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**.

Nuove migliorie da parte di Tencent per PUBG per il mercato cinese

Proprio pochi giorni fa è stato annunciato che **Tencent** (casa di ***Arena of Valor*** e ***Clash Royale***, nonché proprietaria di Riot, e del suo *LoL*, di SuperCell e metà di Epic Games), avrebbe stretto un accordo per pubblicare il gioco di azione multiplayer online ***PlayerUnknown's Battlerground*** proprio in Cina. La pubblicazione, tuttavia, non prevede solo la traduzione dei testi nella nuova lingua, ma ci sarà anche un impatto sui contenuti del gioco stesso, che saranno adattati al contesto culturale.
PUBG sarà decisamente "differente", per accogliere le preferenze dei giocatori cinesi, ma soprattutto per incorporare la cultura tradizionale sinico.

Bluehole Studio: nuova IP per PS4 e Switch

Bluehole, lo studio sud coreano dietro al famosissimo titolo ***PlayerUnknown's Battleground***, sarebbe pronto (dopo aver lasciato il suo campione d'incassi ***PUBG*** in mano a una sussidiaria interna chiamata **PUBG CORP.**, creata per prendersi cura unicamente del titolo) allo sviluppo di una **nuova IP,** che secondo le recenti informazioni apparse su **Resetera**, sarà sviluppato per le piattaforme **PS4** e **Switch**. L'unica altra informazione arrivataci riguarda l'orientamento della nuova IP, che sembrerebbe puntare alla demografia dei videogamer asiatici, quindi con molta probabilità si tratterà di un **MMO** o di un **MOBA**.

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 arriva su Game boy

Sin dalla sua uscita, *PlayerUnknown's Battlegrounds* è riuscito a far colpo su moltissimi giocatori. Di

recente, un ragazzo molto creativo appartenente ai **314 Reactor** ha “omaggiato” *Pubg* rendendolo giocabile su un *Game Boy Color*.

Per riuscire in quest’impresa, che noi lodiamo, il ragazzo dei **314Reactor** ha utilizzato moltissimi strumenti. Ecco tutto il procedimento effettuato da quest’ultimo.

Vi piacerebbe giocare l’ultimo titolo di **Bluehole** *su Game boy*?

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.

Bluehole (PUBG) non è contenta di Fortnite: Battle Royale

Epic Games, madre del cartoonesco ***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 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 "PlayerUnknowns'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 "scimmiottare" ***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.

Fortnite: la modalità Battle Royale sarà gratis

Epic Games ha preso qualche spunto da ***PlayerUnknown's Battlegrounds*** per la nuova modalità **Battle Royale** in arrivo su ***Fortnite*** che uscirà il 26 settembre; niente paura per chi ha già fatto accesso alla modalità tra il 12 e il 19 settembre, basterà contattare gli sviluppatori per ottenere un rimborso, un atto di onestà considerando che la nuova modalità sarà comunque gratuita per tutti i possessori del titolo. **Epic Games** tiene a precisare che solo questa modalità sarà gratis mentre il resto del gioco sarà protetto da **paywall**.

Per un'offesa di troppo PewDiePie rischia di

perdere il suo account YouTube

Lo svedese **Felix Arvid Ulf Kjellberg**, meglio conosciuto tra gli internauti come **PewDiePie**, in seguito a un commento con chiari riferimenti razzisti durante un suo video di gioco, rischia di **perdere il proprio account YouTube**.

É avvenuto tutto durante una sessione di gioco a ***PlayerUnknown's Battlegrounds***, durante la quale, a quanto pare, lo svedese non riuscendo ad eliminare un giocatore, avrebbe iniziato ad inveire contro di lui utilizzando offese di chiara natura razzista contro gli afro-americani. Una volta pubblicato e quindi condiviso, il suo video, cade all'attenzione di **Sean Vanaman**, co-fondatore della software house **Campo Santo**, il quale, in un **tweet**, si è detto contrariato per le parole oscene del ragazzo, dichiarando che avrebbe punito questo oltraggio cancellando dal canale di **PewDiePie** tutti i video di gameplay del proprio gioco, ***FireWatch***.

https://twitter.com/vanaman/status/906984060215427072

In seguito all'accaduto **Kjellberg**, ha cercato di rimediare rendendo privati i video di ***FireWatch***, ma questo non è servito a non farli cancellare in maniera permanente da **Google**. A quanto pare l'azione di **Campo Santo**, riguarda la richiesta di applicare il **DMCA** (Digital Millennium Copyright Act) che potrebbe causare non pochi problemi allo youtuber, infatti al raggiungimento di **tre richiami** di questo tipo, l'account in causa, verrà **chiuso definitivamente** e l'utente **non potrà più aprirne uno**.

Inoltre **Vanaman**, non volendo stare con le mani in mano, sta chiedendo ad altre importanti software house di fare lo stesso con i video riguardanti i loro prodotti. Col dilagare della notizia, lo streamer, ha già iniziato a perdere molti contratti importanti, facendo colare a picco la sua carriera da videogiocatore.

A questo punto le politiche di **Google** stanno offrendo allo youtuber 3 alternative: attendere 90 giorni per la scadenza del richiamo e poi seguire una "**copyright school**", oppure parlare con **Campo Santo** per un eventuale chiarimento o in ultima analisi dimostrare che i video di ***FireWatch*** non infrangono alcuna regola di comportamento.

Per adesso non possiamo che aspettare per vedere come si evolverà la faccenda. Quello che possiamo dire è che se qualcuno seguirà le orme di **Vanaman,** l'account di **PewDiePie** potrebbe chiudere… **per sempre**.