

Playerunknown's Battlegrounds

EIN PHÄNOMEN VERLÄSST EARLY ACCESS

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Bluehole** Entwickler: **Bluehole**
 Termin: **21.12.2017** Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 18 Jahren**
 Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **Ja (Steam)**

PUBG ist das vielleicht wichtigste Spielephänomen 2017. Nun hat der Battle-Royale-Shooter seine Early-Access-Phase verlassen. Bedeutet das mehr Spaß denn je?

Von Robin Rütter

Wenn man den Erfolg von Playerunknown's Battlegrounds in Worte fassen will, ist das gar nicht so leicht. Darum lassen wir Zahlen sprechen: Rund 2,5 Millionen Spieler kommen jeden Tag gleichzeitig zusammen, um den Battle-Royale-Shooter zu spielen. Das stellt den absoluten Rekord auf Steam dar, kein anderes Spiel kann Battlegrounds in

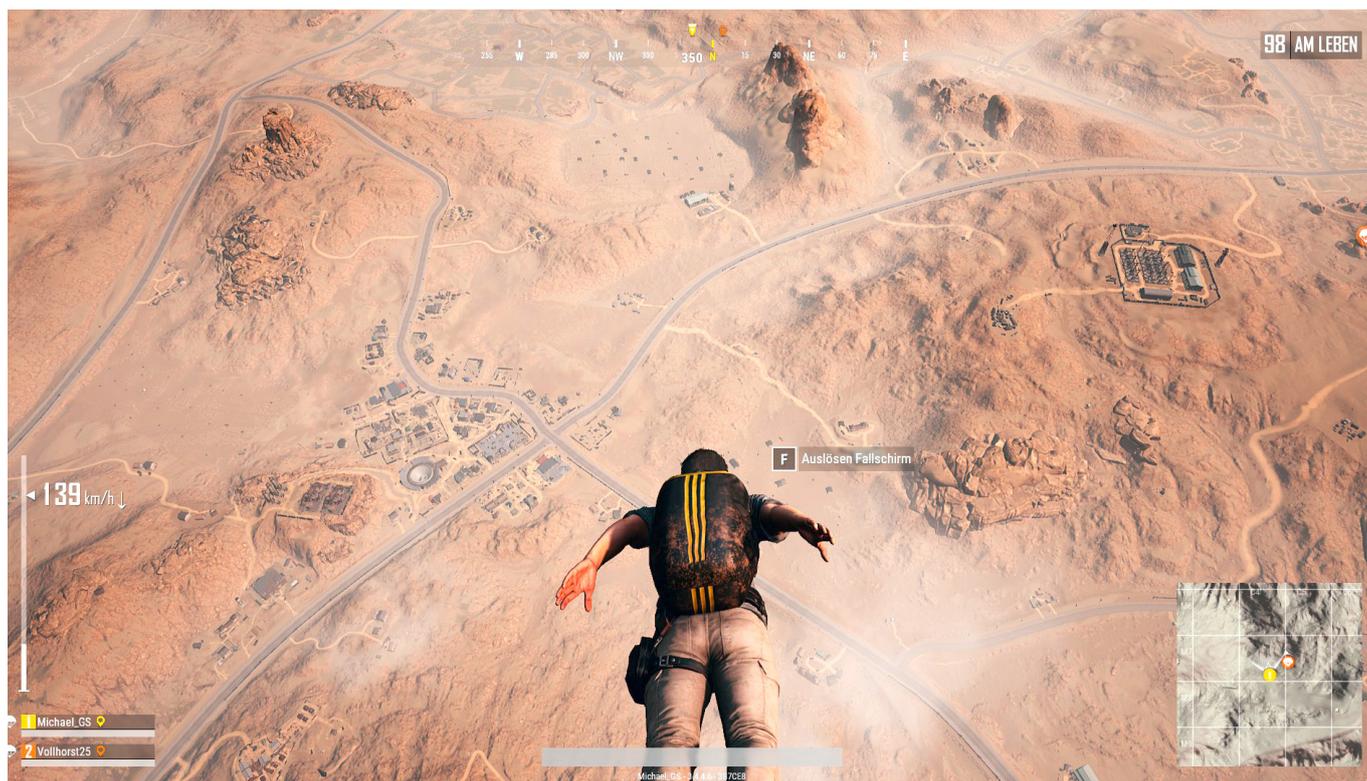
dieser Beziehung das Wasser reichen. Der Zweitplatzierte Dota 2 liegt deutlich dahinter, der aktuelle Monatsrekord der gleichzeitigen Spieler liegt bei 865.000, das Allzeithoch bei etwa 1,3 Millionen. Dabei ist das MOBA seit Jahren ein fertiges und ausgereiftes Spiel, während Battlegrounds bis zum 21. Dezember noch ein Early-Access-Titel war. Nun ist der Battle-Royale-Shooter offiziell als Vollversion erschienen und bringt neben einer neuen Map auch das langersehnte Vaulting-System (Kletter-Mechanik) mit – und leider auch ein paar bekannte Mängel.

