

Nostalgia

Una delle notizie più importanti della settimana è sicuramente la line-up dei venti giochi annunciati per **PlayStation Classic**: una serie di titoli che, nella comunità videoludica, ha lasciato più dubbi che certezze, soprattutto in base all'elevato costo del prodotto (100€ tondi tondi). Ma andiamo ad analizzarli uno per uno:

- **Battle Arena Toshinden**: è il primo picchiaduro 3D uscito per la console di casa **Sony**. All'epoca generò anche un piccolo interesse (addirittura la rivista **Game Power** gli diede un pazzesco 105/100!), ma diciamo la verità: era brutto allora, ed è incredibilmente brutto dopo più di vent'anni dalla sua uscita, soprattutto se paragonato a **Tekken**, che uscì poco dopo. Avrei preferito molto di più **Soul Edge**, la base dell'odierno **Soul Calibur**.
- **Cool Boarders 2**: il migliore della serie, con molta probabilità... però, se proprio dovevamo buttarci sugli sport estremi, non era meglio un **Tony Hawk's Pro Skater**, titolo molto più iconico?
- **Destruction Derby**: qua non ho niente da dire. Anche se, preferisco il seguito che migliora le buone cose viste nel predecessore. Però una buona scelta, nel complesso.
- **Final Fantasy VII**: capisco enormemente il valore storico di questo titolo per **PlayStation**. D'altronde, è stato il primo della serie "sbarcato" sulla console **Sony** dopo anni sulle console **Nintendo**... però, con un remake in arrivo (ok, non si sa quando, arriverà) avrei preferito una scelta più trasversale come un **Suikoden II** o un **Legend of Dragoon**. Però, ripeto, capisco la sua presenza.
- **Grand Theft Auto: Rockstar** lo rese **abandonware** su PC anni fa, insieme al secondo. Scelta illogica sotto ogni punto di vista, anche perché si parla di un titolo che nasce e diventa di culto su PC, per poi esplodere del tutto solamente col passaggio alla terza dimensione su **PlayStation 2**.
- **Intelligent Qube/Kurushi**: qui voglio spezzare una lancia a favore di questo puzzle. Non è il migliore dell'intera libreria **PlayStation** (a quello ci arriveremo dopo), però apprezzo che abbiano messo un titolo contenuto nella storica **Demo One**. E poi, è pure un buon puzzle game, anche se non è invecchiato proprio benissimo.
- **Jumping Flash**: stesso discorso fatto prima per **I.Q.**, uno dei primissimi titoli **PlayStation**. Forse non invecchiato benissimo in alcune meccaniche, ma per il valore storico ci può stare.
- **Metal Gear Solid**: niente da dire, imprescindibile. Senz'ombra di dubbio uno dei cinque titoli più importanti di tutta la sconfinata produzione **PlayStation**.
- **Mr. Driller**: Bel puzzle, però qui avrei messo un **Kula World** che avrebbe accontentato molta più gente, essendo forse il puzzle più giocato dei tempi.
- **Oddworld: Abe's Odysee**: altro titolo storico dell'epoca, e anch'esso contenuto nella **Demo One**. Peccato solo che **Steam** lo abbia offerto gratuitamente lo scorso Maggio, ed è almeno la seconda volta che succede.
- **Rayman**: considerando la recente operazione remake per **Crash Bandicoot**, alla fine, proporre la "mascotte" **Ubisoft** è una saggia scelta. Anche perché, non vedo platform migliori del primo **Rayman** all'orizzonte, visto che le alternative sono tutte invecchiate malissimo (**Pandemonium**), sono titoli mediocri (**Croc**), oppure erano già orrendi ai tempi (**Bubsy 3D**).

