

## Playerunknown's Battlegrounds

## BRUTALES ERFOLGSGEHEIMNIS

**Fast 20 Millionen Menschen spielen PUBG auf Steam, Tendenz weiterhin stark steigend. Wir haben uns auf die Suche nach der Erfolgsformel gemacht und dafür den Schöpfer Brendan Greene interviewt und seinen Überraschungshit unter die Lupe genommen.**

Von Dom Schott

Rund 100 Spieler springen über einer Insel ab und kämpfen in den nächsten 45 Minuten um das blanke Überleben. Es gibt keine Story, kein Crafting, nicht mal Erfahrungspunkte oder freischaltbare Fähigkeiten. Stattdessen kann jeder Kandidat nur die Waffen und Gegenstände einsetzen, die er während seines Überlebenskampfes in den Häusern, Schluchten und Ruinen der Insel findet. Das ist die simple Essenz von Playerunknown's Battlegrounds (kurz: PUBG, gesprochen »Pappdschie«), das im März 2017 als Early-Access-Titel erschien und seitdem jeden Monat neue Nutzer-Meilensteine genommen und Umsatzrekorde gebrochen hat.

Laut Steamspy besitzen zum Redaktionsschluss 19,9 Millionen Menschen den Multiplayer-Only-PC-Titel, der täglich mit über

zwei Millionen Steam-Spielern sogar den Giganten DotA 2 überholt hat. Zum Vergleich: Selbst Skyrim hat es in den sechs Jahren seit seinem Erscheinen »nur« auf rund 23 Millionen verkaufte Exemplare gebracht (Quelle: Statisticbrain.com) – wohl-gemerkt plattformübergreifend. Auf Livestreaming-Plattformen wie Twitch rangiert Playerunknown's Battlegrounds seit Release immer unter den meistgeschauten Spielen, und selbst in koreanischen Internetcafés streitet sich der virtuelle Überlebenskampf mit dem bisher unangefochtenen Liebling League of Legends. Oder anders: Playerunknown's Battlegrounds ist momentan das angesagteste Ding da draußen. Wir haben uns auf die Suche nach den Gründen begeben, wieso ein relativ simpler und noch nicht mal besonders hübscher Early-Access-Titel die Spielewelt im Sturm erobern konnte.

Diese Suche führt uns allerdings zunächst weg von den dicht bevölkerten Servern von PUBG und hin zum Entwickler, der den Grundstein für Playerunknown's Battlegrounds gelegt hat: Brendan Greene, der in einem exklusiven Interview mit uns über die vermeintliche Geheimformel gesprochen hat, die hinter dem Erfolg des Spiels steht.

#### Innovation unnötig

Wenn man so will, wurde der Grundstein für das meistgespielte Spiel des Jahres 2017

bereits vor über zehn Jahren gelegt, als Brendan Greene während seines Kunststudiums eines Abends »Battle Royale« mit seinen Freunden schaute. Dieser japanische Spielfilm erzählt von einer dystopischen Zukunft, in der Teenager regelmäßig in einem knallharten Überlebenskampf gegeneinander antreten müssen (mehr dazu gibt's im Artikel auf Seite 38). Es ist ein blutiges Sportspektakel, das Greene sofort fasziniert hat: »Ich liebe diesen Film! [...] Ich mag Filme dieser Art, die sich einfach nur um den Kampf Mensch gegen Mensch drehen. Es ist eine ganz besondere Art des Horrors!« Mit seinen frisch erlernten Programmierfähigkeiten will der frühere Kunststudent und DJ Greene diese Faszination auf ein eigenes Videospiel übertragen. So beginnt er Anfang der 2010-er Jahre mit der Arbeit an einer »Battle Royale«-Mod für den Militärschooter Arma 2, den er damals rauf und runter spielt. »Ich hatte kein Geld, um Leute zu bezahlen, und so war ich anfangs ganz alleine«, erklärt Greene. »Einen Monat habe ich für den Code gebraucht und es war furchtbar. Mein Code war wirklich schlecht.« Doch sein Spielmodus »Mensch gegen Mensch« findet Anklang und gehört bald zu den beliebtesten Mods der Community. Als der Nachfolger Arma 3 veröffentlicht wird, wiederholt Greene das Kunststück: 200.000 Downloads und 50.000 ständig aktive Spie-

30 AM LEBEN

Eine typische Szene im meistgespielten Spiel des Jahres 2017: Geduldig liegen wir auf einer Anhöhe und lauern auf unaufmerksame Spieler.





