

Читеры все также появлялись в матчах.

Компания «Императорская династия» и «Дзен» хоть и сделали соответствующие анонсы, читеров особо меньше не стало.

И хотя многих особо наглых банили практически в течении пары часов, так как сама система не могла распознать нечестных игроков с первой секунды, персоналу приходилось просматривать каждую жалобу, что занимало очень много времени.

Более того, не все нечестные игроки играли как самые настоящие киборги-убийцы, некоторые из них выставляли настройки таким образом, что отличить читера от обычного игрока было довольно трудно.

Более умные читеры выставляли лишь пару основных настроек, которые незначительно влияли на игру, из-за чего обнаружить или заподозрить их в нечестной игре было слишком сложно.

Некоторые игроки ошибочно блокировались из-за своего высокого уровня игры, в то время как настоящие нечестные игроки избегали наказания.

В итоге обстановка в игре «Волчья душа» и игре «Тяжелый штурм» стала очень плохой, и многие обычные игроки блокировались вместе с нечестными игроками.

Игроки больше не доверяли друг другу, и в случае проигрыша просто отправляли репорты на своих противников.

В итоге весь персонал из службы поддержки этих игр работал сверхурочно, чтобы справиться со всеми жалобами.

Что касается комитета по надзору за играми, то он еще не дал точного ответа. Они все еще изучали причины и устройство, с помощью которых нечестные игроки могли обойти все системы защиты.

И сколько времени это займет... никто не знал.

Многие даже начали настаивать на том, чтобы внесенные в черный список игроки вместе со своими виртуальными игровыми капсулами больше не могли играть ни в одну виртуальную игру.

Но это было всего лишь красивое желание.

С подобной проблемой столкнулся Чэнь Мо. Если он хотел узнать серийный номер виртуальной игровой капсулы, он должен был договориться с игроком, чтобы он выдал ему абсолютное

разрешение, что уже не входило в сферу полномочий любой игровой компании.

Даже если комитет по надзору за играми решит разрешить всем игровым компаниям узнавать серийный номер капсул игроков, комитету для начала будет необходимо рассмотреть всевозможные проблемы, которые так или иначе возникнут, и еще узнать, примут ли такую новость игроки. Вполне возможно, что игроки, безусловно, будут очень недовольны такой новостью.

Представьте, если бы каждый компьютер, который и так имел свой уникальный номер, закреплялся за реальным человеком, и теперь эти данные запрашивались игрой? Чтобы какая-то там стрелялка запрашивала доступ к компьютеру игрока, причем не простой, а абсолютный? Можно представить, что произойдет в таком случае.

Каждый нуждается в конфиденциальности, и никто не хочет, чтобы их компьютеры или капсулы были бомбами замедленного действия.

Конечно, виртуальная игровая капсула не имела абсолютной конфиденциальности. Если комитет по надзору за играми захочет что-то узнать, он это узнает. Единственное но — такие проверки были исключением и право на получение такой информации не могли предоставляться игровым компаниям.

Кроме того, такие масштабные случаи появления читеров никогда раньше не случались, поэтому блокировку капсулы по ее серийному номеру просто не рассматривали.

Со стороны технического уровня, виртуальные игровые капсулы не развились до уровня различных научно-фантастических романов, где капсулы автоматически блокировались для полной сохранности тела игрока, а так же игрок автоматически получал доступ к нужным играм и мог оплачивать покупки по скану своего ДНК и тому подобных нереальных вещей

Виртуальная игровая капсула этого мира собирала мысленные сигналы игроков, которые преобразовывались в действия, вот и все.

Кроме того, она также могла проверять физическое состояние игрока, включая его возраст, кровяное давление, сердцебиение или находить отдельные распространенные заболевания.

Поскольку виртуальная игровая капсула была разработана для игр, кто вообще мог подумать о том, что в дальнейшем к ней будут подключать разные устройства для получения преимуществ?

Сейчас же всем оставалось надеяться только на то, что комитет по надзору за играми быстро найдет причину появления этих читеров и залатает дыру.

Многие важные люди предложили комитету по надзору за играми, чтобы виртуальная игровая

капсула привязывалась к личности игрока, но комитет пока что ничего не отвечал на подобные предложения. Очевидно, что это решение было слишком жестким, более жестким, чем решение Чэнь Мо.

Всего за несколько дней игроки игры «Волчья душа» и игры «Тяжелый штурм» беспрерывно жаловались.

Игра «Overwatch» не была исключением, но из-за объявления Чэнь Мо игроки жаловались совсем на другие вещи.

----

В самом начале группа людей кричала на различных форумах и сайтах, что Чэнь Мо нарушал частную жизнь игроков, и многие люди угрожали вернуть свои деньги и уйти с платформы.

Ответ Чэнь Мо на такие высказывания был очень прост - «Кто-то хочет вернуть деньги? Верните им все деньги!»

Конечно существовали игроки, которые действительно заботились о своих персональных данных. Но таких игроков было крайне мало, и их можно было считать тем необходимым процентом игроков, которым нужно было пожертвовать ради общего блага.

Существовали некоторые игроки, которые просто хотели оказать давление на Чэнь Мо, надеясь, что он в итоге не станет вводить нечто подобное.

Ответ Чэнь Мо на все претензии был довольно прост. Вы либо принимаете новые правила, либо проваливаете.

Все те люди, что запросят возврат средств, получают пожизненный бан на свою учетную запись и на свой идентификационный номер. В любом случае, раз они хотели вернуть свои деньги, они больше не собирались играть в его игры, верно?

Исходя из своего большого опыта Чэнь Мо мог сказать, что если читеры начали появляться в таком огромном количестве, это означало только одно - что ситуация стала очень серьезной. Возможно, что они начали появляться и раньше, просто они не были такими наглыми.

Если он не примет решительных мер, то при скорости нынешнего появления читеров, в течение пары недель обычные игроки уже перестанут играть в его игру.

И комитет по надзору за играми вообще не дал никаких сроков решения данной проблемы...

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1400895>