- **Resident Evil: Director's Cut**: anche qui niente da dire. Titolo che ha segnato intere generazioni di giocatori. L'unica cosa che mi fa storcere il naso è che è tutt'ora disponibile sullo store **PlayStation** anche se solo per **PlayStation 3**, **PS Vita** e **PSP**. Stessa sorte condivisa anche dal sequel, altro titolo importantissimo nella libreria, che probabilmente avrebbe meritato uno spazio maggiore anche in questa lineup.
- **Revelations: Persona**: capisco il clamore dato dal quinto capitolo, essendo stato uno dei migliori giochi del 2017, ma alzi la mano chi creda che il primo **Persona** sia un classico. Non era meglio un titolo veramente generazionale come **Wipeout 2097** e che ai fatti rappresenta una delle assenze più gravi di questa line-up?
- **Ridge Racer Type 4**: forse per correttezza storica avrei scelto il primo, ma **RRT4** con molta probabilità è il migliore della serie. E in assenza di un pezzo da novanta come **Gran Turismo**, non presente per problemi con i diritti della colonna sonora, non si poteva scegliere altro.
- **Super Puzzle Fighter II Turbo**: se proprio bisognava mettere un terzo puzzle (forse troppi?) non si poteva fare scelta migliore di questo spin-off di **Street Fighter**. Uno dei migliori titoli del genere per la console.
- **Syphon Filter**: personalmente, lo ritengo la sorpresa inaspettata della line-up. Una buona mossa da parte di **Sony** che accontenta i tantissimi giocatori che chiedono ancora a gran voce un remake per **PlayStation 4**. Per testare le acque in prospettiva futura ci sta.
- **Tekken 3**: IL picchiaduro per **PlayStation**, senza ombra di dubbio. Certo, stona un po' vedere **Tekken 3** insieme a **Toshinden...** a sfavore di quest'ultimo, ovviamente.
- **Tom Clancy's Rainbow Six**: ecco, questa è una scelta veramente incomprensibile. Davvero non c'erano titoli migliori a disposizione? Che poi, vorrei vedere chi riesce a giocare un FPS tattico con la sola croce direzionale, visto che **PlayStation Classic** non offre lo storico controller **Dual Shock**, scartato a favore del primissimo joypad. Schiaffo morale a tutti coloro che speravano in titoli storici come **Wipeout**, **Tomb Raider** o **Castlevania: Symphony of the Night** (sì, è uscito recentemente su **Playstation 4** insieme a **Rondo of Blood**, ma è uno dei titoli più rappresentativi della console).
- **Wild Arms**: stesso discorso per **Syphon Filter**, una gradita sorpresa per un gioco di ruolo che merita di essere riscoperto, visto che all'epoca arrivò in Europa in colpevolissimo ritardo rispetto all'uscita giapponese e americana.

Insomma, una lineup non proprio esaltante, soprattutto rapportata al prezzo elevato della console rispetto alle concorrenti del settore, come **NES** e **SNES Mini** di **Nintendo** o il **C64 Mini**. È altresì vero che è difficile scegliere venti classici di una libreria vastissima e piena di perle come quella della prima **PlayStation**, ma vedendo la lista citata poc'anzi, mi viene da pensare che **Sony** si sia limitata al compito fatto giusto per entrare nell'ormai affollatissimo mercato delle **retroconsole**. In pratica, la possibilità di avere una lista fatta a nostro gusto e piacimento è in mano alla comunità hacker, esattamente com'è successo con le mini console di **Nintendo**. A questo punto la domanda è più che lecita: tralasciando il collezionismo, ha senso spendere 100€ per un oggetto che diventerà godibile solamente quando si apriranno le porte del modding? Se proprio si ha la necessità di rispolverare dei vecchi classici dell'era **PlayStation**, a proprio piacimento e senza spendere una cifra così alta, non ha più senso buttarsi su un **Raspberry Pi**, oppure una cara e vecchia **PlayStation Portable**, console che si trova a prezzi abbordabilissimi e che è considerata una perfetta macchina per l'emulazione? considerando la portabilità di quest'ultima, si ha pure una feature in più, rispetto a **PlayStation Classic**.