Foto: Toei Company

Als Inspiration für das »Battle Royale«-Genre dient der gleichnamige japanische Kultfilm aus dem Jahr 2002, in dem Teenager im Rahmen staatlich organisierter Sportspiele aufeinander Jagd machen müssen. In Deutschland wurde der Film erst 2017 vom Index genommen.

ler senden dem Modder ein deutliches Zeichen, dass er mit seiner Spielidee einen Nerv getroffen hat – und natürlich beobachten auch andere Entwickler neidisch diesen aufkeimenden Hype: »Schon bei ArMA damals habe ich schnell gemerkt, dass viele Spieler keine Lust auf Crafting, stundenlanges Wandern ohne Action oder soetwas hatten. Sie sehnten sich nach einem Spielerlebnis, das auf das Wesentliche heruntergebrochen ist: Ausrüstung sammeln und sich sofort in die ersten Feuergefechte stürzen.« Diese Formel besäße eine fast wunderschöne Einfachheit, die Spiele wie PUBG besonders auch für Anfänger so interessant und zugänglich macht. Und die Spielerzahlen geben Greene Recht – damals wie heute.

### Die letzte Bewährungsprobe

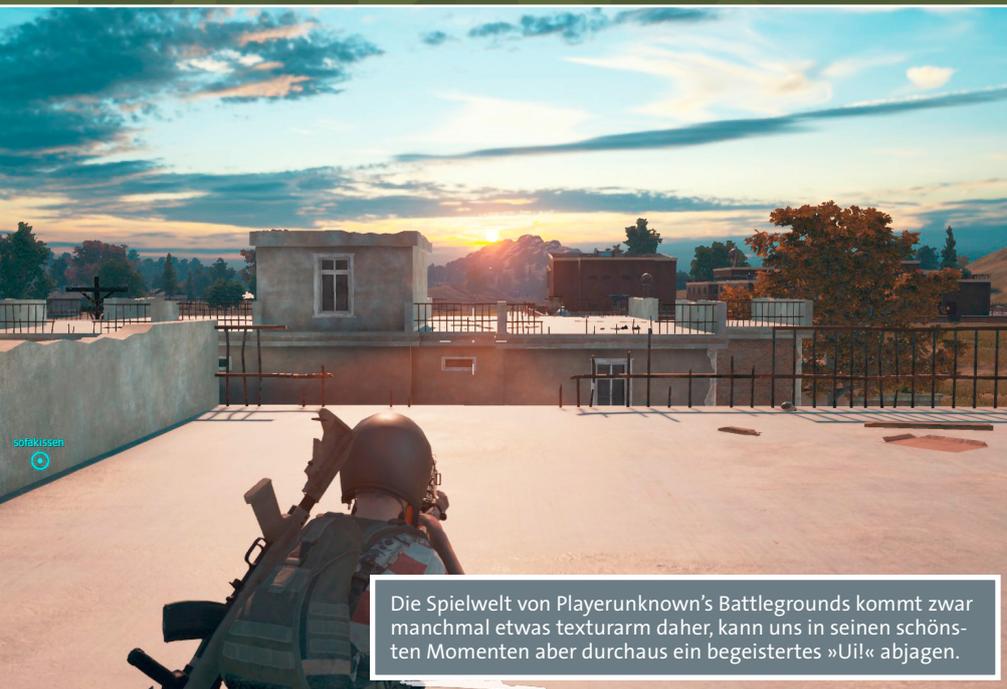
Mit seinen erfolgreichen ersten Mods erregt der junge Entwickler bald die Aufmerksamkeit größerer Studios. Die Daybreak Game Company ist eines davon und holt Greene Anfang 2015 ins Team, um als Berater bei der Entwicklung von H1Z1: King of the Kill mitzuhelfen. Es soll die letzte große Bewährungsprobe für Greene werden, bis seine Karriere eine dramatische Wendung nimmt.

In seiner neuen Rolle bekommt er die Gelegenheit, sein in ArMA erprobtes Spielkonzept weiter zu verfeinern und im Live-Betrieb systematisch zu beobachten. Und das ist auch notwendig, denn im Gegensatz zu seinen früheren Projekten müssen sich Greene und sein Battle-Royale-Konzept nun einer

ganz neuen Herausforderung stellen: ein giftiger Nebel, der das Spielfeld nach und nach schrumpfen lässt. »In ArMA 3 hatten wir gar nicht erst die Möglichkeit, eine Art Nebel zu programmieren. Dabei hegten wir eigentlich immer die Idee, mit irgendeiner physischen Präsenz die Spielzone allmählich immer kleiner zu machen«, verrät uns Greene. Und die zusätzliche Arbeit sollte sich auszahlen:

### Wer ist Brendan Greene?

Der gebürtige Ire Brendan Greene, der heute als leitender Entwickler von PUBG Corp. in Südkorea lebt, gelangte über Umwege in die Spielebranche: Ursprünglich studierte er Kunst und verdiente sich nebenbei ein wenig Kleingeld als DJ dazu, bevor er schließlich den Beruf des Fotografen ergriff. Videospiele haben ihn als Hobby während all dieser Zeit zwar ständig begleitet, doch seine ersten Gehversuche in der Spieleentwicklung wagte Greene erst Anfang der 2010-er Jahre in der Modding-Szene des Militärshooters ArMA. Das große Vorbild seiner Arbeit ist der japanische Kultfilm »Battle Royale«, dessen Name und Idee dank Greene in den kommenden Jahren ein ganzes Genre prägen sollte.



Die Spielwelt von Playerunknown's Battlegrounds kommt zwar manchmal etwas texturarm daher, kann uns in seinen schönsten Momenten aber durchaus ein begeistertes »Ui!« abjagen.

## Ein Königreich für Rollenspieler

Entwickler Brendan Greene erzählt GameStar im Interview von seiner wachsenden Faszination für Fans, die Playerunknown's Battlegrounds nicht als Survival-, sondern als Rollenspiel verstehen. So berichtet er von Spielern, die sich selbst Einschränkungen auferlegen, um in die Haut fiktiver Charaktere zu schlüpfen: Beispielsweise habe er nun schon häufiger von Spielern gehört, die ausschließlich Pistolen mit Schalldämpfern benutzen und damit an den berühmten Auftragsmörder Hitman erinnern wollen. In Zukunft will er diese Entwicklung noch weiter stärken – wie genau er das bewirken will, lässt er aber noch offen.



Der Nebel bereichert die Spielformel um einen schwer einschätzbaren Faktor, der Spieler regelmäßig zum Strategiewechsel zwingt. Die Community ist für dieses neue, spannende Element dankbar und honoriert die Innovation mit über einer Million verkauften Exemplaren – trotz der teils eklatanten Performance-Probleme von H1Z1.

Diese letzte Erkenntnis nimmt Greene mit, als er 2016 von dem südkoreanischen Entwicklerteam Bluehole abgeworben wird, um als Creative Director seine Vision eines eigenen Battle-Royale-Spiels zu verwirklichen. Eine seiner ersten Entscheidungen für das neue Projekt Playerunknown's Battlegrounds: Die Einführung einer elektrischen Barriere, die ganz ähnlich wie der beliebte Nebel von H1Z1 das Spielfeld allmählich verkleinert und für zusätzliche Dynamik sorgen soll. Damit ist die Battle-Royale-Formel in den Augen von Greene perfekt und bereit, als Early-Access-Titel die digitalen Märkte zu stürmen. Mittlerweile hat er ein festes Team um sich versammelt, das sich unter dem Namen PUBG Corp. ganz auf die Entwicklung des Erfolgsspiels konzentriert.

### Sid Meier würde PUBG spielen

Doch in der ungewöhnlichen Biografie von Brendan Greene finden wir längst nicht alle Gründe, um die anhaltende Faszination von Playerunknown's Battlegrounds erklären zu können. Sobald wir uns nämlich diese spezielle Interpretation des Battle-Royale-Genres näher ansehen, entdecken wir eine erstaunlich vielschichtige und abwechslungsreiche Spielformel; mit der Entwicklung von Playerunknown's Battlegrounds scheint sich Greene – bewusst oder unbewusst – sehr dicht an der Ur-Definition eines Videospiele gehalten zu haben: »Gute Spiele sind eine Aneinanderreihung interessanter Entscheidungen«, doziert schon Sid Meier, Kreativkopf hinter der Civilization-Reihe 1989 auf der Entwicklerkonferenz GDC und beschreibt damit sehr treffend das Spielgefühl von PUBG. Die Anzahl an Entscheidungen, die ein einzelner Spieler über die Dauer eines Matches hinweg trifft, ist trotz der simplen Grundmechanik erstaunlich hoch: Gehe ich das Risiko ein und verlasse meine sichere Position, um nach mehr Beute zu suchen? Wie nahe lasse ich einen unachtsamen Geg-

ner herankommen, bis ich das Feuer eröffne? Wechsle ich mit einem lauten, aber schnellen Auto die Position, oder bleibe ich lieber in der Deckung? Und so weiter und so fort.

