

Инженерный отдел попросил Винса закупить несколько высокоточных промышленных станков с ЧПУ для производства более сложных компонентов, которые дроны ИИ еще не могли создать.

Винс дал им одобрение и финансирование покупки. Однако до прибытия машин из Германии должно было пройти несколько недель.

Хадсон смог нанять около пятидесяти специалистов по полупроводникам в инженерный отдел.

[Я мало разбираюсь в инженерии, поэтому мне придется доверить Хадсону его решение.] Так думал Винс, знакомясь с новыми сотрудниками.

Он приказал инженерному отделу начать разработку специализированных процессоров для дронов с искусственным интеллектом, как только они поступят.

Винсу пришлось пойти на компромисс и купить суперкомпьютеры в Японии и заполнить один из цокольных этажей десятью единицами стоимостью 20 миллионов долларов, включая установку.

Эти компьютеры будут обслуживать дроны с искусственным интеллектом, производящие кошельки Bitcash, которые были распроданы во время предварительных заказов.

Штаб-квартира Future Tech постепенно превратилась в самое безопасное место в Остине, а недавно выпущенные летающие дроны безопасности патрулировали территорию.

Прайс разработал их для оповещения центральной системы безопасности, когда дрон обнаруживает злоумышленников в здании.

Винс сосредоточился на школьной работе и обучении у экспертов Future Tech в различных областях, одновременно управляя бизнесом из своего офиса в пентхаусе.

Теперь, когда у него были сотни сотрудников, Винс все меньше и меньше занимался разработкой.

[Мое истинное преимущество — знание будущего, а не мои навыки и таланты. Я могу сделать гораздо больше сейчас с большим количеством доступного капитала. Далеко от того времени, когда я только что перевоплотился.] Винс размышлял, глядя в окно своего офиса.

Винс спустился на лифте на один этаж и поприветствовал симпатичную секретаршу.

Компания Future Tech предоставила слово Дэвиду и его юридическим сотрудникам в качестве их офисов. «Добрый день, мистер Далтон. Могу я узнать, как я могу помочь?» — спросил портье.

«Добрый день, Стейси. Вам не обязательно называть меня мистером Далтоном. Винс в порядке. Дэвид сейчас в своем кабинете? он спросил.

«Дэвид приехал всего час назад. Если хочешь, я могу показать тебе его кабинет, Винс, — ответила Стейси.

«Спасибо, но не надо. Я знаю этот путь. — заявил Винс, прежде чем углубиться в юридические кабинеты.

Он вошел в офис Дэвида, чтобы поговорить о некоторых идеях расширения и стратегиях, которые, как знал Винс, работали, исходя из его знаний о будущем.

«Я хочу, чтобы Future Studios больше участвовала в War Online и Arena Pro League. Контроль нашего пользовательского соглашения является главным приоритетом. Я не хочу видеть ни читерства, ни договорных матчей, ни других нарушений. Игра идет хорошо и является для нас огромной дойной коровой. Эти проблемы потенциально могут разрушить нашу игру, и я возложу на вашу команду ответственность за это». — серьезно заявил Винс.

— Я понимаю, Винс. Команда уже назначила нескольких послов сообщества, активно вовлеченных в игру, на платформах социальных сетей, таких как Reddit и YouTube. Соответственно, мы будем решать любые проблемы внутри сообщества». — уверенно ответил Дэвид.

— Я верю в твои решения, Дэвид. Тем не менее, я бы предложил также сформировать комитет, состоящий из влиятельных фигур в сообществе War Online, таких как, например, кто-то из Daily Esports». — проинструктировал Винс.

«Считай, что дело сделано», — утвердительно ответил Дэвид.

Винс покинул этаж юридического кабинета и поднялся на лифте еще на один этаж вниз, в инженерный отдел.

Винс спросил одного из инженеров, хорошо ли они устроились и нужно ли их отделу дополнительное оборудование.