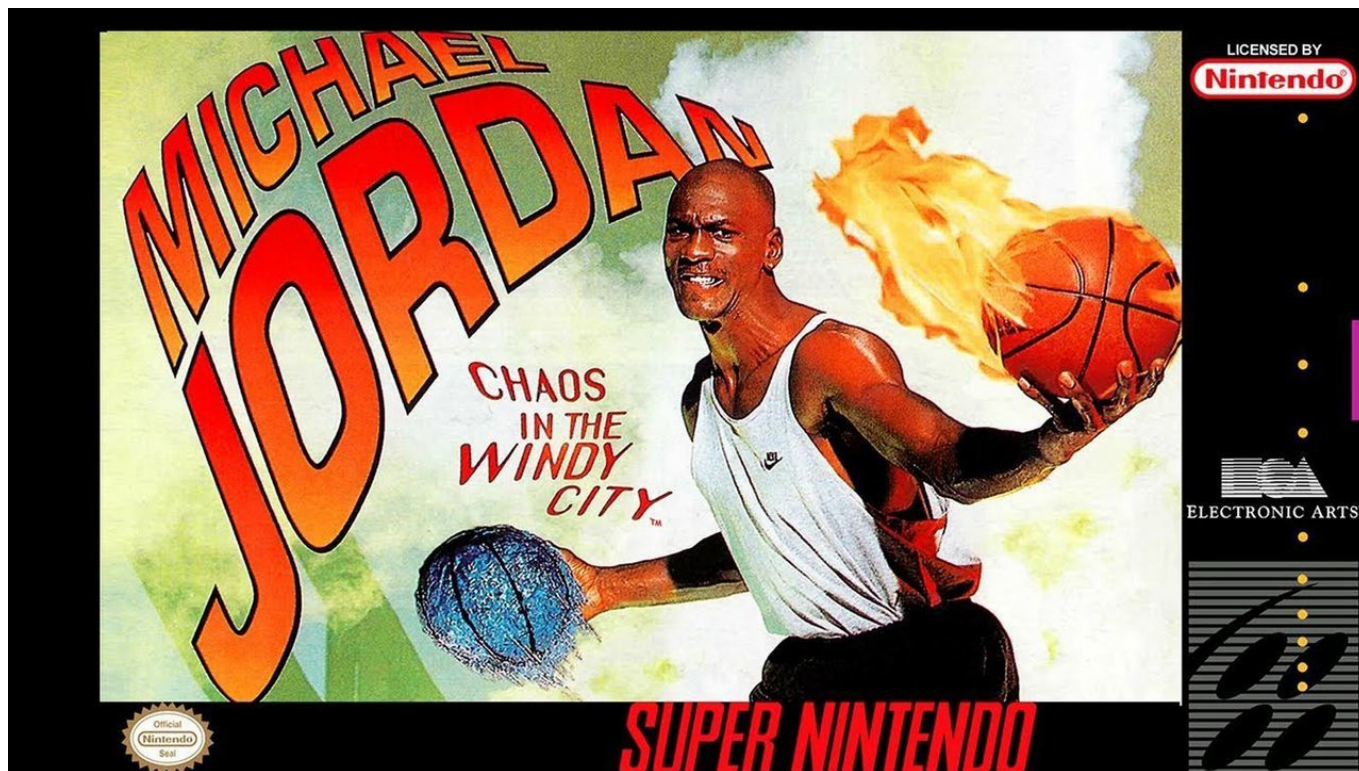
Indubbiamente la mini console di **Sony** sarà un successo di vendite e magari, in futuro, la casa giapponese ci riproverà con una ipotetica **PlayStation 2 Classic**. Dopotutto, **Nintendo** con il

successo di **NES** e **SNES Mini** ha dimostrato che la nostalgia può trasformarsi in un'opportunità di mercato parecchio ghiotta. Ma, da videogiocatore trentenne che ha vissuto in pieno l'era della prima **PlayStation**, posso dire di esser rimasto parecchio basito ("F4") davanti alla line-up della mini console e ho cominciato a pormi una domanda in particolare: qual è il target di **PlayStation Classic**? I trentenni, come me, che hanno vissuto quell'era? I ragazzini odierni che per motivi anagrafici non hanno giocato i classici di allora e che probabilmente, avranno riscoperto gran parte di essi tramite remake e remaster odierne, oppure tramite la vecchia e cara emulazione, cosa che di fatto offrono queste mini console?