Fragen wie diese müssen in jedem Spieldurchlauf neu beantwortet werden und machen damit jede Runde einzigartig. PUBG ist unberechenbar wie kaum ein anderes Multiplayer-Erlebnis – und das sogar schon, bevor das eigentliche Spiel überhaupt begonnen hat. Denn vor jeder Runde sammeln sich zwischen 90 und 100 Spieler in der Lobby, eine Art Aufenthaltsbereich, in der jeder Überlebenskämpfer unverwundbar ist. Herumliegende Waffen sollen den Spielern die Gelegenheit bieten, sich vor Rundenstart ein wenig aufzuwärmen. Doch statt einem Schießstand gleicht dieser Ort meist eher einem anarchischen, brennenden Spielplatz, den Brendan Greene als »magisch« beschreibt, weil dort überaus seltsame Dinge geschehen können. Caroline Valdenaire ist PUBG-Anfängerin, aber hat trotz ihrer kurzen Spielzeit bereits einige bizarre Momente in dieser Lobby miterlebt: »Da war zum Bei-





spiel ein Spieler in der Lobby, der plötzlich »Schlange!« rief und dann damit begann, auf dem Boden herumzurobben. Sofort haben sich ihm zehn, fünfzehn Spieler angeschlossen und sind ihm hinterhergekrochen. Seitdem mache ich das auch und es schließt sich immer irgendjemand an.«

Absurde und abgedrehte Rituale wie diese gibt es mittlerweile innerhalb der PUBG-Community zuhauf. Das verleiht der Lobby fast schon eine familiäre Qualität, die in krassem Gegensatz zu den rücksichtslosen Szenen steht, die die Spieler Minuten später im eigentlichen Spiel erleben werden.

### Als Hundertster rein, als Letzter raus

Auch für die Ankunft im Spielgebiet hat sich PUBG einen besonderen Kniff überlegt, der die Überlebenskämpfer bereits zum Taktieren zwingt, bevor sie überhaupt mit ihren Füßen den Boden berührt haben. Ein Flugzeug überfliegt aus einer zufälligen Richtung kommend die riesige Insel, die bisher einzige Karte von PUBG, in gerader Linie. Die Spieler müssen nun eine Entscheidung treffen, die den gesamten Verlauf der kommen-

den Runde beeinflussen kann: Wo und wann springe ich idealerweise ab?

Während einige Spieler darauf schwören, immer sofort in großen Städten zu landen, wo es mehr Beute, aber auch mehr Konkurrenten gibt, halten sich andere aus den frühen Konflikten lieber raus. Sie springen stattdessen in den Randgebieten ab und meiden die Städte, bis es wirklich nicht mehr anders geht. Oder aber es werden konsequent die eigenen Lieblingsorte aufgesucht, wie uns der PUBG-Fan Daniel Ziegner erklärt, der bereits über 100 Stunden mit dem Spiel verbracht hat: »Am Anfang bin ich immer in den Steinbruch gesprungen. Da waren selten andere Spieler und es ist eine coole, interessante Location. Irgendwann bemerkte ich, dass der Steinbruch zum neuen Trend-Ort wurde und gefühlt mehr Leute dorthin gegangen sind, also habe ich meine Route geändert. Die nächsten Wochen habe ich dann nur den Hafen angepeilt und auch das wieder nach ein paar Wochen geändert.«

### Am Anfang zählt's

Die ersten Minuten während der Landephase sind dabei einem klassischen Strategiespiel nicht unähnlich, bei dem die Feldherren nach einer möglichst vorteilhaften Ausgangsposition Ausschau halten. Erreichen die Spieler nach dem Absprung und einer hoffentlich zielgenauen Landung mit dem Fallschirm schließlich ihr angepeiltes Ziel, beginnt die nächste heiße Phase von PUBG: das Wettrüsten.

Auf den ersten Blick ähnelt dieser Spielabschnitt einem klassischen Survival-Spiel: Die Umgebung muss vorsichtig erkundet und nach wertvollen Ressourcen abgesucht werden, ohne den Gegner auf sich aufmerksam zu machen. Doch PUBG erleichtert diese vertrauten Spielmechaniken um die unwändigsten Bestandteile: Spieler müssen keine Gegenstände craften, keine Nahrung zu sich nehmen oder regelmäßig schlafen. Stattdessen dreht sich der gesamte Survival-Aspekt um das Sammeln von Waffen,



### Ein Blick in die Zukunft

Greene und sein Team wollen sich nicht auf den Lorbeeren ihres Erfolgs ausruhen, sondern planen bereits spannende Änderungen und Neuerungen für die unmittelbare Zukunft von PUBG: Neben einer ganz neuen Multiplayer-Map, die sich mit ihren vielen Häuserkämpfen und dem Wüsten-Setting von der Inselkarte stark unterscheiden soll, experimentieren die Entwickler auch mit der immer kleiner werdenden Energiekuppel, der sogenannten Blue Zone: Spieler sollen noch mehr unter Druck gesetzt werden, die Position zu wechseln, wenn sie plötzlich außerhalb des Spielbereichs gelandet sind. Und nicht zuletzt hat PUBG die herbeigesehnte Kletter-Animation in der Pipeline, die aktuell noch letzten Tests unterzogen wird.



