

# **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.