Sono fermamente convinto che l'emulazione sia qualcosa di necessario per la preservazione videoludica, come dimostra il grande lavoro di **Nicola Salmoria**, creatore del **MAME**, progetto che continua ancora oggi grazie alla dedizione dell'omonimo team che ha permesso di salvare dall'oblio migliaia di giochi arcade che sarebbero stati persi nei meandri del tempo o come dimostra la grandissima scena **abandonware** su **PC**. Bella la nostalgia, ma sulle mini console metto l'enfasi sulle prime due lettere della parola: "no".

[Dusty Rooms: le celebrità nei videogiochi](#)

Super Mario, **Link**, **Lara Croft**, **Master Chief**, **Nathan Drake**, **Crash Bandicoot**, tutti personaggi in grado di venderti una console, persino con uno spin-off... Puzzle! Tuttavia, vi era un tempo in cui non a tutti piacevano i personaggi fittizi, in cui si diceva: «Interessante... Ma a questo gioco manca qualcosa». Per compensare queste mancanze nei videogiochi, alcuni imprenditori poco laboriosi pensavano che pagare qualcuno per farlo apparire nel proprio gioco garantisse delle entrate e perciò, a oggi, abbiamo una marea di titoli sponsorizzati dalle celebrità che trasudano di tempi andati e persi per sempre (in alcuni casi, meglio così). Partendo dagli albori, daremo uno sguardo ad alcuni di questi "interessanti" giochi; è difficile mapparli con precisione (tanto quanto tracciarne l'inizio) per cui faremo del nostro meglio per risultare esaustivi. Se ce ne dimentichiamo qualcuno fatecelo presente - con garbo - nei commenti! I titoli che prenderemo in considerazione sono quelli in cui un personaggio celebre sia presente all'interno del gioco interpretando se stesso e non personaggi fittizi per cui potrebbe essere famoso (esempio: un gioco della serie **Indiana Jones** non è un gioco che include **Harrison Ford**, neanche nel caso in cui l'attore originale doppi il personaggio da lui interpretato).



Gli anni '80

Che ci crediate o no, la pratica di schiappare un personaggio famoso in un software esiste sin dagli albori dei videogiochi. Stando a qualche ricerca, si potrebbe tracciare un inizio con ***Pelé's Soccer*** del 1980 per **Atari 2600**. Già chiarissimo l'intento dei programmatori a far più soldi possibili con un software non fantastico ma sponsorizzato da un leggendario calciatore; è vero che su **Atari 2600** bisogna attivare un po' l'immaginazione e, il gameplay di molti giochi, soprattutto gli sportivi, era in uno stadio particolarmente primitivo. Nessuno, ha ancora capito quale sia Pelé in quel gioco. C'erano due squadre, composte da tre giocatori ciascuno, e perciò è difficile credere che tutti i giocatori siano la celebrità che sponsorizza il gioco; è per questo che alcuni, a oggi, dicono scherzosamente che **Pelé** sia la palla! È giusto dire che solitamente i giochi sportivi sponsorizzati erano per lo più buoni come le serie di ***Tony Hawk's Pro Skater*** e ***Colin McRae Rally*** (ancora viva sotto il *rebranding* ***Dirt***), il particolare ***Mike Tyson's Punch Out!!*** e i diversi titoli arrivati su **Sega Mega Drive al lancio**. A ogni modo, lasciamo perdere lo sport, visto che è un argomento fin troppo vasto, e torniamo di nuovo ai tempi di ***Pelé's Soccer*** per parlare di un altro tipo di celebrità.



Prima del popolare *Michael Jackson's Moonwalker*, i *Journey*, popolarissima band degli anni '70-'80, finirono su un gioco per **Atari 2600** chiamato *Journey Escape* basato sul loro più recente album, intitolato, appunto, *Escape*. Lo scopo del gioco era portare i membri della band e il loro cachet della serata a bordo del loro tour-bus, che era in realtà un'astronave a forma di scarafaggio, evitando fotografi, promoter senza scrupoli e groupies, facendoli aiutare dai *roadie* a forma di *Kool-aid* (qualcuno non ci stava con la testa quando hanno programmato questo gioco, eh si...); il loro brano *Don't Stop Believin* era reso col primitivo chip sonoro dell'**Atari 2600** ma fortunatamente i *Journey* poterono riproporre i loro brani col nuovo gioco arcade del 1983 (intitolato semplicemente *Journey*) che mostrava più chiaramente i membri della band che dovevano andare alla ricerca dei loro strumenti (e non di certo evitare le groupies, cosa a cui nessuna band avrà mai rinunciato!).



