

Sayfa 1

1

Komşum Alice
Beyaz kağıt
SÜRÜM 1.0.1.

Sayfa 2

2

İçindekiler

[İçindekiler](#)

[2](#)

[Öz](#)

[5](#)

[Komşum Alice ile tanışın](#)

[6](#)

[Oyun değerlendirmesi](#)

[6](#)

[İş hedefleri, pazar ve hedef kitle](#)

[6](#)

[Market](#)

[6](#)

[Hedef kitle](#)

[6](#)

[İlham](#)

[7](#)

[Yaratıcı ilham](#)

[8](#)

[Ticari İlham](#)

[8](#)

[Bu projeyi diğerlerinden ayıran nedir?](#)

[9](#)

[Hedefler](#)

[10](#)

[Milyonlarca kullanıcı](#)

[10](#)

[Mevcut Durum: Oyun MVP'ye Hazır](#)

[10](#)

[Rekabet](#)

[11](#)

[Temel oyun özellikleri](#)

[12](#)

[Pazar yeri](#)

[12](#)

[Sanal adalar](#)

[12](#)

[Avatarlar](#)

[12](#)

[Oyun içi varlıklar](#)

[13](#)

[İtibar sistemi](#)

[13](#)

[Paylaşılan Görevler ve Topluluk etkinlikleri](#)

[13](#)

[Tartışma için zincir içi forum](#)

[13](#)

[Blockchain Özellikleri](#)

[14](#)

[Oyun para birimi, ALICE jetonu](#)

[14](#)

[ERC-20 uyumluluğu](#)

[14](#)

[Oyun Varlıkları](#)

[14](#)

[Koleksiyon ve kıtlık](#)

[14](#)

3. Sayfa

[3](#)

[Tamamen merkezi olmayan varlıklar](#)

[15](#)

[Pazar yerleri ve ticaret](#)

[15](#)

[Oyun içi pazar yeri](#)

[15](#)

[Chromia'da harici pazar yerleri](#)

[15](#)

[Diğer blok zincirlerindeki pazar yerleri](#)

[16](#)

[Steam'de Pazaryeri](#)

[16](#)

[Oyuncular tarafından kontrol edilen bir oyun](#)

[16](#)

[Topluluk Konseyi veya DAO](#)

[16](#)

[Ücretsiz ve açık kaynak](#)

[17](#)

[Zincir üzerinde mantık](#)

[17](#)

[Sürekli genişleyen bir dünya](#)

[17](#)

[NFT Oluşturucu](#)

[17](#)

[Oyun Oluşturucu](#)

[18](#)

[Teknoloji](#)

[19](#)

[Sistem mimarisi](#)

[19](#)

[Oyun Çekirdeği](#)

[19](#)

[Arka uç: Chromia](#)

[19](#)

[Ön Uç: Birlik](#)

[20](#)

[Oyun Ekonomisi](#)

[20](#)

[Arka uç: Chromia](#)

[20](#)

Ön Uç: Web ve Birlik	20
Entegrasyonlar: ERC20 ve Steam	20
Yönetişim DAO	20
Arka uç: Chromia	21
Ön uç: Web	21
Entegrasyonlar: Chromunity	21
Jeton modeli	21
ALICE Jetonu	21
Token araçları	21
Tahsis	22
Ekonomi Yapısı	23
gelir	24
DeFi bileşeni	24
Stake Getirisi ve Kazanç	24
Stake verimi	24
NFT teminatı	25
NFT kiralama: s	25
Oyuncular Tarafından Yönetişim - Topluluk Konseyi	25
Giriş	25

4. sayfa

4	
Üyelik	25
Tüzel kişiler	26
Yol haritası	26
Takım	28
Antler Interactive	28
Ortaklar	28
Chromia	28

[ChromaWay](#)

28

Bu Beyaz Bültenin herhangi bir bölümünü önceden bildirimde bulunmaksızın güncelleme, değiştirme veya değiştirme hakkını saklı tutarız. Kullanıcıların

Değişiklikler için bu belgeyi periyodik olarak kontrol etme sorumluluğu. Whitepaper'ı kullanmaya veya erişmeye devam etmeniz

herhangi bir değişikliğin yayınlanması, bu değişikliklerin kabul edildiği anlamına gelir.

5.Sayfa

5

Öz

Komşum Alice, herkesin satın alabileceği ve sanal adalara sahip olabileceği çok oyunculu bir inşaat oyunudur.

heyecan verici eşyalar toplayıp inşa edin ve yeni arkadaşlarla tanışın. Gibi başarılı oyunlardan esinlenmiştir

Animal Crossing, oyun iki dünyanın en iyilerini birleştiriyor - normal için eğlenceli bir anlatı oyun deneyiminin yanı sıra, oyuncular için bir ekosistemin tadını çıkarmak isteyen oyuncular NFT'nin ne olduğu hakkında hiçbir fikirleri olmasa bile, NFT'leri toplamak ve takas etmek istiyorlar.

Komşum Alice sadece blockchain oyuncuları için bir oyun değil. Ama bu yapabilecek bir oyun Milyonlarca oyuncuya blockchain'i tanıtır.

