

War Online: Arena была готова к выпуску после нескольких месяцев разработки в сотрудничестве с Epic Games и в результате постоянных усилий Future Studio.

Концепция игрового режима была довольно простой, но Винс был очень требователен к задержке отклика и производительности сервера.

Команда локализации уже обновила игру, добавив 18 различных языковых пакетов, из которых пользователи могут выбирать перед новым основным выпуском.

Винс решил, чтобы Дэвид связался со службами потокового видео, такими как Twitch и YouTube, чтобы договориться о правах на трансляцию для их нового соревновательного режима.

Future Studios также подписала контракт с существующими киберспортивными лигами на проведение мероприятия стоимостью 10 миллионов долларов. Кроме того, Future Studios разместили на своем веб-сайте и Reddit объявление о предстоящем обновлении.

Для нового игрового режима будет создана профессиональная лига с призовым фондом в 5 миллионов биткэшей, из которых 1 миллион достанется команде-победителю.

Это была версия полей сражений 5 на 5 со списками лидеров и подбором игроков на основе навыков, а также другими полезными функциями.

Команды также будут получать внутриигровые награды на протяжении всей лиги, которые их главные герои смогут использовать за пределами арены, например, на полях сражений или в рейдах.

На арене будут представлены лучшие игроки в игре, основанные исключительно на навыках и понимании меты. Люди в социальных сетях были взволнованы, увидев, что предлагает обновление после прочтения объявлений.

Сообщения в сети стали вирусными, и набор команды уже начался. Кроме того, известные деятели прямых трансляций в Интернете получили спонсорские соглашения для игры и продвижения нового режима арены.

Обновление вышло на следующий день после анонса, а открытые квалификации состоятся через неделю. Игровые новостные агентства сообщали о War Online: Arena, и шумиха росла все дальше и дальше.

Созданные киберспортивные команды начали практиковаться и создавать видеоконтент для продвижения своих организаций. Даже популярные игровые организации из других игр, таких как COD и DotA, расширились, сосредоточившись на War Online: Arena, основываясь на шумихе игровых СМИ.

Доллар связался с Винсом по видеоконференции по поводу расширения сети BitCash для поддержки миллионов новых пользователей.

Винс одобрил запрос Доллара и предоставил финансирование, после чего сразу же приступил к проекту расширения.

«Вы также должны расширить Bitcoin Bank. Свяжитесь с некоторыми немецкими, американскими и сингапурскими банками с помощью Ральфа и Дэвида», — ответил Винс, прежде чем уволить своего руководителя BitCash.

"Всем привет! Добро пожаловать в Esports Daily. Меня зовут Эшли, и сегодня со мной капитан команды Prime Alliance, Fortis. Спасибо, что присоединились к нам в обсуждении War Online Arena и профессиональной лиги или APL, Fortis. Расскажите, как Prime Alliance готовится к открытым отборочным?" — спросила Эшли в микрофон.

«Как известно многим активным игрокам, профессиональная команда Prime Alliance сотрудничает с пятью ведущими гильдиями, предоставляя своих лучших игроков для участия в соревнованиях. Наши товарищи по гильдии помогали команде в проведении схваток и разработке меты. Команда требует, чтобы игроки использовали различное оружие, навыки и черты, чтобы получить стратегическое преимущество над противниками, и мы усердно работали над тем, чтобы сделать это правильно». — ответил Фортис, профессионально действуя перед камерой.

«Как вы думаете, какие команды будут бороться за лучшие места в предстоящих квалификациях?» — с любопытством спросила Эшли.

«Помимо Prime Alliance, я чувствую, что Blitz из Германии, Nimbus из Китая и Blizzard из России добьются лучших результатов среди всех команд», — ответил Fortis.

Шоу продолжалось еще час, прежде чем Винс решил отключить прямую трансляцию. Винс проверил пользовательские данные War Online и обнаружил, что около 100 миллионов одновременных игроков побили все существующие рекорды видеоигр.

[Локализация игры на китайский, южнокорейский, испанский и русский языки была лучшим решением. Кажется, что все либо тренируются, либо шлифуют, чтобы прославиться для своей гильдии, альянса и страны.] — подумал Винс.

Популярность War Online проистекает из кроссплатформенности, но большинство профессиональных игроков предпочитают играть на настольном компьютере с клавиатурой и мышью или контроллером. Элементы управления с сенсорным экраном приличные, но большинство игроков считают их не такими хорошими, как другие варианты.

Затем Винс получил финансовые отчеты от Ральфа и решил их прочитать. Future Studios и BitCash заработали 200 миллионов долларов после расходов с момента его последней проверки, полученных из различных источников, таких как комиссионные за транзакции и продажи товаров в магазине за наличные в War Online.

[Наличие разнообразного портфеля доходов — действительно одна из лучших стратегий увеличения прибыли.] Так размышлял Винс, подсчитывая с трудом заработанные деньги Future Tech.

Процент дохода от видеоигр был немного ниже, чем от транзакций из интернет-магазинов, таких как eBay. Тем не менее, совокупная общая стоимость бизнеса оценивается в \$1 млрд к концу года.

Затем Винс поручил половине Future Studios сосредоточиться на дальнейшем развитии, а другая половина будет поддерживать Arena Professional League.

Прошла неделя, и церемония открытия APL транслировалась на всех стриминговых платформах. Future Studios снабдили трансляцию субтитрами, а на других рынках, таких как Китай, трансляция была локализована, что позволило большему количеству людей насладиться церемонией на своем родном языке.

«Добро пожаловать на нашу торжественную церемонию открытия первого сезона Arena Pro League. Более 10 000 команд будут бороться за 32 лучших места для выхода в плей-офф. Future Studios проведут гранд-финал в прямом эфире в Staples Center в Лос-Анджелесе через три месяца. Первая квалификационная игра, которую мы будем смотреть, — это Prime Alliance против God's Temple. Пожалуйста, прислушайтесь к нашим игровым аналитикам, пока мы ждем начала матча», — уверенно сказал ведущий.

Игра началась через 15 минут. Фортис, капитан команды Prime Alliance, решил играть с мечом и щитом, используя насмешки и боевые ауры для поддержки своей команды.

«Фортис — лучший танк в Северной Америке. Наблюдайте за ним внимательно. Похоже, он хочет начать командный бой своим ударом щитом. Ой! Он нанес удар прямо по Драксу, главному нападающему Храма Бога. Это посвящение является колоссальной ошибкой для Храма Бога, и похоже, что все пятеро падут достаточно скоро», — энергично заявил ведущий во время трансляции.

Prime Alliance выиграл лучший из трех матчей со счетом 2:0 и поднялся в квалификационном рейтинге. Соревновательное сообщество War Online сыграло в тысячи игр лиги, а Future Studios транслировала только самые захватывающие матчи с участием популярных команд в прямом эфире на Twitch и YouTube.

Следующие матчи лиги должны были проводиться каждые выходные, пока 32 лучших не закрепят свои позиции в рейтинге.

Винс перестал смотреть после того, как Prime Alliance сыграл, и продолжил работать. Он привык работать и сотрудничать с людьми посредством видеоконференций, но бизнес стал настолько большим, что управлять им становилось все труднее.

Винс решил инвестировать в офисное помещение в центре Остина, где могли бы работать все его сотрудники. Винс поручал Ральфу и Дэвиду выполнение этой важной задачи во время их ежедневных встреч.

<http://tl.rulate.ru/book/77390/3179309>