionale, allora vi converrà passare al più preciso Pro Controller che offre le stesse feature dei Joy-Con (persino il riconoscimento degli **Amiibo**) ma con una presa decisamente più comoda e rilassata. In più è presente un **D-pad** in quanto scartata nei **Joy-Con** per permettere due pezzi perfettamente speculari e che si prestassero al gioco in due giocatori. Se non vuoi essere considerato un principiante a vita allora ti converrà passare al Pro Controller stasera stesso!

Futuro?

Finisce così la nostra strada che ci ha portato dai **joystick** ai **joypad** ma ovviamente, nonostante gli **headset VR** e chissà quali future diavolerie, i controller saranno destinati ad accompagnare per sempre il giocatore. Quali saranno le future innovazioni per i controlli? Come si controlleranno i videogiochi di prossima generazione? E in tutto questo: qual è il vostro preferito? Fatecelo sapere nei commenti!

Russian Subway Dogs

Chi non ha mai sognato di correre per la stazione metro di Mosca, abbaiano e mangiando cibo che cade dalle mani dei passanti? **Russian Subway Dogs** esaudisce i nostri più oscuri desideri e ci permette di fare tutto questo.

Sviluppato e pubblicato da **Spooky Squid Games Inc.** lo scorso 2 agosto, *Russian Subway Dogs* si presenta come un semplice **gioco arcade in grafica 2D** ambientato nella fredda e lontana **Russia**, a **Mosca**, patria di cani randagi che cercano in tutti i modi di recuperare un pezzo di pane dai passanti per evitare la morte. **Il nostro compito sarà quello di aiutare un povero cane a sopravvivere**, mangiando il più possibile per non rimanere a corto di energie e cadere a terra sfinito.

Per evitare la sciagurata fine del nostro amico a quattro zampe **dovremo spaventare i malcapitati pendolari** della metro di Mosca per far sì che il cibo cada loro dalle mani e poterlo ingerire e contrastare l'abbassamento graduale del livello della **stamina**.

Abbiamo solamente due azioni a disposizione: **abbaiare e saltare**. Ogni volta che mangeremo qualcosa ci verranno assegnati dei punti che influiranno sul completamento del livello e sulla quantità di stamina recuperata. Per aumentare i punti ottenuti si dovranno fare delle acrobazie aeree con delle bottiglie di **vodka** che i passeggeri lasceranno cadere dopo ogni nostro abbaio. Per moltiplicare i punti ottenuti dal cibo **si potrà mantenerle a mezz'aria** grazie alle nostre capacità canine, quindi sempre abbaiano. Ogni volta che queste rimbalzeranno **aunderà un counter** che

renderà il cibo più efficace e farà più danno anche agli altri animali che si trovano sullo scenario. Perché non saremo i soli a cercare qualcosa da mettere sotto i denti: insieme a noi ci saranno altri cani, all'inizio, e più in là con i livelli, incontreremo ogni tipo di animale, dagli orsi ai cervi, fino ad arrivare ai piccioni. Ognuno di loro renderà più difficile ottenere cibo o ci colpirà, facendo calare di molto la stamina. L'unico modo per sopravvivere ai pericoli della metro sarà quello di lanciare bottiglie di vodka addosso agli avversari, facendo attenzione ai cibi che ingeriremo, perché **ci potrebbero avvelenare** o permettere al nostro cagnolino di **sparare palle di fuoco**, incenerendo i nemici e abbrustolendo pesce e carne.

In *Russian Subway Dogs* abbiamo **due modalità disponibili: Campagna ed Endless**. La modalità "Campagna" è strutturata in livelli, ognuno dei quali si sbloccherà solo se avremo raggiunto un certo numero di **ossa**, ottenibili al completamento di ognuna delle tre missioni di ogni stage, per un massimo di tre ossa per livello. A ogni scenario **si aggiungeranno sempre più cibi e nemici**, rendendo la sfida molto più avvincente; riuscire a completare uno degli ultimi livelli sarà molto arduo.

Nella modalità Campagna si possono anche sbloccare altri personaggi giocabili, che sostituiranno il cagnolino iniziale. I nuovi animali non avranno delle caratteristiche differenti dal personaggio principale, ma **rendono il gameplay più vario**, lasciando al giocatore la scelta del personaggio da dover controllare.

