

Винс запланировал встречу с Долларом и Льюисом-Джейкобсом посредством видеоконференции, чтобы обсудить приближающийся выпуск War Online и их проприетарную систему обработки платежей, как только он вернется домой из школы. [Было бы неплохо иметь штаб-квартиру, но сейчас это было бы слишком дорого, — подумал он. Собрание началось, и Доллар заговорил первым. «Новый портал обмена и платежей был разработан с помощью подрядчиков сетевой инфраструктуры и некоторых моих контактов на развивающемся рынке электронной коммерции здесь, в Силиконовой долине», — заявил Доллар. Новый портал называется BitCash и работает аналогично традиционному онлайн-банкингу. Он использует автоматизированные системы клиринговой палаты, администрируемые Федеральной резервной системой США и другими иностранными АСН, для приема традиционных дебетовых переводов, облегчая обмен криптовалютой и фиатной валюты. Пользователям нужно будет ввести свои банковские реквизиты только один раз. После этого портал автоматически обменивал их местную валюту на биткойны из любой программы, которую Future Tech внедрил на портале Bitcash. Пользователи должны будут платить комиссию, но она будет сведена к минимуму. [Я ставлю на доход от огромного количества транзакций. Все цифровые товары в кассовом магазине можно купить только за биткойны, но вместо этого они оцениваются в долларах. Эта настройка облегчит пользователям покупку товаров, не беспокоясь все время о ценах на биткойны», — подумал Винс. War Online воспользуется преимуществами использования биткойнов для своей внутриигровой рыночной экономики. У игроков будет доступ к сервису, аналогичному рынку сообщества Steam, но исключительно с использованием биткойнов. Bitcash также будет интегрирован в службу внутриигрового рынка для простоты использования. Винс решил не рекламировать игру и позволил своему новому продукту расти естественным образом и получить известность в социальных сетях, что сэкономило ему миллионы потенциальных маркетинговых расходов. Винс запросил доступ к поставщику услуг по обслуживанию клиентов Bitcoin Market, чтобы тем временем поддержать War Online. После встречи Future Tech отправила игру на ознакомление в App Store и Play Store. Версии для Windows и Linux были запущены раньше из-за меньшего количества входных барьеров. Случайный заядлый геймер просматривал Reddit и нашел новый пост, за который еще не проголосовали. Речь шла о новой онлайн-игре от Future Technologies. Плакат описал игру как скорее основную видеоигру, чем простую мобильную игру, хотя War Online скоро будет доступна на большинстве платформ. Тем не менее, заядлый геймер решил попробовать игру вместо того, чтобы читать весь пост. Он нашел гиперссылку внизу сообщения и был перенаправлен на чистый и отзывчивый веб-сайт. На веб-сайте указано, что War Online является кроссплатформенной игрой, и пользователи могут играть на любом действующем устройстве с той же учетной записью. Он решил загрузить установщик Windows, а не запускать его в браузере, полагая, что производительность и графическая точность будут лучше. Игра была бесплатной в течение месяца, а после этого будет стоить 15 долларов в месяц, но в BTC, а не в долларах. Он создал своего персонажа, используя несколько вариантов создания персонажей в игре, которые постепенно обновлялись разработчиками Future Tech и Epic Games. Его персонаж был сброшен на участок земли и мог управлять аспектами своей игровой собственности, чтобы работать на своей базе. Однако, построив на некоторое время свою базу 1-го уровня, он решил отправиться в дикую местность. Производство всех его основных юнитов на базе заняло бы несколько минут, а выполнение квестов заняло дополнительное время. Карта уменьшилась, показывая карту земли и небольшой значок, где был его персонаж. Он мог перемещаться по большой карте и выполнять квесты от случайных баз NPC вокруг себя. Игрок может построить свою репутацию на соседних базах NPC, чтобы в конечном итоге вступить с ними в союз или разграбить их своими юнитами. Эти базы NPC были мощными, и на них могли совершать набеги только игроки более высокого уровня. Выполнение квестов давало награды, чтобы сделать персонажа игрока сильнее или улучшить его базу, используя редкие ресурсы. Он заметил, что все нересурсные предметы могут быть проданы или проданы с аукциона на интегрированном рынке биткойнов, потому что все они являются уникальными цифровыми