Survival of the Fittest

Das Prinzip von PUBG ist schnell erklärt: Gemeinsam mit 99 anderen, feindlich gesinn-

ten Spielern springen wir zu einem selbstgewählten Zeitpunkt mit einem Fallschirm aus einem Flugzeug ab und landen in einem 64km² großen Gebiet, das unter anderem mit Waffen, Rüstung und Heilungs-Items gespickt ist. Unten angekommen gibt es nur eine Regel: Der letzte Überlebende gewinnt. Damit sich die Teilnehmer auch finden, schränkt eine immer kleiner werdende Zone das Spielgebiet ein. Wer nicht darin steht, nimmt Schaden, der im späteren Spielverlauf zudem immer größer wird. Eine komplette Runde dauert rund 30 Minuten.

Nach der Landung haben wir zunächst nichts als unsere blanken Fäuste zur Verteidigung, erste Priorität ist es darum eine Waffe zu finden – schließlich können wir jeder-



Nach dem Absprung können wir senkrecht nach unten stürzen oder schon früh den Fallschirm ziehen, um weiter zu gleiten.



Dieser Krater läuft trichterförmig zu. Hier am Rand können wir die Lage gut überblicken und Gegner früh entdecken.

zeit auf andere Spieler treffen, die uns den Garaus machen wollen. Generell ist es zufällig, welche Items wir wo finden. An großen Orten, beispielsweise der Militärbasis, liegt in der Regel jedoch selteneres und besseres Loot, wie etwa ein Helm der Höchststufe 3, mit dem man ein paar Treffer mehr einstecken kann. Allerdings müssen wir hier auch damit rechnen, auf viele Widersacher zu treffen, die denselben Plan verfolgen.

Starten wir hingegen etwas abseits der Flugroute, haben wir zwar mehr Ruhe, letztlich aber wahrscheinlich auch einen größeren Weg zurückzulegen, da die Zone selten am Rand der Karte bleibt. Gut, dass auf den Karten auch einige Fahrzeuge wie Jeeps und Motorräder verteilt sind, mit denen man schnell große Distanzen zurücklegen kann. Da sie auch Lärm machen und so die Aufmerksamkeit anderer Spieler auf sich ziehen, sind sie nie übermächtig und fügen sich stattdessen gut ins Spiel ein.

Verschwitz im Kornfeld

Ein Match in Battlegrounds ist mit das Spannendste, was wir in den vergangenen Jahren in Online-Shootern erlebt haben. Das liegt vor allem daran, dass wir pro Partie nur ein Leben, nur einen einzigen Versuch haben. Respawns gibt es nicht, wer stirbt, ist raus – egal ob direkt zu Beginn der Runde oder erst nach 30 Minuten. Dadurch herrscht eine ständige Anspannung, die umso größer wird, je länger wir im Match sind. Denn die Zone wird immer kleiner und die Wahrscheinlichkeit, auf einen Gegner zu treffen, damit immer größer. Gerade gegen Ende, wenn der Kreis nur noch wenige Hundert Meter umfasst, ist die Luft bis zum Bersten mit Spannung gefüllt.