La modalità Endless consisterà come è classico in un singolo livello potenzialmente infinito che ci permetterà di guadagnare più punti possibili fino al game over. Il punteggio ottenuto verrà, poi, aggiunto alla classifica mondiale, permettendoci di migliorare sempre di più e battere ogni record. Purtroppo dopo aver finito la campagna e aver terminato tutte le missioni, *Russian Subway Dogs* **non si presta granché a essere rigiocato**, se non fosse per la modalità **Endless** che regala qualche ora in più a un titolo che non eccelle per longevità.

La grafica è stata realizzata con l'ormai usatissima **pixel art** da **Miguel Sternberg**, che ha optato per sagome spigolose e poco dettagliate, ma in linea con l'ambientazione e il gioco in sé. Ogni background è **ispirato alle reali stazioni metropolitane di Mosca**, anche se non si distingue per varietà, come del resto il **comparto sonoro**, buono giusto a tenere compagnia durante le partite, senza stancare o cadere nella ripetitività.

Per il poco che offre, *Russian Subway Dogs* riesce a intrattenere per qualche ora, senza molte pretese. Un gioco con un gameplay solido e ben fatto, ma soprattutto divertente. Consigliato a chi voglia farsi due risate insieme agli **stereotipi e ai luoghi comuni russi** e chi non cerca un particolare livello di grafica né di complessità nel gameplay.

Nei giochi PS plus di settembre c'è lo zampino di Bungie

Settembre è ormai alle porte e Sony ha deciso di concludere la stagione estiva dei titoli del PlayStation Plus con due grandi giochi: **Destiny 2** e **God of War III Remastered**.

Proprio lo stesso giorno dell'uscita della terza espansione, *I Rinnegati*, di **Destiny 2**, Sony ha deciso di renderlo disponibile gratuitamente agli abbonati al suo servizio, permettendo a tutti di poter provare con mano il nuovo FPS di casa Bungie, unico titolo del lotto già disponibile per il download. Mentre **God of War III Remastered** può essere una buona occasione per recuperare il terzo capitolo della saga, prima di giocare il recente **God of War**.

Il mese scorso, invece, i titoli di punta scaricabili erano **Mafia III** e **Dead by Daylight**, che sono tuttora scaricabili gratuitamente.

Nel mese di settembre tutti gli utenti abbonati potranno giocare i seguenti titoli:

- **Destiny 2** (PS4)
- **God of War III Remastered** (PS4)
- **Another World - 20th Anniversary Edition** (PS4, PS3 e PS Vita)
- **Q.U.B.E. Director's Cut** (PS4 e PS3)
- **Foul Play** (PS4 e PS Vita)
- **Sparkle 2** (PS Vita)
- **Here They Lie** (PSVR)
- **Sapere è Potere** (PS4)

I giochi per il **PlayStation Plus** saranno disponibili al prossimo aggiornamento settimanale, martedì **4 settembre**.

Annunciati i titoli PS PLUS di agosto 2018

Siamo entrati nel mese di agosto è, come ogni mese, chi è abbonato al servizio **PlayStation Plus** può approfittarne per scaricare dei titoli gratuitamente. Questo mese gli utenti PS4 potranno giocare a **Mafia III**, un open world, ambientato a New Bordeaux, in cui bisogna eliminare tutte le bande associate alla Mafia, e a **Dead by Daylight**, un survival horror pubblicato nel 2017 per console.

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

- **Mafia III** (PS4)
- **Dead by Daylight** (PS4)
- **Sapere è Potere** (PS+ Bonus - PlayLink)
- **Here They Lie** (PS+ Bonus - richiede PS VR)
- **Bound by Flame** (PS3)
- **Serious Sam 3: BFE** (PS3)
- **Draw Slasher** (PS Vita)
- **Space Hulk** (PS Vita)

I giochi per il **PlayStation Plus** saranno disponibili al prossimo aggiornamento settimanale, martedì **7 agosto**.

[Shuhei Yoshida racconta gli alti e bassi di PlayStation](#)

PlayStation è da sempre stata uno dei migliori brand di console al mondo, vivendo anch'essa di alti e bassi, lanciando sul mercato console di successo come **PlayStation 4 Pro** ma anche **PlayStation Vita**, di cui noi tutti conosciamo storia ed esiti. Il presidente di Sony Interactive Entertainment Worldwide Studios, **Shuhei Yoshida**, ha fatto luce su cosa è andato bene e cosa no nella storia di **PlayStation**.

