

ROCKET LEAGUE®



Che cosa è Rocket League?

Rocket League è un videogioco sportivo che combina elementi del calcio e delle corse

automobilistiche. I giocatori controllano veicoli a razzo con l'obiettivo di colpire una palla gigante nella porta avversaria all'interno di un'arena.

**ROCKET
LEAGUE®**
SEASON 21





Quale è l'auto che ti danno all'inizio

Si può scegliere fra 3 auto : Octane
Merc e Breakout
La migliore è Octane per iniziare va
più che bene



Quali sono le migliori macchine di Rocket League?



**Fennec & Octane:
Considerate le migliori
"all-around".
Condividono la stessa
hitbox, offrendo un
ottimo equilibrio tra
controllo aereo e
potenza nei tiri, con la
Fennec che spesso viene
preferita per la sua
estetica**



Dominus: Molto utilizzata per il suo profilo basso e lungo, ideale per colpire con precisione



Breakout: Popolare per la sua lunghezza, ottima per i tiri in aria e le giocate di precisione



Scarab: Spesso citata in modo scherzoso per il suo "charme" unico, è una scelta meme ma riconosciuta per il suo aspetto singolare.

Le mosse e meccaniche di Rocket League spaziano dai movimenti base a tecniche freestyle complesse, essenziali per salire di rango. Le fondamentali includono salti, doppi salti, schivate (dodge), uso del turbo, half-flip, wave-dash e fast aerals, fondamentali per controllare la palla a terra o in aria.

Ecco una lista delle principali mosse e meccaniche in Rocket League:

- **Movimenti Base e Terreni:**
 - **Dodge/Flip:** Schivata in avanti, laterale o indietro per dare potenza o velocità.
 - **Power Slide:** Derapata essenziale per girarsi rapidamente.
 - **Half-Flip:** Meccanica per girarsi di 180° velocemente invertendo la direzione mentre si fa una schivata all'indietro.
 - **Wave-dash:** Utilizzare il salto e l'inclinazione immediata per ottenere un boost di velocità senza usare turbo.
- **Meccaniche Aeree (Aerials):**
 - **Fast Aerial:** Salto, inclinazione e boost simultanei per raggiungere la palla più velocemente.
 - **Air Roll:** Ruotare la macchina in aria per orientarla al meglio per il colpo.
 - **Ceiling Shot:** Portare la macchina sul soffitto, lasciarsi cadere e colpire la palla (sfruttando il salto "infinito" senza schivata).
 - **Air Dribbling:** Portare la palla in aria mantenendola vicina al muso della macchina.
- **Dribbling e Tiri (Ground/Wall):**
 - **Dribbling:** Portare la palla sopra il tetto della macchina.
 - **Flick:** Scatto veloce della macchina mentre si palleggia per lanciare la palla ad alta velocità.
 - **Pinch:** Colpire la palla tra la macchina e il muro/pavimento per generare velocità estreme.
 - **Backboard Defense:** Difendere rimbalzando la palla dal muro sopra la porta.
- **Meccaniche Avanzate/Freestyle:**
 - **Flip Reset:** Usare le quattro ruote sulla palla in aria per ricaricare il salto (dodge).
 - **Musty Flick:** Un tipo di flick che sfrutta la rotazione all'indietro della macchina.
 - **Pogo:** Sfruttare il rimbalzo della macchina sul terreno per colpire la palla.