

# Italian Video Game Awards

Il Drago d'Oro cambia nome, veste e location e diventa Italian Video Game Awards. Un tocco di maggior internazionalità, categorie ripensate, platea delle grande occasioni. Dopo 5 edizioni, quella del **Teatro della Vetra** rappresenta un po' l'inizio di un nuovo ciclo, una prima edizione di un nuovo corso verso una manifestazione che aspira a un respiro più ampio rispetto a quello limitato all'ambito del **Belpaese**. La strada da fare è ancora tanta, ma fa piacere vedere come i progressi rispetto al passato non manchino.

La giuria, composta da 12 elementi provenienti quasi interamente dal mondo del giornalismo videoludico, fra testate generaliste e specialistiche e outsider, ha scelto i migliori titoli per ogni categoria dei quali di seguito trovate l'elenco completo:



**Game of the Year: The Legend of Zelda: Breath of the Wild**



**People's Choice: Horizon: Zero Dawn**

**Best Selling Game: FIFA 18**



**Radio 105 eSports Game of the Year: Tom Clancy's Rainbow Six Siege**



**Best Art Direction: Cuphead**



**Best Audio: Nier: Automata**



**Best Character: Senua - Hellblade**



**Best Narrative: Prey**



**Best Game Design: Super Mario Odyssey**



**Best Evolving Game: GTA Online**





# grand theft auto ONLINE



**Game Beyond Entertainment: Last day of June**



**Innovation Award: PlayerUnknown's Battlegrounds**



**Best Mobile Game: Monument Valley 2**



**Best Indie Game: What Remains of Edith Finch**



**Best Italian Game: Mario + Rabbids Kingdom Battle**



**Best Italian Debut Game: Downward**



**MCV Special Recognition Award to the most successful individual in the Italian Industry: Davide Soliani, Ubisoft Milan**



**MCV Special Recognition Award to the most successful Italian company in the world: Digital Bros**



---

## PUBG vs. Fortnite: i re della Battle Royale



costituita da ben 150 giocatori e che ha permesso a Greene di muovere i primi passi in ambito professionale come consulente, prima di essere chiamato dai **Bluehole Studios** per lo sviluppo di **PUBG**.

Il secondo è invece **Fortnite**, un gioco completamente oscurato da tutti i competitor all'uscita ma che ha saputo rilanciarsi, ispirandosi al sistema di **PUBG**, creando la **Fortnite Battle Royale**. La

storia di *Fortnite* è singolare, anche se abbiamo poche informazioni a riguardo: sappiamo che il progetto è nato circa 6 anni fa e che durante gli anni è stato ripreso e abbandonato varie volte fino a quando, **Epic Games**, lo ha salvato dal completo oblio sfruttando la formula dell'**early access** per poterne portare avanti lo sviluppo. Di base doveva essere un gioco survival, in cui salvare il mondo da una apocalisse zombie. Ci si aspettava un buon successo di vendite ma, paradossalmente, non per la meccanica della battle royale.

Essendo giochi dello stesso genere hanno molti punti in comune. Analizziamoli uno alla volta.

## La tensione

Senza tensione, un gioco di questo genere non avrebbe senso di esistere; tensione in grado di far restare accovacciato cinque minuti dietro un albero e in grado di farci preoccupare del numero di superstiti round dopo round. Questa tensione è alla base del genere **battle royale**. Sia in **PUBG** che in **Fortnite** quindi, il silenzio è il vostro miglior amico: muoversi con attenzione è essenziale e, al primo cenno di rumore, un brivido salirà lungo la schiena per la paura di essere scoperti. È possibile giocare come ne *I mercenari* di Stallone ma si rischierebbe di snaturare il gioco, visto che in una **Battle Royale** si sopravvive con l'astuzia e non con la forza.