Un'altra band diventò iper-popolare negli anni '80 e, come i **Journey**, ebbero il loro videogioco su licenza. **Frankie Goes to Hollywood**, nome del gioco per i principali computer degli anni '80 che promuoveva l'omonima band dance rock, era una sorta di avventura grafica con una distinta componente puzzle; l'obiettivo del gioco era raggiungere il tanto discusso "**Pleasuredome**" raccogliendo dei punti amore, sesso, guerra e fede ma consegnando prima un assassino alla giustizia. Insomma, un gioco veramente strano ma che incarnava quasi perfettamente l'eccentricità della band. Spettacolari inoltre le versioni [Syd](#), ascoltabili dunque nel **Commodore 64**, dei loro successi **Welcome to the Pleasuredome**, **Relax**, **Two Tribes** e l'intro **The World is my Oyster**. Direi imperativo se siete fan di questa band!



Ma lasciamo perdere la musica per un momento e concentriamoci su **Chuck Norris Superkick**, gioco per **Atari 2600**, **Colecovision**, **Commodore 64** e **Vic-20**. Questo fantastico titolo della **Xonox** vi mette nei panni dell'uomo più virile al mondo per far sì che gli sciagurati che osano attaccare **Chuck Norris** capiscano chi è che comanda anche nel mondo dei videogiochi! Il titolo non è ispirato a nessun film, ma il fatto che si giochi nei panni del glorioso **Chuck** basta già da sé; procuratevelo altrimenti **Chuck Norris** verrà a casa vostra sfondando il muro con un calcio volante!

