Всем привет!

Заранее скажу, что с правильным формированием мыслей у меня есть проблемы, поэтому – заранее извиняюсь. А также понимаю, что исключения быть могут, но часто таковые лишь подтверждают правило. И естественно, моё мнение субъективно и опирается на мой опыт.

А также, мои извинения, перед английским языком, потому что мне было лень перевести примерно 2,5 страницы текста вручную, и поэтому я воспользовался переводчиком. Оригинал на русском языке я оставлю.

1. Предпосылки, цели и прочая графомания, которую точно можно было как-то сжать до приемлемых масштабов.

Пришла идея (ко мне) о различных кооперативных мероприятиях, таких как: турнир, ивент. Итак, предпосылки к ней:

* Одно из социальных свойств человека – желание посоревноваться, показать себя в лучшем свете (если не перебарщивать, то это отличное свойство, так как очень хорошо мотивирует).
* У нас есть серия игр Endless, с неплохим многопользовательским режимом, но его проблема: практически невозможно найти свободную партию (или вообще найти хоть какую-нибудь), которая при этом сыграется вместе (приспособится) и будет играть долго и/или сможет договориться об игре в другое время.
* У нас есть, я бы даже сказал, сплочённое сообщество игроков. Часть из которых (возможно), не против было бы сыграть с другими игроками (потому что эмоции от игры с реальными игроками гораздо выше, чем от ИИ (обычно)), но не всегда может быстро договориться (так как нет единой централизованной и специально заточенной системы для кооператива).
* А также есть отличный сайт, на котором это сообщество и присутствует.

“А чтобы на этом сайте и не сделать удобную систему для кооперации и совместной игры?!” – спросил я себя. И ведь действительно, и сообществу лучше – они тогда бы получили тот самый удобный инструмент, и играм серии лучше, так как они получили бы игроков (а соответственно сами себя продвинули), и сайту лучше – он получил бы улучшение и аудиторию, часто заходящую на него, чтобы проверить, не собирает ли кто-нибудь партию? Как итог – замкнутый круг, где все довольны. Это ли не утопия?

1. Как я вижу реализацию этой идеи.

Что же, начнём. Во-первых, можно расположить вкладку “Турниры и мероприятия” в соответствующие разделы игр на G2G. Уже в нём, можно создавать и присоединяться к уже существующим партиям. Как обычные ветки обсуждений, только с расширенным функционалом. Уже внутри них можно редактировать:

* Время (надо добавлять, как чёткое (например: 8 марта в 23:49), так и более расплывчатое (например: по будням, с 18 часов)).
* Количество человек, уже зарегистрировавшихся на турнир.
* Максимальное количество человек в партии.
* Закрытость/открытость этой партии (ну например, собралась компания друзей, а других пускать не хочет).
* Описание.
* Правила (на подобии: играем без читов или, например связь через Discord).
* Награды и прочая “мишура”.

Как регистрироваться.

Просто зайти на ветку турнира, посмотреть все условия. Возможно, обсудить это с другими людьми. И, если всё подходит, нажать кнопку “Регистрация”.

Как отображать результаты?

Начнём с того, что пусть можно результаты турнира делать публичными или делать доступными лишь для игроков.

В идеале, нужно интегрировать этот функционал ещё и в игру. Скажем, возможность создать турнирную партию, вести её из игры (при этом игра собирает статистику, и в конце может её обобщить и отправить на сайт). Но, это, хоть и достижимый, но всё равно – идеал.

В реальности, кто партию создал – пусть и результаты переносит (или кто-то ответственный). Да, пусть у других игроков будет возможность как-то исправить результаты (возможно, при помощи функционала).

Пряники.

В качестве “пряника” для мотивации играть в турниры можно добавить чисто символические награды, например:

* Продвижение соответствующего значка.
* Открытие аватаров, подписей.
* Какие-нибудь предметы (предполагаю, можно и для Стим).
* Это наглость, но я всё же предложу: DLC для игр. Но только в случае официального турнира, организованным разработчиком.

Форматы турниров:

По релевантности:

* Любительский (например: друзья собрались поиграть). Их легко создать, организовать и провести. Но имеют ограничения в наградах на сайте и продвижении.
* Полуофициальный (например: целая состоявшаяся группа объявила общий сбор).
* Официальный (турнир, проводимый разработчиком). Здесь всё серьёзно. И организация, и проведение, и награды (хаха, куда уж без них, мотивация должна же быть более высокой).

По форме:

* Обычная партия (собрались, поиграли в обычный мультиплеер, повеселились).
* Соревновательная (партия, но только игроки нацелены на победу).
* Прохождение сценария.
* Турнир (более серьёзная версия соревновательного режима).

1. Заключение.

В заключение хочу сказать, что это не перспективное, непаханое поле. Да, реализовать это Очень Сложно, но распахав его – можно получить большой урожай. Плюсом, есть некие перспективы для развития. И я надеюсь, эта идея получит поддержку. Спасибо!

P.S. Не обязательно называть этот функционал, как “Турниры”, ведь в нём не только турниры, но и совместная игра, и (я надеюсь) ивенты.

P.P.S. Опять повторюсь, это то, как я вижу всё, естественно, есть варианты что-то подправить/исправить/изменить/убрать/переделать и т.д.