«Нам нужны только эти станки с ЧПУ и много материалов, Винс. Эти дроны с искусственным интеллектом потрясающие. Как только мы их модернизируем, мы сможем производить гораздо более сложные компоненты». — ответил ведущий инженер по имени Патель, специалист по искусственному интеллекту индийского происхождения.

— Приятно слышать, Патель. Но не стесняйтесь и спрашивайте у Хадсона или у меня все, что требуется вашему отделу», — заявил Винс.

Винс посетил BitCash этажом ниже, поговорил с Долларом несколько минут, а затем перешел в Future Studios еще на один уровень ниже, чтобы проверить своих друзей.

Винс купил капучино в Starbucks, который арендовал одно из помещений на первом этаже. Он заплатил за кофе своим кошельком Bitcash, и кассирша приняла оплату, как она обычно делала для других клиентов.

[Похоже, люди привыкают видеть и использовать новые кошельки Bitcash.] Так размышлял Винс, наслаждаясь эспрессо.

Затем Винс купил немного еды в Chipotle рядом со Starbucks и вернулся в свой офис в пентхаусе.

[Я могу позволить себе повара, но фаст-фуд — моя любовь. Полагаю, сила привычки, — подумал Винс.

Он провел некоторое время, читая и узнавая больше об искусственном интеллекте, пока ел тако. Кроме того, в свободное время он смотрел Arena Pro League в качестве хобби.

У большего количества игроков были различные косметические доспехи и скины оружия из-за новых ящиков с добычей, добавленных в игру. Вместо того, чтобы покупать предметы непосредственно в магазине за наличные, игроки могут покупать лутбоксы, в которых есть

косметические предметы разной редкости.

Большинство из них были разработаны сообществом с использованием бесплатных инструментов для моддинга, выпущенных Future Studios и Epic Games.

Лутбоксы были дешевле для игроков, которые хотели получить случайный предмет, почти ничего не стоящий или очень дорогой на рынке BitCash, практически играя в азартные игры.

Винс хотел расширить игровой процесс для случайных игроков в War Online, думая о добавлении функций, которые он любил в видеоиграх, которые он любил.

[Игра вращается вокруг боя. War Online могла бы быть более привлекательной для массовой аудитории, если бы было доступно больше вариантов игрового процесса. Например, вы уже можете строить базы в качестве дома для своего главного героя, но что, если бы вы могли спроектировать дом в игре, чтобы тусоваться с друзьями?» — подумал Винс.

Он начал записывать некоторые предложения для нового обновления War Online. Винс обсудил это с сотрудниками Future Studios после написания первоначального варианта.

«Винс, эти идеи потрясающие, но игрокам War Online в основном нравится боевой геймплей. Я предлагаю создать новую игру вместо того, чтобы развлекать War Online». Кайл заявил.

Кайл был младшим руководителем в Future Studios при поддержке Тима Суини и остальных разработчиков игр.

— Ты правильно говоришь, Кайл. Я чувствую, что Future Studios также должны понравиться обычным игрокам», — ответил Винс.

Wingin' Chicken была казуальной игрой, но слишком простой и с ограниченным потенциалом.

«Достаточно ли у нас разработчиков, чтобы поддержать разработку War Online и создать новую игру с нуля?» — спросил Винс.

«Future Studios может вдвое сократить штат сотрудников и начать создавать новую игру, но завершить ее — это уже совсем другая история», — ответил Кайл.

«Что, если мы обновим наш набор инструментов War Online, добавив больше функций для совместной работы с пользователями над дизайном нашей новой игры?». — спросил Винс.

«Это помогло бы нашей команде дизайнеров, но технической команде со временем потребуется больше людей», — ответил Кайл.

"Я понимаю. Ваша команда может начать работу над новым проектом. Я поговорю с Хадсоном о добавлении дополнительных разработчиков в ближайшее время», — проинструктировал Винс.

[Похоже, стагнация никогда не станет проблемой для моего бизнеса. Я уже выполняю одно из обещаний, которое дал перед реинкарнацией.] — подумал Винс.