**Оригинал**

Though some "large-scale is our selling point" multiplayer games have tried and failed in the past (PS3's MAG or Warhawk, for example), only Battlefield has ever managed to maintain stability with so many consecutive players all synched up at once. Even as I type this, PUBG struggles to not crash on Xbox One if too many players land in the same vicinity, yet developers Automaton must have some ace up their sleeve to handle four-times the player count.

In an interview with PCGamer, Automaton's James Thompson discussed how the game was more than just "battle royale with more people", factoring in a number of factions across the island you're duelling on, an overarching narrative/story that unfolds as to why you're all there, and more to base gameplay than just scavenging and killing.

**Перевод**

Хотя  крупномасштабность и является ключевым моментом продаж, некоторые многопользовательские игры, такие как: PS3 MAG и  Warhawk, следуя этому лозунгу оказались провальными. Только Battlefield удалось сохранить стабильность, несмотря на  огромное количество синхронизировавшихся одновременно последовательных игроков. Даже пока я набираю этот текст, PUBG борется с падением производительности игры на Xbox One, связанное с нахождением большого количества игроков в одном районе. У разработчиков Automaton, в свою очередь , есть свой туз в рукаве, который позволяет синхронизировать в четыре раза большее количество игроков.

В интервью журнала "PCGamer" , Джеймс Томпсон из компании Automaton рассказал , что игра это больше , чем просто "битва с большим количеством людей", расположенных в нескольких фракциях по всему острову и сражающихся между собой. Это целая история, которая ведает игрокам о сути игры. Все это для того, чтобы основать настоящий гемплей, а не просто место для убийств и резни.