Questa sensazione tende a variare tra i due titoli: in **Fortnite** l'azione è più veloce; il cerchio velenoso che vi circonda si restringe più velocemente che in **PUBG** e la mappa è più piccola. **PUBG** è al contrario un gioco nel quale i nervi vanno tenuti ben saldi perché semplicemente la partita dura di più. Difficile decretare il migliore in questo ambito, dipende dalle vostre preferenze, soprattutto in termini di durata.

## Le mappe

La mappa in questo tipo di titoli, fa la differenza. Come già accennato, in **Fortnite** si ha la sensazione di giocare a qualcosa di già visto, con un po' **Minecraft** e un po' **Team Fortress** per citarne un paio, mentre grazie alla vastità della sue mappe **PUBG** si distingue. Andando più nello specifico nel titolo Epic vi è una sola piccola mappa rispetto a quella del rivale e inoltre, **PUBG** ha ormai introdotto **Miramar**, la mappa desertica che si va ad aggiungere a **Erangel**. Dalla sua *Fortnite* offre un design più cartoonesco, che per alcuni può risultare più gradevole.

Riguardo le mappe, è visibile a occhio che quelle in *Player Unknown* sono molto più vaste, offrendo molteplici strategie ma anche molti più rischi; implica anche una certa percentuale di fortuna poiché, se si sbaglia punto di atterraggio, si dovrà prendere un veicolo e rischiare di essere uccisi. In **Fortnite** questo non accade per un semplice motivo: come detto la mappa è più ridotta e facile da attraversare, e questo aiuta e non poco i giocatori a trovarne altri e a ucciderli facendosi strada per la vittoria.

**PUBG** offre più ripari sul territorio ma questo viene compensato in altro modo da **Fortnite**, che approfondiremo di più analizzando la tattica dei due giochi.

## La tattica

La tattica da imbastire, se si vuole sopravvivere è differente, ma in tutti e due i casi fortemente rilevante. In **Fortnite** bisogna “craftare” per riuscire a costruire le proprie difese e per sopravvivere si ha bisogno di fantasia e inventiva; in **PUBG** è fondamentale trovare la posizione giusta e non si ha nulla a disposizione oltre la mappa e i *loot* già pronti.

Ma andiamo nel dettaglio per capire meglio cosa fare in uno e cosa nell'altro. In **Fortnite**, non appena a terra, avremo la possibilità di costruire quel che serve e, prima che inizi il livello; si avrà anche l'opportunità per creare il materiale distruggendo elettrodomestici, auto, ecc. Durante la fase di combattimento vero e proprio quindi, potremo creare delle posizioni rialzate e mura per proteggere noi stessi o il nostro team. Questo, darà vantaggio ai più veloci a costruire, per esempio, ripari rialzati che offrono una visuale migliore sul nemico.

In **PUBG** dovremo cavarcela con ciò che si trova in giro e non si avrà tempo di cercare nuovo equipaggiamento; saremo subito scaraventati nell'azione e molta importanza verrà data quindi ai ripari e agli edifici rialzati che danno ai cecchini l'opportunità di sopravvivere più facilmente. Comune a entrambi i titoli, è lo spostamento continuo, dato che si è circondati da una nube circolare di gas velenoso e, ogni posto ritenuto sicuro, non lo sarà per molto.

## Il combat system

Nonostante i due giochi siano molto simili, il sistema di combattimento è alquanto diverso, anche se valido per entrambi. In **Fortnite** vi è un solo tipo di mira, mentre in **PUBG** il tutto è strutturato diversamente: ne abbiamo di tre diversi tipi: l'**Hip Fire** che offre la possibilità di sparare a dispetto della precisione, ovviamente la classica opzione di mira, sempre in terza persona, e infine, quella che possiamo definire la modalità cecchino, medio/lungo raggio, l'**ADS** (*aiming-down-sights*) che trasposta il tutto in prima persona offrendo la possibilità di mirare in maniera precisa.

Per quanto riguarda le armi quest'ultimo stravince a mani basse su **Fortnite**: la loro quantità è molto più ampia e a tratti, tende alla simulazione, mentre il sistema delle armi è più semplificato in **Fortnite**. Inoltre in *Player Unknown*, troviamo i veicoli che possono aiutare o danneggiare il giocatore durante il combattimento esplodendo.