Die zweite Karte soll ein komplett anderes Spielgefühl bieten und damit für etwas mehr Abwechslung im PUBG-Universum sorgen.



Wer nicht immer nur zu Fuß unterwegs sein möchte, kann sich auch Autos, Buggys oder Motorräder schnappen. Die Fahrerei macht zwar Spaß, verrät aber auch jedem Gegner unsere Position.



Graffitis mit witzigen Bildchen oder Logos von eSport-Teams sollen dafür sorgen, dass sich die Spielwelt nicht wie ein modernes Kriegsgebiet anfühlt, sondern eher wie eine Runde Paintball.

## Die fünf besten Absprungorte



**1 Die Schule** liegt relativ im Zentrum und stellt so sicher, dass ihr nicht von der Energiekuppel überrascht werdet. Außerdem sind in den zahlreichen Räumen viele hochwertige Waffen und Ausrüstungsgegenstände versteckt, die euch einen Startvorteil verschaffen. Aber Vorsicht: Auch andere Spieler wissen von diesen Vorzügen und werden euch den Loot streitig machen.



**2 Der Steinbruch** liegt zwar nicht so vorteilhaft wie die Schule, gilt aber als Geheimtipp und lässt euch damit stressfreier nach Ausrüstung suchen. Und die gibt es hier ebenfalls reichhaltig: Neben großkalibrigen Waffen findet ihr hier außerdem mindestens ein Auto, das im Zugangsbereich des Steinbruchs geparkt ist.



**3 Die Militärbasis** ist trotz ihrer relativen Randlage einer der beliebtesten Landeplätze des Spiels. Wie es sich gehört, liegen hier oft die besten Waffen und Ausrüstungsgegenstände verteilt. Und auch Fahrzeuge gibt es hier in der Regel reichlich. Allerdings wissen das auch die meisten anderen PUBG-Spieler, Vorsicht ist geboten!



**4 Zharki** wird wegen seiner extrem nördlichen Lage nur selten von Spielern besucht, dabei lohnt sich der Abstecher in das kleine Dorf immer: Die Häuser sind prall gefüllt mit Munition und Waffen, während ein Boot im Küstenbereich die Garantie dafür ist, rechtzeitig ins Herz des Spielbereichs aufbrechen zu können.



**5 Georgopol** ist ein beliebter Landepunkt, der euch trotzdem relative Sicherheit verspricht: In der weitläufigen Containerlandschaft gibt es genügend Zugangspunkte und Schleichwege, um nach Ausrüstung suchen zu können. Und die gibt es hier besonders reichlich und hochwertig, nur Fahrzeuge sucht ihr hier oft vergeblich.



Während die Spielwelt vor allem in den Außenbereichen eher texturarm ist, stoßen wir im Innern von Gebäuden, wie diesem Klassenzimmer, auf erstaunlich viele Details.



Wir haben die heiße Phase von PUBG erreicht: Die flackernde Energiebarriere macht den Spielbereich immer kleiner – jetzt kommt es darauf an, wer zuerst den tödlichen Schuss landen kann.

passenden Aufsätzen, Schutzwesten und Rucksäcken – und alles kann sofort eingesetzt werden. Dank der elektrischen Barriere, die das Spielfeld allmählich immer kleiner macht, werden die Überlebenden dabei immer dichter zusammengedrängt. So kommt es schließlich zum Showdown, in dem oft nur noch drei bis fünf Spieler in einer wenigen Quadratmeter großen Fläche erbittert gegeneinander antreten.

Dieses einfache Spielprinzip, das gleichzeitig Raum für viele spannende Entscheidungen lässt, macht PUBG nicht nur zu einem aufregenden Spiel, sondern auch zu einem perfekten Zuschauersport. Die Twitch-Streamerin Sarah M., die ihre Livestream-Karriere mit dem Release von PUBG begonnen hat, sieht hier einen großen Pluspunkt gegenüber anderen, vergleichbaren Titeln: »In PUBG muss ich mich nicht mit langwierigem Kram wie Nahrungssuche oder Holzhacken aufhalten, sondern kann direkt Waffen suchen und loslegen. Das gefällt mir sehr gut und meine Zuschauer müssen auch nicht lange warten, bis etwas Spannendes

passiert. Dabei erlaubt es das Setting des Spiels, das selbst absolute Anfänger sofort verstehen, um was es geht: Du und deine Waffe gegen 99 andere Spieler.«