Auf diesem kleinen Feld sollen sich noch sieben andere Spieler aufhalten? Sie könnten direkt neben uns liegen. Oder hinter dem Baum im Süden stehen. Oder am Hügel im Osten. Unsere Hände schwitzen. Bleiben wir liegen? Suchen wir Deckung? Schüsse! Ein Spieler springt auf und stürzt los, bricht zusammen. Woher der Angriff kam, wissen wir nicht. Nur, dass die Zone immer näher kommt. Wir müssen weiter. Nur noch sechs Gegner. Herzrasen.

Durch den Zufallsfaktor spielt sich jede Runde zudem anders. Denn mit jeder Partie verändert sich die Flugroute des Fliegers sowie der Ort der immer kleiner werdenden Zone. So erleben wir immer neue Geschichten an unterschiedlichen Orten. Besonders gut ist auch das Tempo des Spiels gelungen. Zu Beginn einer Runde haben wir noch einige Minuten Zeit, um uns auszurüsten und auf den bevorstehenden Kampf vorzubereiten.

Gegen Ende schrumpft die Spielzone bereits nach 30 Sekunden zusammen und verengt das Spielfeld so stark, dass man schneller und häufiger potenziell tödlichen Feindkontakt hat. Genau diese Hektik am Schluss der Runde schafft die adrenalingeladenen Momente, die PUBG auszeichnen.

Klettern in der Wüste

Der Battle-Royale-Shooter ist bereits seit März 2017 als Early-Access-Titel auf Steam verfügbar. Wer nur mal am Anfang reingeschaut hat, wird mittlerweile auf einige positive Entwicklungen stoßen. Neben der russisch angehauchten Map Erangel gibt es nun auch mit Miramar eine Wüstenkarte, die laut Greene in Zentralamerika oder Mexiko angesiedelt ist. Mit ihren zahlreichen Höhenunterschieden unterscheidet sie sich stark vom ersten Schauplatz und bietet neue taktische Möglichkeiten. Beispielsweise gibt



Der VW-Bulli ist erst mit Miramar ins Spiel gekommen. Er ist zwar lahm, hält aber viele Schüsse aus.



In dieser Stadt liegt eine Menge Loot. Wahrscheinlich sind wir hier aber nicht alleine.

es Gebiete wie einen Krater, die trichterartig zulaufen, sodass etwa Scharfschützen am Rand dank eines Höhenvorteils eine große Fläche abdecken können. So müssen wir stets abwägen, ob wir uns in die Tiefe begeben, wo potenziell wertvoller Loot wartet,



Johannes Rohe
@DasRehRohe

Die Frage nach der »richtigen« Wertung für PUBG ist in meinen Augen eine Frage der Philosophie. Betrachtet man Battlegrounds nur als Spiel oder als kulturelles Phänomen? Die amerikanische Website Polygon wählt den zweiten Weg und vergibt eine schier unglaubliche 10 von 10. Und auch mein Kollege Stefan Köhler sagt: »PUBG ist das Spiel des Jahres!« Ich sehe das anders. Klar, kein anderes Spiel hat dieses Spielejahr so sehr dominiert, kein anderes begeistert Tag für Tag so viele Spieler rund um den Globus. Doch Playerunknown's Battlegrounds hat auch deutliche Schwächen, die man benennen und bewerten kann und muss!

Angefangen bei der Technik (Ruckler, Lags, allgemein schlechte Performance), über die Balance (simples Einigeln ist viel zu effektiv) bis zum Umfang gibt es einiges zu bemängeln. Aus meiner ganz persönlichen Sicht hätte unsere Wertung sogar noch etwas niedriger ausfallen können, da die Release-Version noch zu viele offensichtliche Mängel hat. Ist das Spiel ein Reinfall? Absolut nicht. PUBG begeistert mich – selbst in seinem aktuellen Zustand. Es gibt nur wenige Spiele, in denen ich von der ersten bis zur letzten Minute eines Matches so sehr unter Strom stehe. Eine Runde gemeinsam mit Freunden zu bestreiten und dann gut abzuschneiden, gibt mir ein fantastisches Gefühl. Ganz subjektiv gesehen ist PUBG ein klasse Spiel. Aber objektiv liegt doch noch einiges im Argen.