## Gli ultimi cinque minuti

Gli ultimi cinque minuti di gioco, sono quelli che decidono le sorti di una **battle royale**, dopo la “selezione naturale” susseguitasi e dove più forti hanno prevalso. È il momento in cui bisogna rimboccarsi le maniche e fare sul serio. Su **Fortnite**, gli ultimi minuti si svolgono all'interno di fortezze molto vicine e questo non fa altro che aumentare la frenesia da combattimento, dando una motivazione in più ai giocatori a migliorare il più possibile l'equipaggiamento prima di questo momento, poiché sarà essenziale sul finale di partita. L'ultima fase di **PUBG**, seppur piena di tensione è priva d'azione, i giocatori tendono a muoversi con poca avventatezza.

## Le conclusioni

Sembra che la battaglia all'ultimo sangue tra **Fortnite** e **PlayerUnknown's BattleGround** sia terminata. Si tratta di videogame molto validi e molto simili, anche se differiscono per alcune meccaniche il cui loro apprezzamento deriva essenzialmente dal gusto personale. Questo non ci esime dal dare un parere oggettivo: per quanto riguarda la mappa, nonostante la grandezza, **PUBG** offre meno spunti strategici mentre, discorso analogo, ma a parti invertite, per il *combat system*, dove, rispetto a **Fortnite**, bisogna agire con una tattica più articolata. La scelta è ardua e per questo motivo consigliamo entrambi i titoli: *Fortnite* va benissimo per un divertimento più rilassato, mentre **PUBG** per una vera e propria sfida competitiva.

---

## [Steam supera i 18 milioni di utenti in contemporanea](#)

La pagina twitter di [Steam Database](#) ha riportato che la piattaforma di gioco di Valve ha raggiunto per la prima volta il numero di 18 milioni di utenti in contemporanea, con 7 milioni di utenti “in game” in contemporanea.

Come riportato da [VG247](#) questo picco di utenti è di molto superiore a quello di Gennaio dell'anno scorso di 14 milioni.

Probabilmente l'uscita in early access di **PlayerUnknown's Battlegrounds** ha influito, in quanto il gioco è uscito a Marzo 2017, e anche perché il mese scorso ha raggiunto la cifra di 3 milioni di giocatori in contemporanea.

---

# PUBG: Bluehole parla di un ipotetica versione PS4

**Chang Han Kim**, CEO di **PUBG Corporation**, in seguito ad un'intervista, è tornato a discutere dei progetti ambiziosi che la compagnia ha attualmente in mente per il suo titolo. In particolare gli è stato chiesto se il gioco, attualmente disponibile su PC e Xbox One, avrà una versione tutta sua anche su **PlayStation 4**.

Questa la risposta del CEO:

**“Dal momento che sarà un titolo esclusivo per Xbox One per il momento, ci concentreremo sul completare l'attuale versione del gioco. Se si presenterà l'opportunità, il nostro obiettivo finale sarà quello di lanciare il titolo su ogni piattaforma.”**

Sembra confermata dunque l'esclusività temporanea detenuta da **Microsoft** su console e la volontà di **Bluehole** di portare il gioco prima o poi anche su **Ps4** e, perchè no, su **Nintendo Switch**.

Si è poi discusso di un'ipotetica estensione di *PlayerUnknown's Battlegrounds* ad altri media, oltre quello videoludico.

**“Il mio sogno è che PUBG possa diventare un franchise multimediale, vogliamo entrare a far parte di diversi tipi di industrie oltre a quella videoludica, come ad esempio gli eSport, il cinema, i cartoni animati, film d'animazione ecc. A dirla tutta abbiamo già ricevuto telefonate da Hollywood e Netflix.”**

---

## Svelata la data di uscita di PUBG per Xbox One

Uscito a Marzo su **PC**, **PUBG** sta arrivando anche su **Xbox One**. Il titolo debutterà sulla console **Microsoft** esattamente il prossimo 12 Dicembre; inoltre la compagnia ha annunciato gli orari nei quali i giocatori potranno iniziare a giocare in relazione al luogo di provenienza.