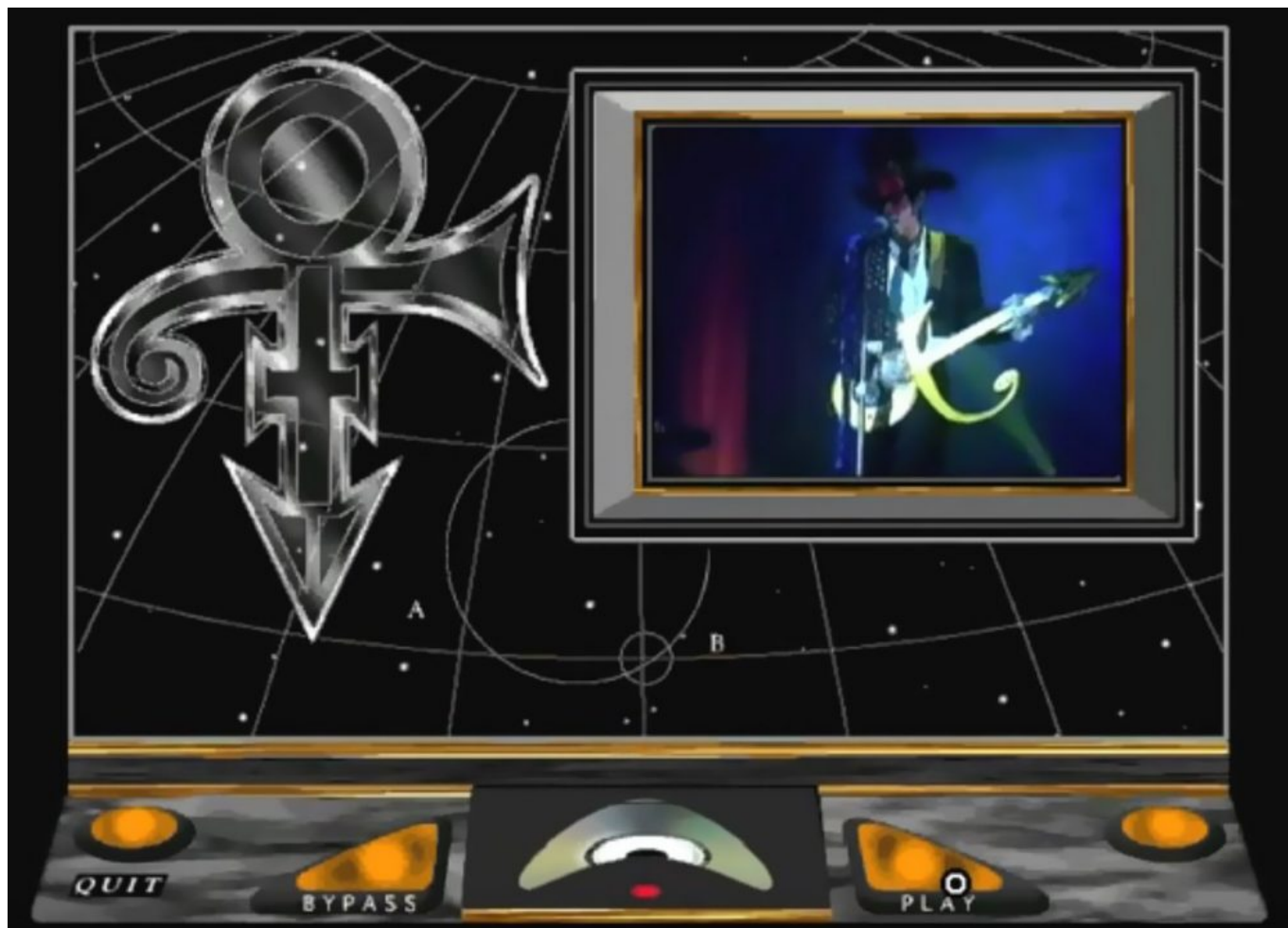


Gli anni '90

La strategia di **Sega**, con la sua nuova console 16-bit, era quella di appellarsi a un target più maturo, e chi incarnava quello spirito di ribellione tipica degli anni '90 meglio dell'iconico cantante **Michael Jackson**? **Michael Jackson's Moonwalker** uscì per prima in versione arcade ma fu con il rivisitato porting su **Mega Drive** che divenne un titolo leggendario (a modo suo). I controlli erano buoni, l'atmosfera si ricollegava direttamente all'omonimo film e il gameplay era tanto semplice da poter essere giocato persino da coloro che non avevano mai toccato un videogioco prima d'ora, anche vostra sorella che vi chiedeva in prestito i vinili di Michael Jackson e ve li restituiva graffiati. Era possibile colpire e far fuori intere orde di nemici con calci e pugni (con una sfumatura prettamente "Jacksoniana"), col cappello, con le piroette ma soprattutto coinvolgendo gli sgherri di **Mr. Big** a danzare fino alla morte a suon di **Smooth Criminal**, **Beat it**, **Bad** e **Billy Jean!** L'obiettivo di ogni livello era ripulire ogni schermata dai nemici e andare alla ricerca di un certo numero di bambini ma, per quanto semplice, era un gioco abbastanza avvincente e divertente... E no, nessuna battuta su **The King of Pop** e i bambini!



Anche se alcuni dicono che la faida fra **Michael Jackson** e **Prince** sia infondata, qualche anno dopo il rilascio di *Moonwalker* l'autore dell'iconica *Purple Rain* rilasciò, puta caso, il suo personalissimo gioco su **Windows** e **Mac**. *Prince Interactive* era un punta e clicca alla *Myst* in cui il giocatore doveva collezionare i cinque frammenti del simbolo di **Prince** (chi conosce l'artista sa di cosa stiamo parlando) fra le diverse stanze dei suoi personalissimi **Paisley Park Studios** risolvendo dei puzzle più o meno completi; un gioco abbastanza semplice e che a oggi è solo uno dei tanti strani giochi **in Full Motion Video** che spopolavano su **PC**, **3DO** e **Sega CD**. Nel caso in cui la sua autopromozione tramite questo videogioco non fosse abbastanza, all'interno in una delle stanze era possibile fare partire delle clip in cui musicisti del calibro di **Eric Clapton**, **Little Richard** e **Miles Davis** parlavano della loro esperienza con **Prince**; una vera e propria agiografia videoludica!