oder ob uns das Risiko zu groß ist. Man merkt außerdem, dass Miramar im Gegensatz zu Erangel schon im Hinblick auf das neue Vaulting-System entwickelt wurde. In Häusern treffen wir manchmal auf umgestürzte Schränke, über die wir nun einfach klettern können. Manche Items sind auf erhöhten Plattformen versteckt, auf die wir uns hochziehen müssen. Feuertreppen führen zu Fenstern, durch die wir hindurchschlüpfen können. Gerade beim letzten Punkt wird deutlich, wie sich das Vaulting-System auch taktisch auswirkt: Mussten wir bislang nur Türen abdecken, kommen nun auch Fenster als potenzielle Eingänge hinzu.

Neben all diesen großen Änderungen gibt es nun auch einen Replay-Modus, in dem wir gespielte Matches noch einmal Revue passieren lassen – auch aus der Sicht der Gegner. Eine Killcam verrät zudem direkt nach dem Match, wie wir das Zeitliche gesegnet haben. Damit gehören unnachvollziehbare Tode der Vergangenheit an.

Reine Glückssache?

In Battlegrounds starten alle Spieler unter denselben Startbedingungen. Die mit Inga-



Wer nicht alleine überleben will, kann auch zum

me-Währung kaufbaren Lootboxen werfen rein kosmetische Items ab, wirken sich also nicht auf die Balance aus. Grundsätzlich hat jeder Spieler also die gleiche Chance auf einen Sieg. Wer allerdings nur darum spielt, wird vor allem zu Beginn viele Frustrationen erleben. Während im Gegensatz zu anderen Shootern wie Counter Strike: Global Offensive und Battlefield 1 jeweils die Hälfte der Spieler als ein großes Team als Sieger hervorgehen, gibt es in Battlegrounds nur einen Sieger aus 100 Spielern. So kann es unter Umständen Dutzende Stunden dauern, bis man sein erstes (Winner Winner) Chicken Dinner serviert bekommt. Die frühen Erfolgserlebnisse resultieren darum eher aus einzelnen Abschüssen.

Eine große Rolle spielt zudem der Glücksfaktor, der zu dem Genre dazugehört. Ähnlich wie bei einem Rogue-like wissen wir vor dem Betreten eines Hauses nie genau, welche Items uns darin erwarten. Gleichzeitig kann sich die Zone genau um uns herum bilden oder aber am anderen Ende der Karte erscheinen – auch hier entscheidet der Zufall. Dadurch rückt der Skill teilweise in den Hintergrund. Wenn wir Pech haben und kein



Wenn wir viele Items mit uns herumtragen wollen, kommen wir nicht um einen Rucksack herum. Dieser hier ist allerdings das kleinste der drei Modelle.



Duo- und Squad-Modus greifen.

Fahrzeug finden, rennen wir so schon mal ganze Partien allein durch die Landschaft, nur um innerhalb der Zone zu bleiben.

Ein noch größeres Problem ist das zu mächtige Einigeln, das nicht bestraft wird. Hat man Glück und steht schon früh im Zentrum der Zone, gibt es kaum einen Grund, sich hinauszubegeben. Zwar gibt es hin und wieder sogenannte Redzones, in denen tödliche Bomben in einem zufälligen Gebiet abgeworfen werden, jedoch ist man in jedem Gebäude davor geschützt. Die Umgebung ist nicht zerstörbar, ein Raum ohne Fenster damit wie ein Bunker. Das führt zu langweiligen Leerlaufphasen.