Major Nelson (gamertag di **Lawrence “Larry” Hryb**, Direttore della Programmazione di Xbox Live) ha anche specificato sul proprio sito che gli utenti della Nuova Zelanda e Australia potranno avere problemi a trovare i match all'inizio, ma che ciò dovrebbe migliorare nelle ore successive, quando il gioco uscirà per le altre nazioni con nuovi server online. In basso, come pubblicato sul [blog di Major Nelson](#), potete vedere le date di uscita globali.

REGION	START DATE/TIME (PT)	START DATE/TIME (UTC)
Argentina, Chile	12/11/2017 19:00	12/12/2017 3:00
Australia	12/11/2017 5:00	12/11/2017 13:00
Austria, Belgium, Czech Republic, Denmark, France, Germany, Hungary, Italy, Netherlands, Norway, Poland, Slovakia, Spain, Sweden, Switzerland	12/11/2017 15:00	12/11/2017 23:00
Brazil	12/11/2017 18:00	12/12/2017 2:00
Finland, Greece, Israel, Turkey, South Africa	12/11/2017 14:00	12/11/2017 22:00
Hong Kong, Taiwan, Singapore	12/11/2017 8:00	12/11/2017 16:00
India	12/11/2017 10:30	12/11/2017 18:30
Japan, South Korea	12/11/2017 7:00	12/11/2017 15:00
Mexico	12/11/2017 22:00	12/12/2017 6:00
New Zealand	12/11/2017 3:00	12/11/2017 11:00
Russia, Saudi Arabia	12/11/2017 13:00	12/11/2017 21:00
United Arab Emirates	12/11/2017 12:00	12/11/2017 20:00
United Kingdom, Ireland, Portugal	12/11/2017 16:00	12/12/2017 0:00
United States, Canada, Colombia	12/11/2017 21:00	12/12/2017 5:00

**Microsoft** ha anche svelato i dettagli per il setup del controller Xbox One: lavorando insieme all'**Xbox Advanced Technology Group** e allo sviluppatore di *Gears of War*, **The Coalition**, la casa di Redmond ha elaborato un setup che offrirà «abbastanza flessibilità per sopravvivere all'ostilità del Battleground e per gestire l'equipaggiamento al volo». Nella galleria in basso si possono vedere i controlli di gioco; sfortunatamente non è stato specificato se sarà possibile modificarli

**PUBG** uscirà su **Xbox One** tramite il programma **Game Preview**. Essendo il gioco ancora in fase di sviluppo, i giocatori potrebbero riscontrare bug, glitch e altri problemi, quindi, prima di procedere

all'acquisto, è bene tenerne conto. I giocatori che acquisteranno il gioco in anticipo su **Xbox One** riceveranno [alcuni oggetti esclusivi](#) per i propri personaggi.

---

## [PUBG è attualmente in sviluppo anche per mobile](#)

Dopo l'imminente arrivo sulla console Microsoft stabilito per il 12 dicembre di *PlayerUnknown's Battlegrounds*, le sue 20 milioni di unità scaricate su Steam e la candidatura come gioco dell'anno, **Tencent** (Software house cinese che ha acquisito vari developer nel corso degli anni, tra cui **Riot Games**) crede che il titolo di punta di **Bluehole Studio** possa dare ancora di più, essendo già al lavoro, oltre che sulla versione cinese su PC, anche su una per smartphone e tablet per dare la possibilità di giocare, appunto, fuori di casa. Purtroppo il gioco sarà (almeno per il momento) **scaricabile solo in Cina** e anche per il mercato in questione non si ha né una data di uscita, né un periodo di rilascio approssimativo. Certo sarebbe conveniente per Tencent espandersi anche oltre, poiché l'enorme successo del gioco precedentemente ottenuto è una garanzia in termini di ritorno, ma al momento non resta che sperare in un prossimo futuro nell'annuncio di una versione europea.

