



**PLAYERUNKNOWN'S  
BATTLEGROUNDS**



# PUBG

Многопользовательская онлайн-игра в жанре королевской битвы, разрабатываемая и издаваемая студией PUBG Corporation, дочерней компанией корейского издателя Bluehole.





ФАНТАСТИЧЕСКИЙ  
БОЕВИК

ТЫ  
КОГДА-НИБУДА  
УБИВАЛ  
СВОЕГО ЛУЧШЕГО  
ДРУГА?

# КОРОЛЕВСКАЯ БИТВА

В ГЛАВНОЙ РОЛИ  
ТАКЕШИ  
КИТАНО

法

РЕЖИССЕР  
КИНДЖИ ФУКАСАКУ



РУССКИЙ САЙТ ФИЛЬМА [HTTP://BR.FILM.RU](http://br.film.ru)

## История разработки

Игра основана на предыдущих модификациях для других игр, созданных Бренданом Грином под псевдонимом «PlayerUnknown», концепция которых была вдохновлена японским фильмом «Королевская битва» 2000 года.



# История разработки

Концепция игры была разработана, когда ведущий дизайнер Брендан Грин под псевдонимом «PlayerUnknown» начал работать в качестве моддера над ArMA 2, в дальнейшем создав собственный игровой режим, который теперь называется «Battle Royale». Увидев коммерческий успех этого жанра, Брендан Грин принял решение сделать свою собственную игру в режиме «Battle Royale». Игра была выпущена в рамках программы раннего доступа Steam в марте 2017 года