Ich halte dir den Rücken frei

Generell gibt es nur den Battle-Royale-Spielmodus in Battlegrounds, jedoch einige Variationen, um ihn zu spielen. Eine Frage der Perspektive ist zunächst, ob wir im Third-Person- oder First-Person-Modus starten wollen. Während wir in Ersterem auch noch im Match auf die Egoansicht wechseln können, beispielsweise um präziser zu schießen, sind wir in Letzterem daran gebunden. Das steigert den Schwierigkeitsgrad, weil



Viele Waffen haben Platz für Aufsätze. Besonders praktisch ist so ein Sucher.

das die Übersicht einengt. Fürs Gameplay wesentlich interessanter ist jedoch die Entscheidung, ob wir alleine, im Zweierteam oder im Squad mit bis zu drei Mitspielern starten wollen. Abgebrühte Spieler können auch alleine gegen Squads antreten.

Wer sich für die Gruppe entschieden hat, erlebt ein wesentlich taktischeres Abenteuer. Auch wenn wir nur auf einen einzelnen Gegner treffen, ist plötzlich Vorsicht geboten. Ist er wirklich alleine? Oder verstecken sich seine Kollegen irgendwo in der Nähe? Sollen wir uns aufteilen, das Feuer eröffnen, oder warten wir ab?

Wer noch lebende Teamkollegen hat, stirbt nach einem Abschuss nicht direkt, sondern verfällt in einen Last-Stand-Modus. Wenn sich unsere Freunde dann neben uns stellen, können sie eine Wiederbelebung starten. Außerdem haben wir die Möglichkeit, unsere Items untereinander auszutauschen. Du hast kein Medipack? Kein Problem, ich leg dir eins hin.

Tausend Geschichten

Obwohl PUBG das immergleiche Spielprinzip bietet, gibt es auf den riesigen Karten

auch nach stundenlangem Spielen immer noch etwas zu entdecken. Mal treffen wir auf eine Farm, mal sind wir fast nur auf dem Meer unterwegs, mal erkunden wir Ruinen. Gerade die Topografie ist glaubhaft und lädt zum Umschauen ein – auch wenn wir dafür selten viel Zeit haben. Auf der anderen Seite treffen wir aber auch regelmäßig auf bekannte Häuser, an deren Layouts man sich schnell sattgesehen hat.

Für Abwechslung sorgt vor allem der Zufallsfaktor von Flugzeug und Zone, der uns



Michael Herold
@michiherold

Ich liebe Playerunknown's Battlegrounds. Seit dem Early-Access-Start im März 2017 bin ich auf Erangel unterwegs und außerdem furchtbar stolz auf jedes einzelne Chicken Dinner, das ich in den letzten Monaten gewonnen habe. Auf das Upgrade auf Version 1.0 habe ich dementsprechend fieberhaft gewartet. Nun ist es da und ich bin gleichermaßen begeistert und ernüchtert.

Einerseits sind Neuerungen wie das Replay-Feature, Vaulting und vor allem die neue Wüsten-Map fantastisch und bieten völlig neue Möglichkeiten beim Spielen. Ich kann jetzt zum Beispiel dank der Killcam endlich nachvollziehen, wer mich von wo hinterhältig erschossen hat. Andererseits verkaufen mir die Entwickler ihr Spiel als fertige Release-Version, obwohl es offensichtlich noch sehr weit vom finalen Zustand entfernt ist.

PUBG hat aktuell noch zu viele Schwächen (zum Beispiel Lags, Server-Probleme oder stellenweise hässliche Grafik), als dass es die Bezeichnung »1.0« verdient. Ohne Zweifel ist Battlegrounds das mit Abstand beste Battle-Royale-Spiel, das es aktuell auf dem PC gibt, doch es hat noch einen ziemlich weiten Weg vor sich.



Die Lootboxen enthalten diverse Kleidungsstücke. Eine Motivationsquelle sind sie aber nicht.



Sandro Odak
@riperl



Ich war wirklich lange skeptisch: Was soll mir denn dieses irgendwie statische, ganz schön verbuggte PUBG bieten, was mein Lieblings-Online-Shooter Battlefield nicht auch schon hat? Erst seit ein paar Wochen verstehe ich, dass PUBG und Battlefield eine ganz große Gemeinsamkeit haben: Sie bieten ein geniales Storytelling – etwas, das Online-Shootern normalerweise fehlt!