---

## [Steam raggiunge i 17.6 milioni di utenti simultanei](#)

Secondo una recente statistica di **SteamDB**, **Steam** ha raggiunto lo scorso sabato il traguardo di ben **17.6 milioni** di utenti simultanei soprattutto grazie all'affluenza generata da *PlayerUnknown's Battlegrounds*, che ha visto impegnati il **43.15%** dei giocatori, con un picco di **2.940.359** giocatori su **6.813.617** attivi, generando ottime e positive notizie per **Bluehole**.

---

## [PlayerUnknown's Battlegrounds: annunciata la data di uscita per Xbox One](#)

**Microsoft** e **Bluehole** dopo mesi di attesa hanno finalmente annunciato la data di uscita di *PlayerUnknown's Battlegrounds* per **Xbox One**. Arriverà sulla console il prossimo 12 dicembre in Early Access tramite **Xbox Game Preview**, al prezzo di **29,99 dollari**.

**Chang Han Kim**, CEO di **PUBG Corporation**, sull'imminente rilascio ha dichiarato:

«Ci adeguiamo allo sviluppo su Xbox One ponendo una grande attenzione nei confronti della community, così come su PC. L'esperienza Battle Royale finale che i fan avranno a disposizione su Xbox One sarà leggermente differente rispetto alla versione PC. Entrambe le versioni però sono sviluppate contemporaneamente, pur avendo tabelle di marcia diverse. Varie funzionalità su Xbox One arriveranno pian piano con l'arrivo di nuovi aggiornamenti, così come è successo su PC, ma il nostro attuale obiettivo è far allineare le due versioni il prima possibile. Il feedback è sempre stato importantissimo per il successo del gioco, e dal 12 dicembre vogliamo sentire i pareri e le idee dei fan Xbox su come creare la migliore versione possibile del gioco»

---

## Rumor: Microsoft in trattativa per estendere l'esclusività di PUBG

*PlayerUnknown's Battlegrounds* è al momento uno dei giochi più in voga dell'intero panorama videoludico: proprio di ieri è infatti la notizia del sorpasso di PUBG in termini di videogiocatori sul mercato PC sudcoreano nei confronti di *League of Legends* e *Overwatch*. Infatti il solo PUBG conterebbe per il **24,28%** dell'intero mercato sud Coreano contro il **23,62%** di LoL.

**Microsoft**, siglando un accordo con la **Bluehole Inc.**, si è accaparrata l'esclusività temporanea del titolo su console ma, secondo un rumor proveniente da [Bloomberg](#),

**Microsoft** e **Bluehole**, potrebbero essere di nuovo in trattativa per estendere l'esclusiva (che scadrebbe dopo il primo anno di pubblicazione sulla console **Microsoft**).

«South Korea's Bluehole Inc. has agreed to produce the game for Microsoft first by the end of the year and is likely to give the company a longer period as the solo console, said the people, asking not to be identified because the matter is private.»

Ovviamente trattandosi solamente di un rumor è meglio prendere il tutto con le pinze.

---

## PlayerUnknown's Battlegrounds in arrivo anche su PS4?

Il popolarissimo survival online di **Bluehole** ha raggiunto su Steam 1 milione e mezzo di giocatori e si prepara a sbarcare su Xbox One entro l'anno, risultati decisamente imprevedibili per un gioco ancora in early access. Ma sembra che la serie di traguardi di questo fortunato titolo non sia finita qui, essendo stato da poco rivelato da un'intervista su Bloomberg che la casa produttrice di *PlayerUnknown's Battlegrounds* sia in fase di trattativa con Sony per farlo uscire **anche su PS4**.

Questa decisione non può che far felici tutti dato l'incredibile successo già riscosso dal gioco, che verrà senza dubbio ampliato grazie all'arrivo sulle console. Ora si può solo sperare che la pubblicazione sulla console Sony diventi presto una realtà.