Ad ogni modo, i giochi dei rispettivi **Michael Jackson** e **Prince** coinvolgevano, in un certo senso, il loro animo musicale nel gameplay; fu così che la **Midway** pensò di inserire gli iconici **Aerosmith** in un contesto che rispecchiava quella voglia di casino tipica dei loro pezzi, ma che con la loro musica centrava ben poco! Un governo corrotto, nel futuristico anno 1996, mette al bando la cultura giovanile, inclusi musica, televisione, riviste e videogiochi; toccherà a noi dunque salvare gli **Aerosmith** (la missione più importante a cui pensare in tempi di crisi del genere) a colpi di mitragliatrice e CD esplosivi (avete capito bene) in **Revolution X**! Il gioco era uno shooter in stile **Virtua Cop** o **Time Crisis**, con una forte componente **FMV**, uscito originariamente in versione arcade prima che alcuni programmatori avessero la rivoluzionaria idea di togliere la compatibilità con le *light gun* casalinghe su **Super Nintendo**, **Sega Mega Drive**, **Saturn** e **Sony PlayStation**; e menomale che gli **Aerosmith** cantavano **"I don't want to miss a thing"**!



Il peggiore

Ci sono ancora una marea di giochi sponsorizzati dalle celebrità come *Bad Day on the Midway* dei **Residents**, la misteriosissima band Avant-Rock, *Spice World* delle **Spice Girls**, il first person shooter *Psycho Circus: the Nightmare Child* dei **Kiss**, *Ed Hunter* degli **Iron Maiden** e molti altri. Tuttavia, vorremo finire questa carrellata anni '90 con il più iconico in termini di bruttezza: abbiamo visto che i giochi finora discussi avevano sempre qualcosa di pertinente con la celebrità o la band proposta nel gioco; il gioco di cui parliamo invece è un puro volo pindarico, impossibile immaginare come si possa aver collegato il giocatore di basket **Shaquille O'Neal** con il **Kung Fu**. Ovviamente stiamo parlando dell'infimo *Shaq Fu*, un picchiaduro che include dei personaggi fittizi in un mondo di fantasia... e **Shaquille O'Neal**! Il gioco non solo è una delle peggiori trovate commerciali mai concepite nella storia dell'umanità, ma anche uno dei peggiori giochi mai creati in termini di gameplay e controlli. Pensate che esiste un apposito [sito](#) creato appositamente per distruggere ogni singola copia di *Shaq Fu*, sia per **SNES** che per **Sega Mega Drive**. Tuttavia, il culto di questo gioco su internet ha permesso nel 2014 di lanciare il Kickstarter per *Shaq Fu: a Legend Reborn*, progetto che è stato finanziato con successo e che ha visto il suo rilascio proprio pochi giorni fa. Evidentemente, le cose alla fine sono girate per il verso giusto per **Shaquille O'Neal**!



E oggi?

Oggi i giocatori sono fin troppo svegli e un gioco del genere, buono o cattivo che sia, non sopravviverebbe alle ire degli utenti di **Reddit**, **Twitter** e **Facebook**. A ogni modo, non troppo tempo fa abbiamo comunque visto dei bei party game che si sono saputi distinguere e hanno offerto ai giocatori tante belle ore di gioco: parliamo ovviamente dei titoli tematici di **Guitar Hero** direttamente pubblicizzati dalle band (vedi **Guitar Hero: Aerosmith**, **Guitar Hero: Metallica**, etc...), **Beatles & Green Day: Rock band** e **Singstar** che ha visto persino la promozione dell'italianissimo **Vasco Rossi**.

La storia di **Shaq Fu: a Legend Reborn** ci insegna che tutto è possibile e perciò, chissà, magari presto vedremo giochi assurdi come **Al Bano in Wonderland**, **Sgarbi Fu** oppure un **Leisure Suit Silvio!**

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!)