

Многие люди хотели услышать, что Чэнь Мо скажет на счет рейтингового режима...

Но в этот момент прозвенел звонок.

Чэнь Мо радостно сказал: - О, мне пора!

Все: - ... .

----

На крупных стриминговых платформах многие стримеры уже перешли из игры «Overwatch» в игру «Guns of Fire: Warzone».

Многие игроки действительно сильно ждали рейтингового режима, так как без него определить истинный уровень любого игрока было просто невозможно. Например, ты просто невероятно играешь на Гэндзи, а я на Трейсер, и сыграв несколько раз против друг друга мы получили практический равный счет. А теперь перенесите эту ситуацию на противостояние крупных стримеров, фанаты которых особенно ярко реагируют на столкновении двух гигантов...

Конечно, в игре «Overwatch» существовали скрытые критерии подбора игроков, но они не были видны обычным игрокам.

В игре «Guns of Fire: Warzone» каждый игрок видел рейтинг другого игрока. У меня четыре тысячи ммр-а, а у тебя три? Ты недостойн говорить со мной!

Так же не стоит забывать о желании выпендриться.

В итоге в первую неделю-две все было просто прекрасно. Игроки либо жаловались на плохих тиммейтов, либо жаловались на плохую игру, либо проклинали родителей своих противников...

К тому же уже спустя неделю многие стримеры обнаружили, что их средний онлайн не только не растет, а даже начинает стремительно снижаться...

«Почему стример снова играет на Юмире? Ты что, только на нем играть и умеешь?»

«Глупо пикать других героев, это все же рейтинг!»

«Мне уже осточертело наблюдать за одним и тем же геймплеем, это день сурка какой-то».

Стример беспомощно сказал: - Дорогие зрители, дело не в том, что я не хочу играть. Просто другие герои слишком слабые или не подходят для нынешней меты[1].

В то же время на форуме с каждым днем появлялось все больше и больше гневных постов.

«Мне действительно интересно, почему еще кто-то плачет героев, которые просто слишком слабы. Разве вы не смотрите стримы или гайды? Хватит плакать слабых персонажей!»

«Бесполезно говорить подобное этим людям, они просто слишком тупы!»

«Играть на одном и том же — скучно! Или тебе норм играть на одном и том же персе сто тысяч лет подряд?»

«По началу мне нравилась эта игра, но теперь все как то слишком изменилось. Или мои тиммейты слишком слабые, или соперники просто гении, но дело в том, что я только и делаю, что проигрываю!»

«Меня бесит то, что когда все уже, казалось бы, пикнули нормальный сетап, обязательно один тиммейт возьмет да пикнет супер слабого перса. И ругаться бесполезно. Он просто мьютит всех и мы в итоге проигрываем».

«Эх, в «Overwatch» такого не было. Все играли и просто наслаждались игрой, и никто не ругал других из-за «слабого» героя».

«Мда, я думаю, что «Guns of Fire: Warzone» слишком утомительная и скучная. Поиграв в нее два дня я услышал столько дерьма...»

«Вроде бы одинаковые игры, но рейтинговый режим все только испортил. Что ж, я возвращаюсь обратно, друзья».

----

Запуск игры «Guns of Fire: Warzone» был очень хорош, но вскоре ситуация стала плачевной — игроки очень быстро уходили из игры, и это касалось не только новичков, но и старых игроков.

Однотипные пики, отсутствие вариативности, токсичное комьюнити...

Некоторые крупные стримеры ради собственного развлечения создавали новые аккаунты и играли с новичками, подавая тем самым дурной пример другим игрокам.

И это еще сильнее усугубило ситуацию.

Игроков в игре «Guns of Fire: Warzone» было довольно много, однако даже в таком случае утечка большого количества игроков не могла привести ни к чему хорошему.

Со временем многие пришли к выводу, что победить можно было всего двумя-тремя составами, из-за чего играть даже не в рейтинговый режим было попросту невозможно, так как если ты не пикал нужного героя, тебя просто кикали из игры.

Многие мелкие и не очень факторы заставили игру «Guns of Fire: Warzone» начать очень быстро загибаться, и компания «Императорская династия» все никак не могла понять, что им стоит сделать.

----

Возвращаясь к вопросу, что задали Чэнь Мо ранее... был ли рейтинговый режим пилулей от всех проблем?

Имея в виду игру «Warcraft: The Frozen Throne» и игру «League of Legends» рейтинг, несомненно, являлся хорошим дополнением, и он давал огромное количество преимуществ игре.

Но рейтинг как таковой не мог быть всунут в каждую игру.

Если игроков будет мало, то смысла в рейтинге не будет, от слова совсем, так как рейтинг - это инструмент, который позволял игрокам понять приблизительный уровень их игры.

[1] Мета — обычно используется для обозначения какого-нибудь супер эффективного выбора в игре, будь то персонаж, связка персонажей, вещей, тактик и т.д.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1461251>