

Каждый новый боец Multiversus заперт за 38-часовым PvP-гриндом — за исключением персонажей вроде Джокера, которые стоят в два раза дороже.

По оценкам одного из игроков Multiversus, разблокировка каждого нового персонажа в файтинге Warner Bros займет почти два полных дня, а премиум-бойцов — в два раза больше.

В своем недавнем твите ютубер WhyDo подсчитал, что для того, чтобы разблокировать новых персонажей после первых доступных бойцов (несколько из которых перестают быть доступными после каждой недели), ему придется сыграть более 38 часов в PvP-матчах. Утверждается, что после 100 минут игры (после прохождения испытаний) они заработали 130 очков валюты, необходимой для покупки бойцов. Звучит неплохо, но в контексте того, что большинство новых бойцов стоят 3 000 очков, это означает, что при таких темпах на разблокировку каждого нового персонажа уйдет более 38 часов.

Этот темп, конечно, увеличивается за счет выполнения заданий. Кроме того, темп значительно замедляется из-за некоторых персонажей, например Джокера, который стоит 6 000 очков. Это либо шесть дней выполнения заданий, либо более трех полных дней — 77 часов — на PvP.

WhyDo уточняет, что «в начале игры вы получаете кратковременный, но большой начальный прирост валюты», но это может «вести людей в заблуждение, заставив думать, что игра более щедрая, чем есть на самом деле». Также есть возможность покупать бойцов (и косметику) за премиум-валюту, но это финансовое препятствие, которое многие не захотят преодолевать, приговаривая игроков к длительному гринду, если они хотят разблокировать что-то новое.