Was die »Battlefield-Momente« groß gemacht hat, war die riesige Abwechslung durch zerstörbare Karten und immer wieder unterschiedliche Situationen durch das Klassen- und Fahrzeug-System. PUBG hat zwar keine zerstörbare Umgebung und eine relativ leblose Spielwelt – doch die Runden spielen sich jedes Mal anders und erzählen eine richtige Geschichte. Wenn ich mich eben noch sicher fühle und im nächsten Moment mit Freunden durch eine enge Schlucht hetzen muss, um gerade noch die neue Zonengrenze zu erreichen, ist das viel spannender als die wiederkehrenden Gefechte, die ich in klassischen Multiplayer-Spielen erlebe.

Die Mängel, vor allem auf technischer Seite, will ich zwar nicht verschweigen. Sie sind da und ärgern mich manchmal. Aber das im Kern perfekte Spieldesign wiegt diese Schwächen für mich locker auf: Wer Lust auf spannende Multiplayer-Shooter hat, kommt eigentlich kaum noch an PUBG vorbei.



Nur einer dieser Spieler in der Lobby wird am Ende als Sieger hervorgehen.

jede Runde zu einer anderen Gegend führt. Kistenabwürfe bestechen zudem mit besonders wertvollem Loot und verlagern die Action auf ebenfalls zufällig ausgewählte Punkte. Das schafft einen hohen Wiederholungswert, da die Runden unvorhersehbar bleiben und immer anders laufen.

Von diesem Spielprinzip abgesehen, sieht es beim Umfang jedoch spärlich aus. Nach jeder Partie verdienen wir zwar Punkte, die wir in Lootboxen investieren können. Die kosmetischen Items darin sind allerdings nur eine nette Dreingabe. Im Gegensatz zu Overwatch, in der gerade die legendären Skins einiges hermachen, qualifizieren sich die Kleidungsstücke in Battlegrounds kaum als motivierende Freischaltmöglichkeit. Auch die Option, an Custom-Matches teilzu-

nehmen, ist bislang stark eingeschränkt. Erstellt und individualisiert werden können diese nur von dem Entwickler und dessen Partnern. Viele Server liegen zudem in entfernten Regionen und sind passwortgeschützt, was einen Beitritt erschwert. Das ist schade, da wir hier neben diversen Einstellungsmöglichkeiten auch auf einen Zombiemodus gestoßen sind. Spielen konnten wir den allerdings nicht.

Abzüge in der B-Note

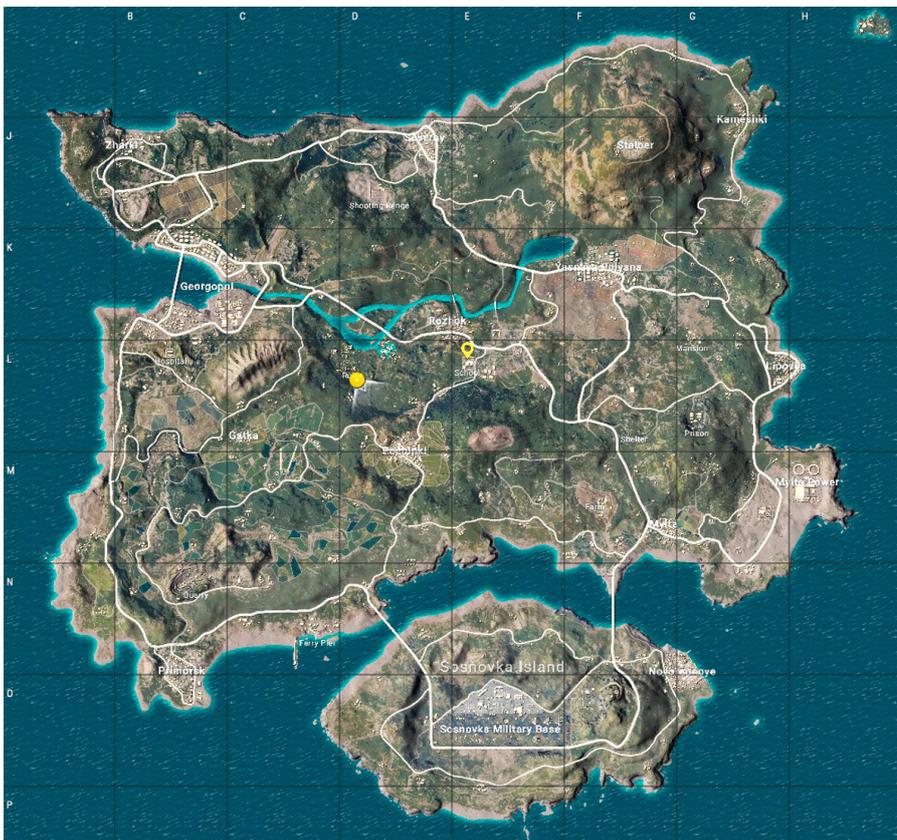
Über die vergangenen Monate in der Early-Access-Phase hat sich vor allem an der Technik von Battlegrounds einiges getan. Das Spiel ist für seine Grafik zwar weiterhin recht hardwarefressend, allerdings längst nicht mehr so sehr wie zu Beginn. Trotzdem gibt es weiterhin Probleme mit flimmernden Texturen und kurzen Einbrüchen der Framerate. Leider ist auch das Rubberbanding, bei dem die eigene Spielfigur um einige Meter zurückgesetzt wird und darum nicht vorankommt, immer wieder ein Problem. Zwar haben wir auch Runden erlebt, in denen es kaum zu Problemen kam, dennoch müssen die Server in Zukunft stabiler werden.

