

19.07.2018 - 00:46 Uhr

Play2Live: Im Spiel Fortnite sind für Streamer jetzt interaktive Aufgaben verfügbar

Zypem (ots/PRNewswire) -

Die Entwickler der Cybersport-Streaming-Plattform Play2Live gaben heute bekannt, dass Nutzer jetzt Streamern im Fortnite-Spiel interaktive Aufgaben zuweisen und ihren Fortschritt überwachen können. Dadurch wird eine grundlegend neue Ebene der Interaktion zwischen den Plattformnutzern geschaffen. Außerdem wird damit rund um das LUC (Level Up Coin)-Token als einziges Zahlungsmittel innerhalb der Plattform eine Art Wirtschaftssystem gebildet.

(Logo:

https://mma.prnewswire.com/media/720354/Play2Live_Logo.jpg)

Der technische Direktor des Projekts, Vladislav Arbatov, sagte, dass jeder Benutzer der Play2Live-Plattform jetzt einem Streamer in Fortnite die Nutzung bestimmter Waffen, Ausrüstung und Fähigkeiten innerhalb einer vorgegebenen Zeit oder an einem bestimmten Ort anbieten kann. Vladislav Arbatov kommentierte die neuen Funktionen von Play2Live:

"Wir bieten einzigartige Funktionen für Streamer und deren Abonnenten, mit deren Hilfe sie die vom Streamer produzierten Inhalte direkt beeinflussen. Im Spiel Fortnite können Benutzer den Spieler bitten, 10 Gegner mit Scharfschützengewehren zu eliminieren, ununterbrochene dreistündige Streams durchzuführen, das Spiel insgesamt zu ändern usw. Jeder Benutzer kann die Aufgaben eines anderen mit LUC-Token unterstützen oder eigene Aufgaben zuweisen."

Ein Streamer kann eine bestimmte Aufgabe oder mehrere Aufgaben gleichzeitig auswählen. Wenn ihre Bemühungen erfolgreich sind, erhalten sie Belohnungen in Höhe des für die Aufgabe festgelegten Preises, und im Falle eines Scheiterns werden die Token an die Zuschauer zurückgegeben. Viele fragen sich vielleicht, wie das System feststellt, ob der jeweilige Streamer die Aufgabe tatsächlich erfüllt hat. Das neuronale Netz "beobachtet" den Stream und ermittelt mit höchster Präzision, ob die Aufgabe tatsächlich ausgeführt wurde. Tatsächlich ist die Aufgabe selbst ein Smart Contract mit einer Einzahlung in LUC-Token oder ein Analogon der Treuhandfunktion mit einer Einzahlung in LUC für die Zeit, die für die vom Streamer ausgeführte Aufgabe vorgesehen ist.

Die aktivsten Benutzer erhalten außerdem Belohnungen in Token, mit denen sie ihre Interaktionen innerhalb der Plattform gamifizieren können. Grundsätzlich gilt: Je engagierter Nutzer an verschiedenen Aktivitäten teilnehmen, desto mehr Token können sie verdienen.

Derzeit testet Play2Live das System mit den interaktiven Aufgaben für das Spiel Fortnite, aber die Anzahl dieser Art Spiele wird sich bald vergrößern, versichert der Technische Direktor der Plattform, Vladislav Arbatov. Er erklärt weiter:

"Interaktive Aufgaben funktionieren bereits ausgezeichnet in Overwatch, aber sie werden bald für alle beliebten Spiele entwickelt. Bis Ende des Jahres werden solche Funktionen für mehr als 300 Spiele verfügbar sein. Mithilfe des internen Systems des neuronalen Netzwerktrainings können wir sehr schnell neue Arten von Ereignissen hinzufügen. Wir planen außerdem, eng mit der Benutzer-Community zusammenzuarbeiten, und werden die Fans fragen, welche Aufgaben sie für bestimmte Spiele als besonders interessant erachten."

Play2live kombiniert Blockchain-Technologien und Streaming-Dienste, bei denen Benutzer auf mehr als 15 verschiedene Arten Geld ausgeben können, also dreimal so viel wie bei ähnlichen Projekten.

Kontakt:

Anton Repnikov
+79169765882

Diese Meldung kann unter <https://www.presseportal.ch/de/pm/100063813/100818102> abgerufen werden.