товарами со связанным с ними идентификатором блокчейна, аналогичным NFT (невзаимозаменяемым токеном). Он вдруг понял, что играя в эту игру, можно было получить реальные деньги, когда он обменял биткойн, принятый на рынке, на наличные с помощью портала. В оригинальном сообщении Reddit упоминалась эта функция, но он не читал ее полностью. Всего через несколько часов тот же пост стал самым популярным на Reddit. Мобильные версии игры были выпущены на следующий день, что увеличило и без того большую базу пользователей настольных компьютеров Windows. Игра имела мгновенный успех по противоположным причинам по сравнению с Wingin 'Chicken. War Online предоставила детализированный игровой процесс с множеством новых функций, таких как постоянный игровой мир, кроссплатформенность и новаторский рынок цифровых криптовалют. Вы можете объединиться со своими друзьями и играть вместе, чтобы повышать уровень и быстрее прогрессировать, что называется союзами. Боевая система, используемая произведенными юнитами, в основном управлялась ИИ, но у главного героя было дерево навыков, которое меняет игровой процесс. Большинство пользователей были больше увлечены управлением своими главными героями, чем тщедушными ИИ-юнитами. Винс начал играть в эту игру, так как ему нравилось играть в видеоигры и у него было немного свободного времени. [Бой в этой игре кажется таким плавным и интуитивным. Поддержка со стороны Epic Games оказалась правильным выбором. ПК — самый увлекательный способ играть в эту игру, но контроллер и тачпады не так уж плохи. Винс подумал. Пользователи играли в War Online с видом сверху или изометрическим видом. Игроки могут свободно управлять камерой в пределах области, например, совершая набеги на базу со своей армией или перемещаясь по своей базе. Дерево навыков не было слишком разнообразным, а наступательные и защитные навыки основывались на типе оружия и разблокированных навыках. [Значит, в этой игре гораздо больше потенциала, чем я думал изначально.] Винс задумался. Игра содержала стандартные социальные функции, такие как добавление друзей и общение в чате. Винс хотел, чтобы пользователи могли легко подключать свои учетные записи к любой платформе социальных сетей, и иметь некоторые новые функции, такие как удаленный просмотр. Друзья могут смотреть, как другие люди играют в их игровом клиенте, если пользователь одобрит это. Режим удаленного просмотра клонировал дисплей и представлял его клиенту удаленного зрителя в виде чистого видеопотока. Игроки также могут транслировать свой игровой процесс на Twitch, Facebook или Youtube, используя ту же технологию, что и удаленный просмотр, при условии, что у них достаточно пропускной способности для поддержки этой функции. Мобильный Wi-Fi едва ли может транслировать во время игры, поэтому только игроки будут использовать эту функцию в основном через компьютерные настольные проигрыватели на Windows, Linux и Mac. Количество живых игроков в правом нижнем углу экрана в настоящее время превышает 100 000 и продолжает расти. Future Tech предоставила рекламные баннеры игрокам с бесплатными учетными записями, но игроки могут бесплатно воспользоваться премиум-доступом на 1 месяц благодаря Future Technologies. Винс, не беспокоясь, закрыл игру, потому что игровой мир был совершенно невозмутим, и решил лечь спать на ночь. [В следующем месяце у меня будет больше времени, и я смогу заниматься другими делами, помимо разработки и наставничества своей команды. Я должен пойти в спортзал Тома после уроков, чтобы потренироваться и научиться кикбоксингу.] подумал Винс, прежде чем заснуть.