Für einen Shooter im Jahr 2017 sieht Battlegrounds zudem nicht mehr zeitgemäß aus. Selbst auf den höchsten Grafikeinstellungen wirken einige Texturen grob und matschig. Dazu kommen die generell steifen Animationen der Spielfiguren, die ihren Zweck zwar erfüllen, mehr aber auch nicht.

Besonders die Spielwelt wirkt statisch. Die Sonne bewegt sich überhaupt nicht, die Wolken nur minimal auf Miramar. Auch die Soundkulisse könnte lebendiger sein: Zwar hören wir Wind, das Geräusch dafür ist jedoch nur ein monotones Rauschen. Und warum bewegen sich die Blätter der Bäume keinen Zentimeter, wenn die Grasbüschel darunter hin und her wehen?

Das ist nur der Anfang

Während des Spielens gab es eine Frage, die wir uns immer wieder gestellt haben: Ist Battlegrounds wirklich schon fertig, nur weil es sich jetzt in Version 1.0 befindet? Die



Beide Karten sind 64km² groß. Dadurch gibt es viele Orte zu erkunden und massig Möglichkeiten.



Die Zone kommt! Jetzt sollten wir unsere Beine in die Hand nehmen!

gute Nachricht ist: Wer bereits Spaß mit Battlegrounds in seiner Early-Access-Phase hatte, wird es jetzt umso mehr lieben. Und das mag selbst an einfachen Details wie dem überarbeiteten Interface in den Teamvarianten liegen, dank dem die Kollegen noch klarer erkenn- und unterscheidbar sind. Trotzdem bleiben einige Baustellen wie die angesprochenen Technikprobleme übrig, die in einem fertigen Spiel nichts mehr zu suchen haben. Und das wissen auch die Entwickler. In einem Post auf Steam haben sie bereits angekündigt, dass Version 1.0 nur der Anfang sei, nur die grundsätzliche Struktur. Und sie versprechen, das Spiel weiterhin auszubauen:

»Nachdem 1.0 veröffentlicht ist, werden wir unseren Entwicklungsprinzipien treu bleiben und weiterhin auf euer Feedback hören [...]. Das Erreichen von Version 1.0 bedeutet für uns, die Grundstruktur für ein reibungsloses Battle-Royale-Gameplay gelegt zu haben. Auch nach dem Release kümmern wir uns um Balancing und Detailverbesserungen in Bezug auf Waffenverhalten, Sound, Animationen und andere Inhalte.

