



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

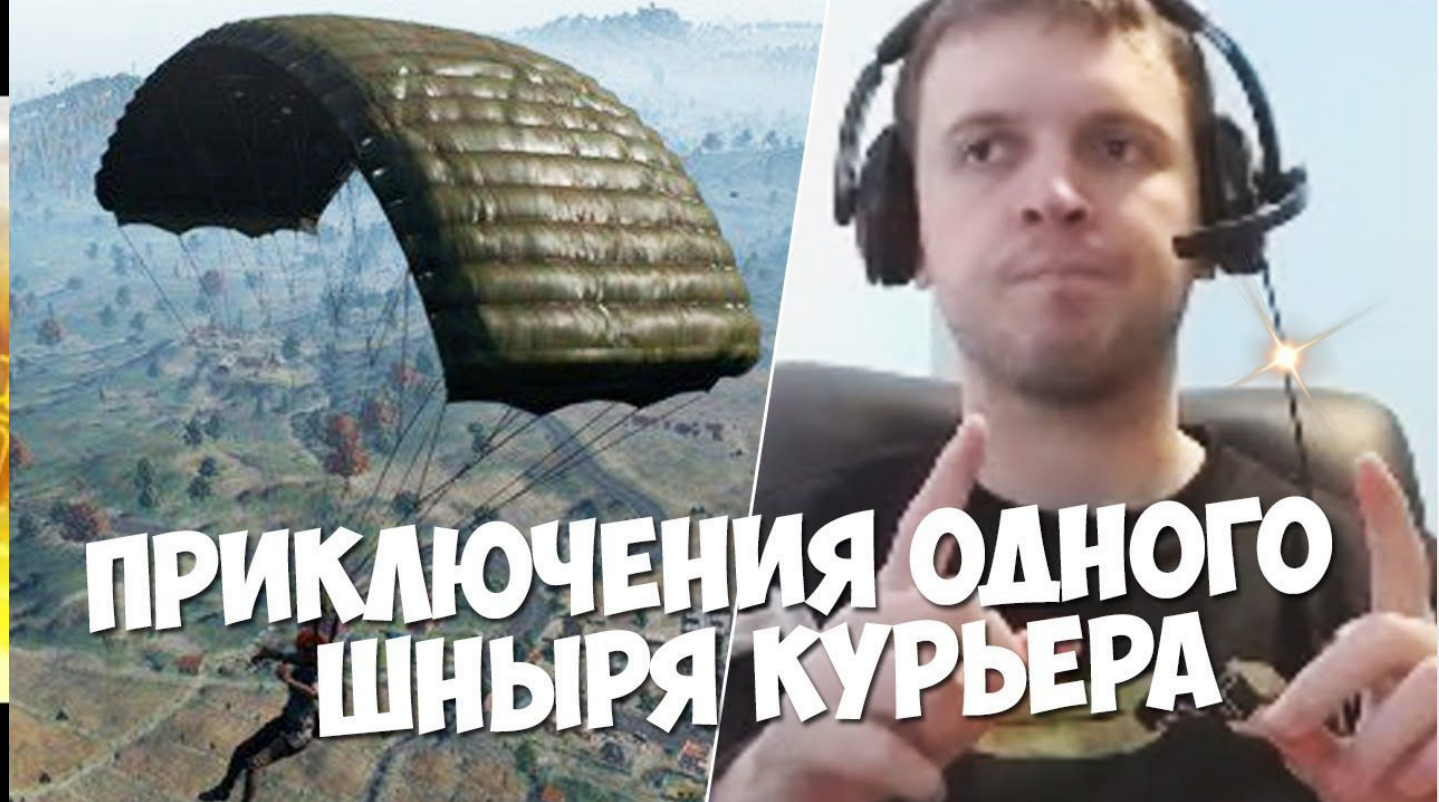




Ко второй неделе апреля 2017 года было продано более 1 млн копий игры, а максимальное количество одновременных игроков составило 89 тыс. человек. Аналитическая компания SuperData Research оценила, что выручка от апрельских продаж игры превысила \$34 млн долларов, что внесло её в топ-10 самых доходных 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!