### Der Fluch des Fernrohrs

Das Waffeninventar von PUBG ist dabei zwar nicht übermäßig prall gefüllt, bietet aber für jeden Spielstil das richtige Werkzeug: Neben Nahkampfwaffen wie der in der Community berüchtigten, schusssicheren Pfanne oder Macheten gibt es klassische Maschinengewehre wie das M16A4 oder die deutsche Kar98k. Mit dem passenden Visier kann die Waffe dann optimal an den persönlichen Geschmack angepasst werden – vorausgesetzt, man findet unter dem zufällig verteilten Loot den passenden Aufsatz für die Lieblingsknarre. Hier stoßen wir auf eine begeistert geteilte Legende der PUBG-Community. Es geht um das sogenannte »8x Scope«, also ein Visier mit achtfacher Vergrößerung. Daniel Ziegner kennt diese fast schon gruselige Geschichte und weihet uns ein: »Das 8x-Scope gilt als Inbegriff des Sinnspruchs

›Mit großer Macht kommt große Verantwortung«, vor allem, wenn du im Team spielst. Theoretisch bist du dann eine Killermaschine für deine Mitspieler, die auch auf weit entfernte Gegner schießen kann. Aber ehe du es richtig einsetzen kannst, stirbst du wie aus dem Nichts. Das passiert gefühlt ständig. Es ist fast schon eine selbsterfüllende Prophezeiung, dieses Visier scheint einfach Pech zu bringen.«

Ein Item, von dem die Community glaubt, ja sogar darauf schwört, dass es Unglück bringt – nur eine von vielen Geschichten, die die PUBG-Fans untereinander teilen und die die Spieler miteinander verbindet. Diese Mythenbildung, die in Greenes Battle-Royale-Interpretation in fast jeder Runde zu passieren scheint, ist als Grund für die seit Monaten anhaltende Beliebtheit des Spiels nicht zu unterschätzen. Schließlich gab es in der Geschichte der Videospiele immer wieder solche Legenden, die Titel wie Elite (Generationenschiffe, Asteroiden-Siedler) oder Minecraft (Gibt es Herobrine nun oder nicht?) im Gespräch gehalten haben.



Fleißig suchen wir unsere Ausrüstung zusammen, die nach dem Zufallsprinzip in der Spielwelt verteilt wurde. Mit etwas Glück sind wir schon wenige Minuten nach Rundenstart bis an die Zähne bewaffnet!

**Erfolg trotz (oder wegen?) Early Access**

Wer neu in der Welt von Playerunknown's Battlegrounds ist, wird schnell bemerken, dass das Spiel technisch selbst bei wohlwollender Betrachtung höchstens solide ist: Trotz Unreal Engine 4 wirkt die Welt leer, unfertig und eher zweckmäßig – schließlich hat das Spiel immer noch Early-Access-Status. Auch die Steuerung und das sogenannte Gunplay, ein zentraler Bestandteil der Spielerfahrung von PUBG, ist alles andere als feinfühlig oder präzise. Nicht einmal eine Kletteranimation gibt es bisher, was kniehohe Gegenstände zu unüberwindlichen Hindernissen macht. Interessanterweise empfindet ein Großteil der Community diesen technisch mangelhaften Zustand allerdings als großen Vorteil des Spiels, wie Philip Regenherz, PUBG-Veteran und erfahrener Shooter-Spieler, erklärt: »Im Vergleich zu einem Call of Duty oder Battlefield fühlen sich die Schießereien in PUBG sehr ungenau und manchmal wie Glücksspiel an. Aber gerade das erleichtert ironischerweise Anfängern den Einstieg, denn sie können nicht von Profis mit wochenlang erprobten Zielreflexen einfach weggeschossen werden. Diesen trainierbaren Skill gibt das Spiel in diesem Maße einfach nicht her.«

Und auch Brendan Greene lässt im Interview immer wieder zwischen den Zeilen erkennen, dass er sein Baby natürlich irgendwann fertigstellen will, den Status eines Early-Access-Titels aber sehr schätzt. Er betrachtet sein Spiel als Service Game im wörtlichsten Sinne: Er und sein Team können im Schutz des Work-in-Progress-Status mit allen möglichen Updates und Features für PUBG experimentieren und auch mal umstrittene Neuerungen einführen. Das gibt den Entwicklern viel schöpferische Freiheit, doch gleichzeitig wird sehr genau auf das Feedback der Community gehört, wie Greene



erklärt: »Wir arbeiten eng mit Vertretern der Spielerschaft zusammen, die uns regelmäßige Feedback weiterleitet. Außerdem leistet unser Entwicklerteam großartige Arbeit und analysiert das Verhalten der Community quasi ununterbrochen.«