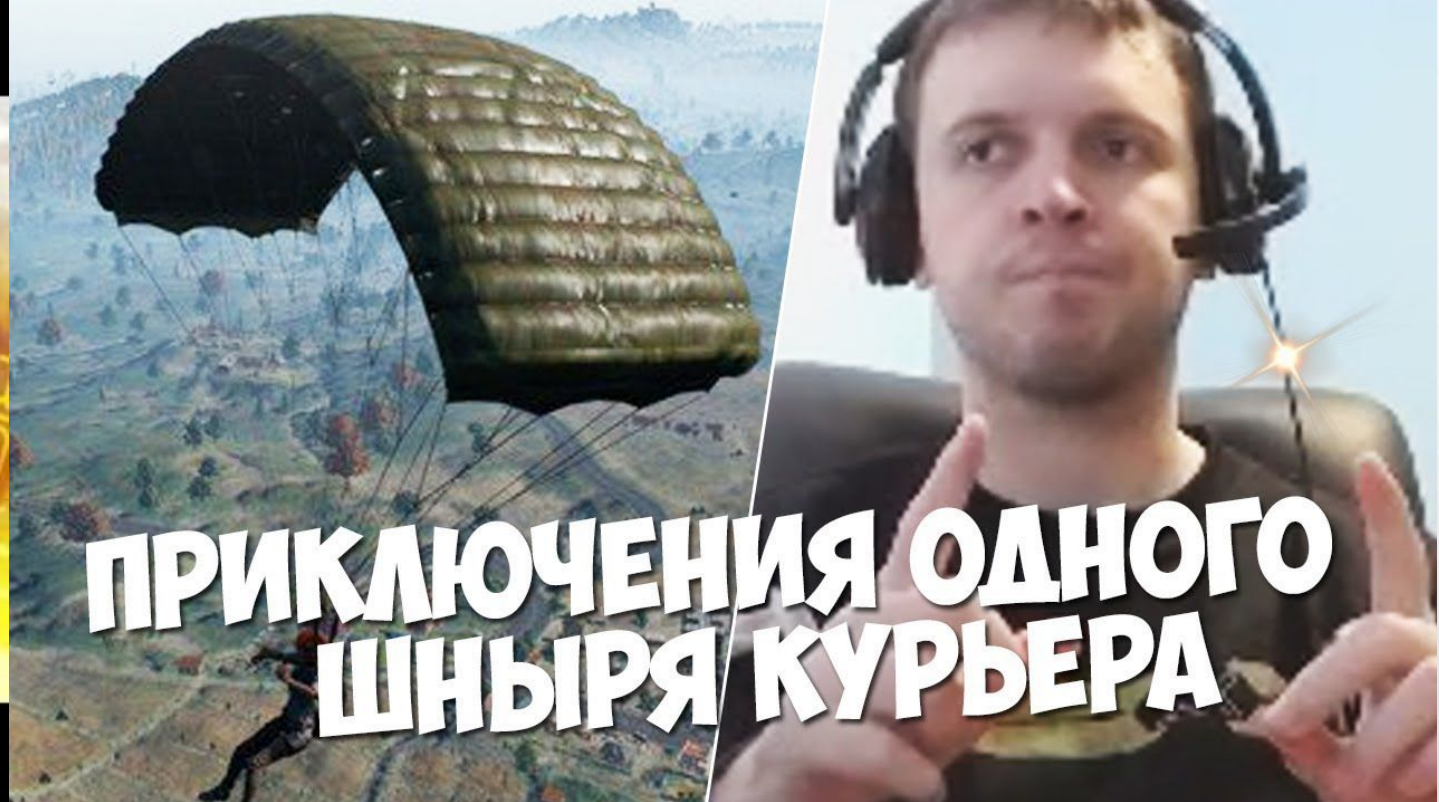


Ко второй неделе апреля 2017 года было продано более 1 млн копий игры, а максимальное количество одновременных игроков составило 89 тыс. человек. Аналитическая компания SuperData Research оценила, что выручка от апрельских продаж игры превысила \$34 млн долларов, что внесло её в топ-10 самых доходных игр за месяц, вместе с тем опередив Overwatch и Counter-Strike: Global Offensive.

К маю 2017 года было продано более 2 млн копий игры, а общий валовой доход оценивался в \$60 млн долларов. За три месяца раннего доступа продажи превзошли отметку в 4 млн копий игры, в то же время издатель Bluehole объявил, что доходы превысили \$100 млн долларов.







Брендан Грин был уверен, что в течение первого месяца игра может привлечь более одного миллиона игроков, однако некоторые из команды разработчиков ожидали только от 200 000 до 300 000 в течение первого года и были сильно удивлены результатами за первый месяц. Грин считал, что сильный рост количества игроков подпитывался нетрадиционной рекламой, посредством стримеров на Twitch.tv и других создателей контента, с которыми они сотрудничали





PlayerUnknown's Battlegrounds является экшн-игрой, в которой игроки в количестве до 100 человек сражаются в «королевской битве» (англ. Battle Royale), по типу крупномасштабной «last man standing» схватки в deathmatch режиме, где игроки воюют между собой, чтобы стать последним выжившим. Игроки могут выбирать, как войти в матч: в одиночку или небольшой командой из четырёх человек. В любом случае, последний человек или команда, оставшаяся в живых, выигрывает матч.



В игре до 100 игроков, которые парашютируются на остров, после чего ищут снаряжение и оружие, чтобы убить других участников и при этом самим остаться в живых. Доступная безопасная зона на внутриигровой карте со временем начинает уменьшаться, направляя игроков в более тесные области, чтобы сталкивать их между собой. Последний выживший игрок или команда побеждает в раунде.





# Ход игры

Каждый матч начинается с того, что все игроки прыгают с парашютом из самолёта над картой, площадь которой примерно 8 × 8 километра. Маршрут полёта самолёта через карту выбирается случайным образом в начале матча, что требует от игроков быстро определить лучший момент для прыжка с парашютом. Игроки начинают раунд без какой-либо экипировки, за исключением настраиваемой одежды, которая почти не влияет на игровой процесс. Как только игроки приземляются, они могут осматривать различные здания, постройки и другие сооружения для поисков оружия, транспортных средств, одежды, брони, тактического снаряжения, медикаментов и других вещей.





Помимо этого, периодически над различными районами игровой зоны по случайному маршруту будет пролетать самолёт, сбрасывая на парашюте контейнер с грузом, содержащий предметы, которые обычно не доступны во время обычного игрового процесса. По приземлении груз помечается дымовой шашкой красного цвета, что привлекает к себе заинтересованных игроков и создаёт дополнительные конфронтации. В среднем, полный раунд длится не больше 30 минут.







Спустя какое-то время после высадки, каждые несколько минут игровая область карты начинает уменьшаться в случайном месте, при этом любой игрок, оказавшийся за пределами безопасной зоны, начнёт получать урон, что в конечном итоге приводит к его смерти и окончанию для него матча, если он не успеет добраться до безопасной зоны вовремя; в игре игрок видит границу области как мерцающую голубоватую стену, которая с течением времени сужается. В результате этого безопасная игровая зона получается всё более ограниченной, в свою очередь увеличивая шансы на встречи с другими игроками.



Для успешного выживания навыки скрытности зачастую необходимы куда больше чем стрельбы: умение грамотно передвигаться и занимать лучшие позиции, скрытно «контролировать» противника, убивать и оставаться незамеченным – прямая дорога как минимум, в десятку финалистов.



Впрочем, любители «рашить» также чувствуют себя вполне комфортно, раз за разом снося зазевавшихся кемперов, забирая грузы и обладая лучшей экипировкой.





С релизом игры онлайн побил свой прежний рекорд и достиг 3 200 000 человек, что также является абсолютным рекордом Steam превосходя Dot'u и CS:GO вместе взятые. Уже были проведены несколько крупных международных турниров и множество локальных, у игры есть свои внутриигровые скины и сундуки, которые на данный момент активно торгуются, а также обширная база инвесторов. По мнению экспертов в ближайшем будущем PUBG имеет все шансы стать полноценной киберспортивной дисциплиной.



Спасибо за внимание!

