

Tradiční systémy pro hodnocení schopností hráčů nejsou vhodné pro nové typy her. Vyvinuli jsme obecný hodnotící systém (rating) určený pro hry, které nediskriminují hráče podle jejich schopností. Tato třída her se ve světě široce uplatňuje. Pomocí Bayesovské statistiky převádíme souhrnná data o hráčově výkonech na percentil, který popisuje jeho schopnosti. Systém je aplikovatelný na hry pro jednoho i více hráčů, končí jak binárním, tak i nebinárním skóre. Vzorec pro výpočet ratingu neobsahuje žádné umělé konstanty. Metodiku jsme vyzkoušeli pomocí simulací a aplikovali na reálná herní data, nastiňujeme i její možné aplikace.