Ricordando il successo di **PlayStation 2**, Yoshida ha dichiarato:

«A causa della rapida transizione tra PlayStation e PlayStation 2, non avevamo idea di come l'industria avrebbe reagito»

Yoshida ha scherzato sul fatto che quando è stata lanciata PlayStation 2 non c'erano molti titoli disponibili, ma ha notato che i prezzi delle console erano sconvolgenti, soprattutto quando gareggiavano per emergere anche sul mercato dei lettori DVD. A tal proposito:

«È stato davvero un successo fin dall'inizio; PS2 è stata venduta oltre le aspettative. Ma quando è stata lanciata in Giappone, il software più venduto era in realtà il DVD Matrix. Il DVD stava ancora prendendo piede, ma era un sistema molto costoso ma PS2 uscì con la stessa capacità di lettore DVD di alta qualità con prezzi molto più bassi e dirompenti»

Il successo è stato molto meno incisivo con il lancio di **PlayStation 3** e Yoshida ha ricordato il prezzo rivelato all'E3 come un "momento orribile". Accoppiato con un catalogo limitato di terze parti e un'infrastruttura hardware che era notoriamente difficile da realizzare per i giochi, PS3 è stata nei guai fin dal primo minuto.

«Ken Kutaragi è stato un geniale ingegnere: la squadra che ha lavorato per lui era molto motivata, infatti era un grande motivatore»

E a proposito:

«Forse stava usando i videogiochi come un trampolino di lancio per realizzare la sua visione e i suoi sogni. Voleva diventare il prossimo Intel o qualcosa del genere. Non ha visto il bisogno di coinvolgere gli sviluppatori di giochi nella progettazione del sistema: è così che è stata realizzata PS3 ed è stato molto efficace»



[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:

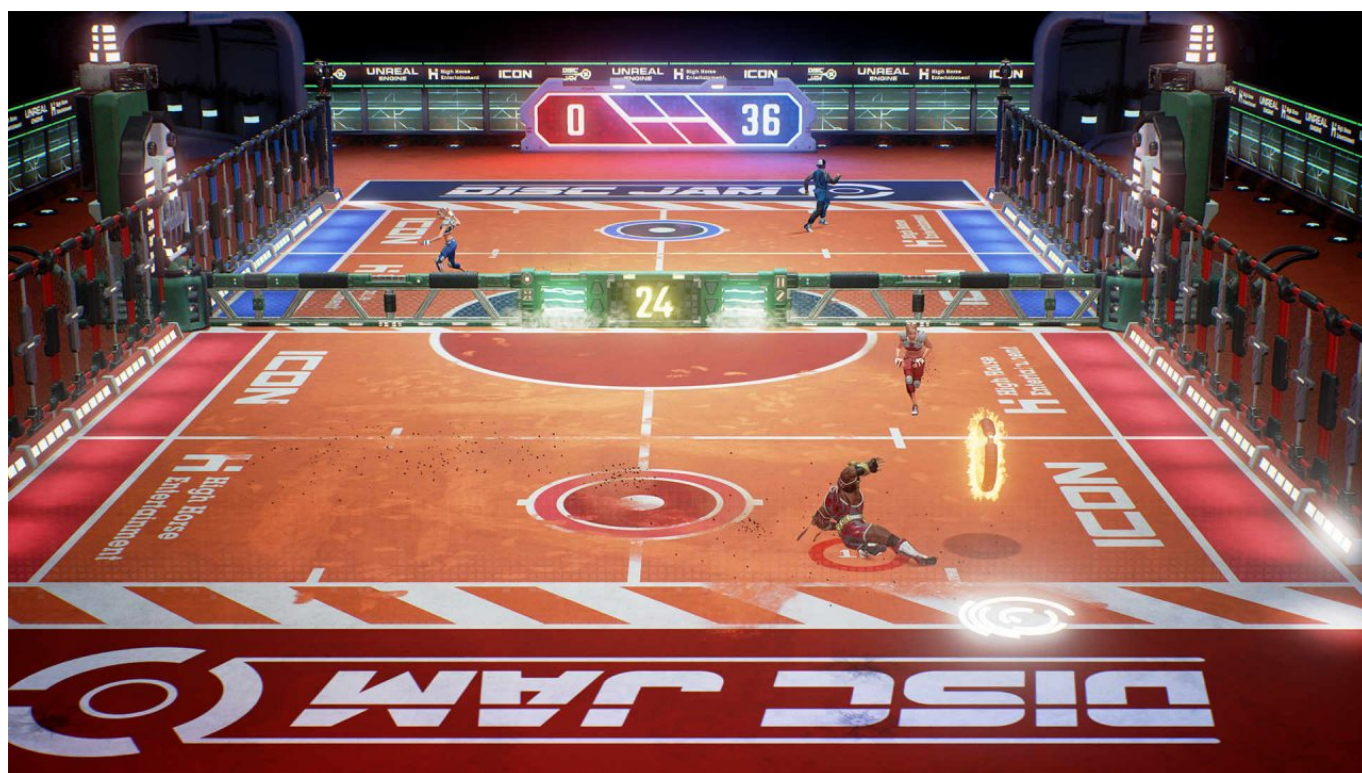
- **Absolver** (PS4)
- **Heavy Rain** (PS4)
- **Rayman HD** (PS3)
- **Extreme Exorcism** (PS3)
- **Space Overlords** (PS Vita + PS4)
- **Zero Escape: Zero Time Dilemma** (PS Vita)