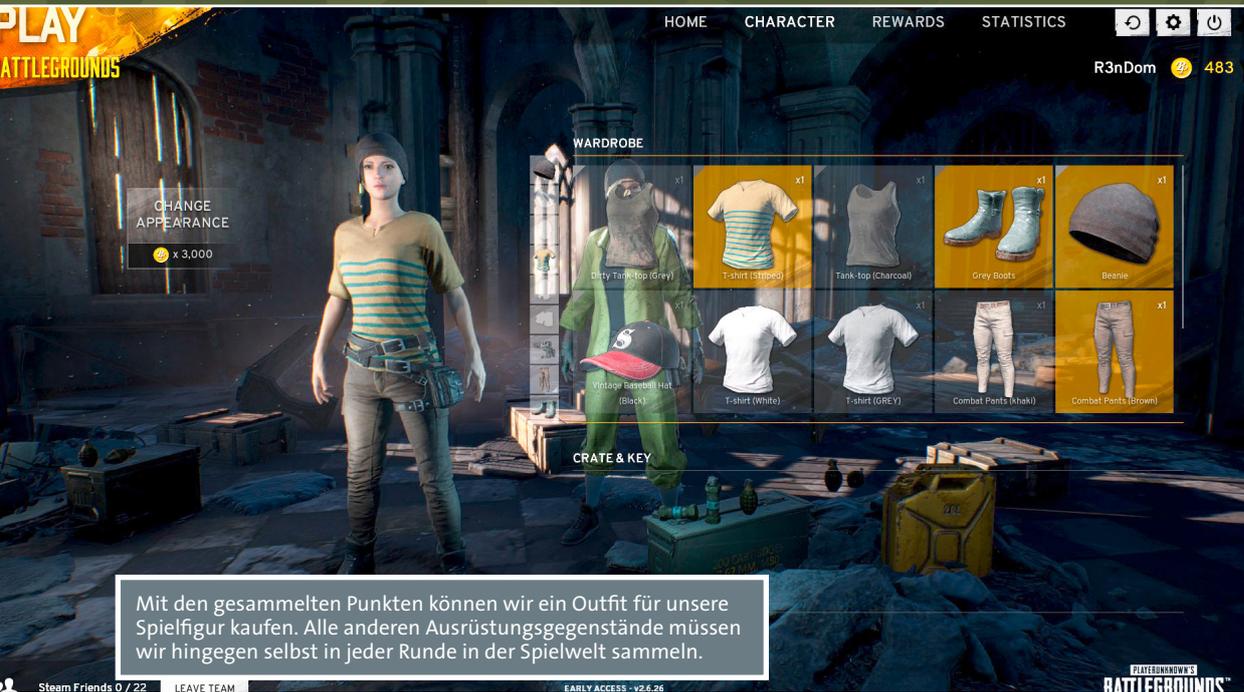
**Erfolgsgeschichte mit Bannhammer**

Wenn wir ein Fazit über das Phänomen Playerunknown's Battlegrounds ziehen wollen, so landen wir bei zwei wichtigen Gründen für diese Erfolgsgeschichte: Dank seiner beruflichen Erfahrung und seinem Mitwirken an früheren wichtigen Vertretern des Battle-Royale-Genres konnte der Macher Brendan Greene in Ruhe destillieren, welche Bestandteile dieses Spielprinzips von den Fans besonders geschätzt werden: Er reduzierte die Formel auf actiongeladene Kämpfe und

strich alle anderen Bestandteile, die mit Crafting und komplexeren Mechaniken zusammenhängen.

Dazu kommt seine Entscheidung, die spielerische Freiheit an die erste Stelle zu setzen und beispielsweise bereits die Lobby von PUBG zu einem chaotischen Spielplatz voller Überraschungen zu machen. Das erlaubt Greene und seinem Team schließlich, eine ultimative Garantie auszustellen: Kein Spieldurchlauf von Playerunknown's Battleground ist gleich. Und niemand weiß, was als Nächstes passieren wird.

Sorge, dass seine weiterhin wachsende Community irgendwann genug von diesem Versprechen haben könnte, hat Greene unterdessen nicht: »Wir planen bereits für die nächsten zwei, drei Jahre. Ich würde auch nicht sagen, dass wir ein Hype-Spiel entwi-



Mit den gesammelten Punkten können wir ein Outfit für unsere Spielfigur kaufen. Alle anderen Ausrüstungsgegenstände müssen wir hingegen selbst in jeder Runde in der Spielwelt sammeln.





