

Segmento

A *IronCore Interactive* atua no setor de desenvolvimento de jogos eletrônicos competitivos para PC e consoles, com o foco em títulos de tiro em primeira pessoa e terceira pessoa (FPS), multiplayer online. Seus jogos são voltados para o público gamer que gosta de desafios e para o ecossistema de eSports.

Propósito

Criar experiências de jogo imersivas, desafiadoras e balanceadas que possam até ser jogados em torneios profissionais (eSports).

Porte

É uma empresa de porte médio/grande, com cerca de 260 funcionários. Com desenvolvedores, designers de mecânica competitiva, analistas de dados de jogo e entre outros.

Desafios

Alto custo de produção e manutenção de servidores multiplayer globais.

- Equilibrar o jogo para manter a competitividade justa para os jogadores.
- Uma construção de uma comunidade de jogadores ativa e fiel.
- Disputa por atenção com grandes publishers como Riot, Blizzard, Ubisoft e Valve.
- Necessidade constante de atualizações e suporte técnico.
- Atrair jogadores e fazer com que eles queiram continuar jogando.

Contexto Atual

A IronCore lançaram um jogo chamado *Dominion Protocol*, que é um jogo de tiro em equipe, muito usado por streamers e jogadores competitivos. Estão crescendo rápido e investindo em campeonatos e eventos para que o jogo fique cada vez mais conhecido.

Visão Organizacional Escolhida

“Queremos ser uma das cinco maiores empresas de jogos competitivos do mundo até 2030, criando jogos que sirvam de exemplo para o futuro dos eSports.”

Justificativa da Escolha

Essa frase mostra que a nossa empresa sonha alto e quer ser referência mundial. Também deixa claro que o foco da nossa empresa é em jogos competitivos aqueles que exigem habilidade e estratégia e que nós queremos influenciar o futuro dos games jogados em torneios profissionais.