

## Auto Age: Standoff

*Auto Age: Standoff*, sviluppato da **Phantom Compass**, è un gioco d'azione e sparatutto nel quale ci ritroveremo nel 2080 in un'America in rovina, dove sono le gare di automobilismo a stabilire "le regole". Il titolo presenta un'ampia varietà di veicoli che si distinguono fra loro per **forza**, **armatura** e **velocità**, i quali possono essere equipaggiati con vari tipi di armi primarie e secondarie in base alla propria preferenza. All'interno del gioco è presente un tutorial: non è obbligatorio, ma risulta di certo utile, la grande varietà di veicoli non influisce molto sulla loro "giocabilità" e ci vorranno un paio di partite prima di riuscire a trovare una buona combinazione d'armamenti.



Il problema principale di *Auto Age*, a oggi, è il suo essere basato quasi completamente sul **multiplayer**: i server sono deserti. Il gioco aveva molte possibilità di essere un buon titolo, vedendo anche i numerosi premi vinti ma, sfortunatamente, l'essere stato abbandonato nel 2017, data di rilascio dell'ultimo aggiornamento, non aiuta molto. Vista la mancanza della sezione online saremo costretti a giocare in versione *single player* contro l' **IA**. Quindi, gli sviluppatori hanno inserito le modalità di gioco basilari per un titolo sparatutto ( deathmatch, conquista la bandiera ecc ecc). L'intelligenza artificiale è di medio livello il che trasforma il tutto in una sfida abbastanza godibile.



Il titolo presenta una grafica cartoon in stile anni '80, molto carina ma non molto “dettagliata”, con modelli ben fatti. La colonna sonora è originale, ma tende a stancare dopo poco, mentre i vari effetti sonori risultano appropriati. Tuttavia, la “semplicità” della grafica e le poche modalità di gioco (affiancate da un comparto online deserto), non ci permettono di consigliare a oggi il gioco, il quale “non vale la candela”. Per chi è interessato, [Auto Age: Standoff](#) è disponibile su **Steam**, e ci auguriamo che in futuro possa essere popolato da giocatori che possano valorizzarne le caratteristiche.

## [Bluehole \(PUBG\) non è contenta di Fortnite: Battle Royale](#)

**Epic Games**, madre del cartonesco **Fortnite**, ha dichiarato che a breve verrà rilasciata una versione “F2P” (free-to-play) dello stesso titolo, chiamata **Fortnite: Battle Royale**, evidentemente simile a **PlayerUnknown’s Battlegrounds**. Lo sviluppatore di quest’ultimo, che sta avendo ampio successo, si è dichiarato non molto contento della cosa. A quanto pare non sono solo le battaglie a essere molto simili tra i due giochi: a tal proposito **Epic** ha apertamente ammesso che **PUBG** ha ispirato il loro ultimo titolo. **BlueHole**, lo studio dietro **PlayerUnknown’s**, non è felice dell’accaduto e in un comunicato stampa ha anche dichiarato che stanno considerando anche future azioni legali.

Di certo le somiglianze non si possono ignorare. **PUBG**, come **FortniteBR**, getta decine di giocatori, tutti contro tutti, su una mappa generata casualmente, ma i due giochi non sono proprio identici: la caratteristica principale del gameplay di **Fortnite**, di creare basi e trappole, è propria del suo spin-off, **Battle Royale**. Tra le altre cose **PUBG** si basa su **Unreal Engine 4**, motore sviluppato dalla

stessa **Epic**.

**Chang Han Kim**, di **BlueHole** ha dichiarato «abbiamo avuto una profonda relazione con Epic Games durante tutto lo sviluppo di **PUBG**, in quanto sono i creatori dell' **Unreal Engine 4**, il motore che abbiamo scelto per il nostro gioco. Dopo aver visto le risposte crescenti della nostra community e rivisitato il gameplay, adesso siamo preoccupati che **Fortnite** possa replicare l'esperienza di gioco per cui **PUBG** è già conosciuto»

**BlueHole** è sconvolta anche del fatto che **Fortnite** utilizzi riferimenti a **PlayerUnknown's Battlegrounds** anche nel loro materiale pubblicitario, come si può evincere dal trailer sotto:

In un **Reddit AMA** di qualche giorno fa, il direttore creativo e creatore concettuale di **BlueHole**, **Brendan "PlayerUnknown's" Greene**, ha dichiarato «Di certo altre aziende si potranno inserire nel mercato, ma spero solo per offrire qualcosa di alternativo e non per una "copia-carbone" del nostro gioco»

Ciò che sembra faccia "scimmiettare" **PUBG** al titolo di **Epic**, è la trasposizione del gameplay in un "tower defence".