R3nDom

GEWINNER GEWINNER HÜHNCHEN-DINNER!

TEAM-RANG #1 KILL 1 Spieler BELOHUNG 645

TEAM-RANG-PUNKTE	600
KILL-PUNKTE	15
TREFFERPUNKTE	30

MATCH ENDET IN  
39

Gewinnen wir die Runde oder werden wir vorher eliminiert, erhalten wir einige Punkte, die unsere Leistung belohnen, und können anschließend direkt das nächste Match starten.

Ausgang zur Lobby

ckelt haben. Mittlerweile hat sich eine feste Community gebildet, die wir regelmäßig mit Updates und Einblicken in den Entwicklungsprozess versorgen.« PUBG ist also gekommen, um zu bleiben, und das Team von PUBG Corp. arbeitet hart daran, diese Vision wahr zu machen. Das bedeutet natürlich auch, dass sie den Kampf gegen Cheater zur höchsten Priorität erklärt haben. Inzwischen verbannt das Entwicklerteam jeden Tag (!) zwischen 6.000 und 13.000 Cheater von den Servern – gigantische Zahlen, aber bisher scheint es so, als würde PUBG Corp. diesen Kampf gewinnen können.

### E-Sport statt Story

Wie soll es nun mit Playerunknown's Battlegrounds fernab von Updates, neuen Features und Patches weitergehen? Wie heißt

das nächste große Kapitel für die Erfolgsgeschichte? Noch vor einigen Wochen geisterte als Antwort auf diese Frage eine Story-Kampagne durch die Medien, die Greene beiläufig in einem Interview erwähnt hatte. Es läge ja auch auf der Hand. Schließlich wissen wir eben aus »Battle Royale« oder »Die Tribute von Panem«, wie gut dramatische Geschichten in so einem Setting funktionieren können. Doch im Gespräch mit GameStar dementiert er diese Pläne mit einem etwas müden Lachen: »Ich hätte das niemals erwähnen sollen. Ich ließ diese Bemerkung während eines Interviews um sieben Uhr morgens fallen und plötzlich gab es überall diese Schlagzeilen. Alles, was ich sagen wollte, war: Mir gefällt die Idee einer Story-Kampagne, die unserer Spielwelt noch mehr Tiefe verleihen würde. Aber nein, das ist

nichts, was wir gerade aktiv planen.« Stattdessen heißt die neue Marschrichtung – wie heutzutage so oft – E-Sport. Erste etwas wackelige Gehversuche in diesem Bereich gab es für Playerunknown's Battlegrounds bereits auf der Gamescom 2017. Hier traten erstmals vor einem Live-Publikum 100 Streamer gegeneinander an, doch das Event wurde vor allem wegen seiner unübersichtlichen Ingame-Kameraführung und überforderten Kommentatoren kritisiert. Greene grämt sich allerdings schon lange nicht mehr über diesen Fehlstart: »Seitdem ist viel passiert und bereits seit einiger Zeit machen wir hinter den Kulissen regelmäßig Tests und probieren viel aus.« Auch hier soll die enge Zusammenarbeit mit der Community den Grundstein zu einem erfolgreichen Ligensystem legen: Bereits jetzt richten viele Fans eigene Privatwettbewerbe aus, die von den Entwicklern ganz genau beobachtet werden.

Auch diese Mentalität ist eng mit der Vision von Playerunknown's Battlegrounds verwoben: Ein Spiel kann nicht perfekt sein, aber immer besser werden – und sollte nicht von der Vision eines einzelnen Menschen abhängig sein, wie Greene unterstreicht: »Ich könnte jederzeit mit bestem Gewissen das Entwicklerteam von PUBG verlassen. Jeder Mitarbeiter hat die Zukunft unseres Spiels fest vor Augen und weiß genau, welcher Schritt als Nächstes folgen muss. Dieses Wissen nimmt mir enorm viel Last von den Schultern.« Nach einem kurzen Zögern fügt er schließlich hinzu: »Natürlich habe ich schon Ideen für ganz andere Projekte. Aber jetzt will ich Playerunknown's Battlegrounds erst einmal fertig entwickeln und meine Vision für das Spiel, die ich seit Jahren mit mir herumtrage, wahr werden lassen.« Es scheint also, als sei die Erfolgsgeschichte von PUBG und Brendan Greene trotz ihrer zahlreichen Höhepunkte noch lange nicht zu Ende erzählt. ★



Einige Orte in der Spielwelt sind geradezu berüchtigt. In dieser Ruine lauern beispielsweise gerne Scharfschützen, also: Köpfe runter!