

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.

[PlayerUnknown's Battlegrounds: ban per chi modifica i file di gioco](#)

Gli sviluppatori di **PlayerUnknown's Battlegrounds** hanno recentemente aggiunto all'interno del gioco **la nebbia**. Riducendo la visibilità della mappa in modo drastico.

Molti utenti hanno di conseguenza cercato in tutti i modi di eliminare totalmente la nebbia semplicemente cambiando i parametri dal file di configurazione del gioco in modo tale da essere avvantaggiati in uno scontro a fuoco.

Ovviamente questo divide gli utenti in due grossi gruppi: chi fa uso di questa modifica e chi no, essendo nettamente svantaggiato per ovvi motivi.

Il ban non è stato annunciato in modo pubblico, ma intuibile da un cambiamento delle **FAQ** del sito del gioco, che adesso specifica:

«Modificare qualsiasi tipo di file di configurazione del gioco è contro le regole, incluso l'edit di qualsiasi impostazione che non sia direttamente modificabile all'interno del menù di gioco»

La **Bluehole**, casa di produzione del videogioco in questione, non vuole che la nebbia sia un elemento che si possa semplicemente disattivare dal menù di gioco, e sente inoltre la necessità di trovare di una soluzione migliore del **Post-Processing** forzato che ha causato non pochi problemi di FPS a molti utenti.

[Molti giocatori di CS:GO preferiscono giocare a Playerunknown's Battlegrounds](#)

Playerunknown's Battlegrounds ha già superato molti record su Steam, persino quello di diventare il gioco più giocato, scalando la classifica arrivando al primo posto. Ma, secondo [Steam Spy](#), un aspetto molto particolare è stato il successo di **PUBG** e il conseguente declino di altri FPS che governavano, prima del suo arrivo, la classifica di Steam.

Più della metà di giocatori di **Playerunknown's Battlegrounds** - si parla del 55% circa - posseggono nella loro libreria **CS:GO**, ma hanno dedicato molte più ore a **PUBG**, facendo registrare un calo di giocatori giornalieri oltre che su **Counter-Strike: Global Offensive**, anche su **Payday 2**, **H1Z1** e **Left 4 Dead**.

Un altro dato riportato è quello secondo il quale la maggior parte dei giocatori di **Playerunknown's Battlegrounds** sono **americani**, **tedeschi** e **cinesi**.