**Janine Hawkins**, che ha giocato al titolo di **Epic** sin dalla versione in "early access", ha notato come lo stile di gioco protettivo di **Fortnite**, contrasti con quello survival deathmatch del suo spin-off, descrivendo questa differenza come da "tendere a collaborare" vs "combatti o muori". È comodo per **Epic** riproporre il suo gioco per capitalizzare un genere come quello di **PUBG**, gioco divenuto in breve tempo popolare e finito in cima alle classifiche di **Steam**.

**Chang Han Kim**, ha concluso il comunicato stampa dicendo «la comunità di **PUBG** continua a notificare le analogie tra i 2 titoli, noi stiamo contemplando che azioni intraprendere per il futuro».

Ore dopo l'uscita del minaccioso comunicato stampa, altri sviluppatori di giochi hanno corretto il tiro delle proprie intenzioni e rinunciano alla competizione.

---

## [Dreadnought - Closed Beta](#)

Dopo la Beta dello scorso anno su PC, **Dreadnought** approda sulla console ammiraglia Sony sulla quale abbiamo avuto la possibilità di provare la closed beta.

**Dreadnought** è uno shooter sviluppato da **Yager Development** e **Six Foot**, e pubblicato da **Grey Box Games**, che ci permette di metterci al comando di enormi navi spaziali da guerra con la possibilità di potenziarle e personalizzarle; il sistema solare sarà il nostro campo da battaglia, con il suo marasma di asteroidi, pianeti e paesaggi ampi, freddi e oscuri. Il **gameplay** si basa molto sulla strategia e sulla collaborazione tra i vari componenti della squadra: è possibile scegliere vari tipi di **navi d'attacco**, dalle più lente, dotate di artiglieria pesante, alle più veloci, equipaggiate di cannone dai colpi potenti, fino a quelle capaci di rendersi invisibili e quindi di permettere una modalità di gioco stealth; in parallelo, avremo a disposizione anche navi da supporto in grado di riparare i danni subiti delle altre navi amiche.



Le navi in gioco sono **55**, tutte personalizzabili, mentre i **3 alberi produttore (Arms Jupiter, Akula Vektor e Oberon)** contengono dalle 17 alle 20 navi ciascuno; tra queste ci sono anche le “**Navi Eroe**”, navi leggendarie dal design unico che danno accesso ad armi avanzate. Ogni nave appartiene a un livello specifico (da I a V) e, per ottenere l’accesso alle navi di livello superiore, bisogna sbloccarle attraverso i tre alberi del produttore. Ogni nave ha anche un proprio **albero della tecnologia** in cui è possibile ricercare e acquisire armi e moduli. Durante gli scontri si potrà scegliere, grazie al touch pad, se giocare d’**attacco** e conferire alla propria nave un **boost** che le permetterà di spostarsi più velocemente e far sì che le armi facciano più danno, o se giocare maggiormente in **difesa** e proteggersi, creando uno scudo, dai colpi dei nemici. Grazie a tutte queste meccaniche, **Dreadnought** pone le fondamenta del suo gameplay sulla comunicazione con i compagni di squadra, al fine di escogitare strategie e attacchi a sorpresa che possono portare il proprio team alla vittoria.



Durante la beta per **PlayStation 4** le modalità di gioco presenti sono:

1. **Versus**, che comprende **Team Deathmatch**, comune deathmatch a squadre da 5 giocatori;
2. **Team Elimination**, una modalità a eliminazione nella quale i giocatori avranno il compito di eliminare le flotte avversarie per vincere il turno, con l’obiettivo di imporsi per 3 volte e ottenere la vittoria dell’intera partita;
3. **Coop vs. IA**, che comprende solamente la modalità Havoc, modalità in cui un gruppo di due giocatori dovrà scontrarsi contro flotte infinite di navi comandate dall’IA, con l’obiettivo di resistere il più a lungo possibile.

Il gioco è molto impegnativo, ma allo stesso tempo divertente e appagante: riuscire a sconfiggere

una corazzata o a sgominare la flotta avversaria entusiasma non poco, e il gioco guadagna tantissimo se giocato con un gruppo di amici.

Dopo ogni partita, si guadagnano **XP** e **crediti**, i primi spendibili per sbloccare armi e moduli dall'albero tecnologico di ogni nave, mentre i secondi (che sono sostanzialmente una forma di valuta), si possono acquistare oggetti per l'estetica della nave, per le Navi Eroe e per altri oggetti che possono dare alcuni vantaggi.