[...] Wir haben zwei Anpassungswellen veröffentlicht, um mit den Server-Problemen umzugehen, seit die dritte Fassung von Version 1.0 auf unsere Testserver gekommen ist. Wir nehmen an, dass die Stabilitätsprobleme, die die Spieler erfahren haben, um 50 Prozent gesunken sind. Trotzdem wissen wir, dass das nicht genug ist. Wir haben verschiedene Gründe für die Stabilitätsprobleme entdeckt und erwarten fortlaufende Verbesserungen in der Zukunft.«

Wie sehr sich dieses Versprechen bewahrt, wird sich erst in den kommenden Wochen und Monaten zeigen. Doch da Bluehole sein Spiel bereits während der Early-

Access-Phase regelmäßig ausgebaut hat, sind wir zuversichtlich, dass auch mit Version 1.0 das Entwicklungsende von PUBG längst nicht erreicht ist. Es bleibt damit allerdings die Frage, ob die jetzige Veröffentlichung von Battlegrounds als fertiges Spiel nicht noch zu früh ist. ★



Robin Rüter
@robinruether

Es ist schwierig, das Phänomen Playerunknown's Battlegrounds zu bewerten. Auf der einen Seite steht ein Spiel, das den Battle-Royale-Shooter einer breiten Masse zugänglich gemacht hat, das Steam selbst in seiner Early-Access-Phase dominierte, das von so manchem als Highlight des Jahres angesehen wird. Und das nicht ohne Grund: Zu sagen, die Runden in Battlegrounds seien spannend, wäre untertrieben. Wenn ich mich gegen Ende einer Partie mit nicht mehr als einer Handvoll Spieler in einer winzigen Zone befinde, erlebe ich ein derartiges Herzrasen wie in kaum einem anderen Titel.

Und dann gibt es die andere Seite, auf der zwar ein gutes, aber insgesamt noch nicht ausgereiftes Spiel steht. Battlegrounds fühlt sich an manchen Stellen einfach nicht fertig an und hätte meiner Meinung nach auch noch einige Zeit länger im Early-Access verbringen können. Das Spiel funktioniert zwar trotz einiger Probleme wie der mäßigen Performance schon jetzt. Es bleibt aber der Gedanke, dass Bluehole das Potenzial von Battlegrounds noch längst nicht ausgeschöpft hat.

PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i3 4340 / AMD FX-6300	Core i5 6400 / AMD FX-8320
Geforce GTX 660 2GB / Radeon HD 7850	Geforce GTX 970 / Radeon R9 390
6 GB RAM, 30 GB Festplatte	8 GB RAM, 30 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- wichtige Waffensounds beeindruckende Weitsicht ermöglicht Kämpfe auf große Distanz
- grobe Texturen steife Animationen
- statische Spielwelt ohne Leben

SPIELDESIGN

- angenehmes Spieltempo Redzone und Waffendrops sorgen für Spannung
- griffiges Waffengefühl mit glaubhaftem Schussverhalten
- taktische Teammatches teilweise Leerlauf

BALANCE

- gleiche Startbedingungen für jeden seltenes Loot an häufig besuchten Orten
- Fahrzeuge fügen sich gut ein Glücksfaktor manchmal frustrierend
- Einigen zu mächtig

ATMOSPHÄRE / STORY

- spannende Situationen mit Herzrasen packender Wettkampf ums Überleben
- glaubwürdige Topografie keinerlei Kontext um die Kämpfe
- offensichtliches Objekt-Recycling

UMFANG

- Zufallsfaktor sorgt für Wiederspielwert zwei riesige, abwechslungsreiche Karten
- zahlreiche Items Custom-Modus schwer zugänglich
- keine motivierenden Belohnungen

ABWERTUNG

Auch wenn Version 1.0 mit vielen technischen Macken aufräumt, bleiben Serverprobleme mit nervigem Rubberbanding und Framerate-Einbrüchen. Das schadet dem Spielfluss oft enorm.

FAZIT

Die spannenden Runden fesseln und machen jede Menge Spaß. Trotzdem ist Version 1.0 an einigen Ecken noch unzureichend.