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 il *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!)

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

Sono stati appena annunciati i titoli disponibili di giugno per gli abbonati al servizio **PlayStation Plus**. Il mese scorso, proprio prima dell'uscita di *Detroit: Become Human*, Sony ha reso disponibile per il download gratuito **Beyond: Due Anime** e come secondo titolo per PlayStation 4 *Rayman Legends*. Nel mese di giugno tutti gli utenti abbonati potranno scaricare i seguenti titoli:

- **XCOM 2** (PS4)
- **Trials Fusion** (PS4)
- **Tom Clancy's Ghost Recon Future Soldier** (PS3)
- **Zombie Driver HD Complete Edition** (PS3)
- **Squares** (PS Vita)
- **Atomic Ninjas** (PS Vita)

I giochi per il **PlayStation Plus** saranno disponibili al prossimo aggiornamento settimanale, martedì **5 giugno**.

Annunciati i titoli PS PLUS di maggio 2018

Sono stati appena annunciati i titoli disponibili di maggio per gli abbonati al servizio **PlayStation Plus**. Il mese scorso *Mad Max* e *Trackmania Turbo* sono stati resi disponibili al download gratuito per tutti gli utenti PS+, mentre a maggio saranno presenti i seguenti titoli:

- ***Beyond: Due Anime*** (PS4)
- ***Rayman Legends*** (PS4)
- ***Risen 3: Titan Lords*** (PS3)
- ***Eat Them*** (PS3)
- ***King Oddball*** (PS Vita)
- ***Furmins*** (PS Vita)

Non è la prima volta che Sony rende disponibile una sua esclusiva, già nel mese di marzo protagonista del PS PLUS è stato *Bloodborne*, e adesso *Beyond Two Souls*, proprio in corrispondenza dell'uscita di [*Detroit Become Human*](#), sviluppato proprio da Quantic Dream. I giochi per il **PlayStation Plus** saranno disponibili al prossimo aggiornamento settimanale, martedì **1 maggio**.

Annunciati i titoli PS PLUS di aprile 2018

Il mese scorso è stato il turno di *Bloodborne*, ottima esclusiva Sony, e *Ratchet and Clank*, questo mese, però, i protagonisti non sono più delle esclusive, ma *Mad Max* e *Trackmania Turbo*. Ecco l'elenco completo:

- ***Mad Max*** (PS4)
- ***Trackmania Turbo*** (PS4)
- ***In Space We Brawl*** (PS3)
- ***Toy Home*** (PS3)
- ***99 VIDAS*** (PS Vita)
- ***Q*Bert Rebooted*** (PS3, PS Vita e PS4)

I giochi per il **PlayStation Plus** saranno disponibili al prossimo aggiornamento settimanale, martedì **3 aprile 2018**.