Oyun, çeşitli oyun topluluklarını hedefliyor.

normal platformlar. Ana karşılaştırma çizgimiz, geleneksel oyun pazarı ile

hedef kitlemiz olarak aynı oyuncular hedefleniyor. Göze çarpmayan yeni bir yöntem geliştiriyoruz

heyecan verici bir oyun anlatısını blockchain özelliklerine bağlamak. Komşum Alice'de

milyonlarca oyuncuyu çekme potansiyeli ve bununla bağlantılı olarak daha fazla gelir fırsatı.

Oyun, oyuncuların oyun üzerinde güç kullanarak "oyuna sahip olmalarına" izin verecek şekilde tasarlanmıştır.

platform. Oyuncular ayrıca sıvı demokrasiye dayalı demokratik yönetim modelinden de yararlanırlar.

ve gerçek dünyadaki ilham, bir DAO (Merkezi Olmayan Otonom Organizasyon) üzerinden yönetilir.

Komşum Alice, etkileşimli oyun stüdyosu Antler Interactive'in fikir babasıdır.

oyun yenilikleri. Sanal gerçeklik oyunlarında öncü olan stüdyo, Augmented ile deneyler yapıyor

Gerçeklik (AR), oyunu yeni bir niteliksel düzeye taşımak için. Komşum Alice Antler Interactive'de Chromia platformundan yararlanarak gelişmiş blok zinciri ve oyun içi DeFi özelliklerini etkinleştirir.

Komşum Alice'in iyi çalışan ve oynayan bir ilk sürümü var ve teknolojinin

arkasında çalışır. Şimdi amaç, bu ekibi yeni bir şirket olarak finanse etmektir.

kar amacı gütmeyen ve vakıf, Komşum Alice'i ticari bir başarı haline getirmek için geliştirmek

Milyonlarca oyuncuyu blockchain ile tanıştırmak.

Sayfa 6

6

Komşum Alice ile tanışın

Oyun değerlendirmesi

Lummelunda takımalarında bulunan büyük bir ada kompleksi olan Alice dünyasına hoş geldiniz. O

hayvanların ve insanların mekanı paylaştığı, arkadaş edindiği ve birlikte çalıştığı bir yer. Kimse

bir arazi parçası satın alarak ve çeşitli aktiviteler gerçekleştirerek Alice'in mahallesine katılabilir.

diğer şeylerin yanı sıra balık tutma, böcek yakalama ve arıcılık gibi. Komşularla etkileşime girerek ve

Alice'e görevleri ve günlük aktivitelerinde yardım ederek, oyuncular takas edilebilecek bir ödül

kazanıyor

topraklarında kullanabilecekleri oyun içi öğeler için.

Oyuncular, bir arazi parçası satın aldıktan sonra mülklerini inşa etmek için tasarlayıp dekore

edebilecekler.

istedikleri kadar benzersiz ve özel. Bunun için kullanıcılar manzarayı deneyebilir, şunu kullanabilir:

bitki örtüsü, mobilya, bina veya bina şeklinde bulunan NFT gibi oyun içi varlıklar

hayvanlar, günlük aktiviteler gerçekleştirin ve daha fazla kazanmak için yarışmalara ve görevlere katılın

ödülleri.

Komşum Alice, heyecan verici bir komplo ile gerçek anlamda herkese açık bir uygulama yaratmaya yönelik ilk girişim.

İlk sıradan oyuncularını, ikinci olarak blockchain meraklılarını ve DeFi meraklılarını çekecekti. Bir keşfedilecek çeşitli özelliklere sahip hafif ve sezgisel bir arayüz. Komşum Alice'de sadece sen oyunun merkezi olmayan özelliklerine ve DeFi'ye ne kadar dahil olmak istediğinize karar verecektir. Dahası, oyunu "sonsuz kadar yaşayacak" şekilde tasarladık ve asla olmayacak bir anlatımla sıkıcı hale geliyor.

İşletme Hedefleri, Pazar ve Hedef kitle

Komşum Alice, blockchain oyuncuları için bir oyun olarak görülmemeli. İlk önce bir oyun genel olarak geniş küresel oyuncu kitlesi. Kesinlikle hakkında önceden bilgi yok kripto para birimlerine ihtiyaç vardır. Bu nedenle, esas olarak normal oyun pazarı ile karşılaştırıyoruz, ve aynı oyuncuları hedefleyin. Alanında daha önce görülenden çok daha büyük bir kitle blockchain oyunları ve bununla ilişkili daha büyük bir gelir fırsatı.

Market

Hedef kitle

Animal gibi İlham oyunlarının hedef pazarının bir analizini yaptık.

Geçit. Sonuçlar aşağıdaki tabloda özetlenmiştir. İlginç olan şey, biz

yetersiz hizmet verilen bir pazarda rekabet etmek. Birçok kadın oyuncu var, ancak nispeten az oyun var

onlar için özel olarak yapılmıştır.

Animal Crossing hakkında söylenenler:

7. Sayfa

7

"Ne ilginç buluyorum 3DS çekirdek kullanıcıları% 69 erkek ve% 31 oluşur olmasıdır kadın, ancak Animal Crossing'i satın alan kişi sayısına baktığımda: Yeni Leaf ve 3DS yakın zamanda elde taşınırken,% 44 erkek ve% 56 kadın görüyorum kullanıcılar. Oldukça şaşırtıcı bir rakam var .." 1

İlham

Oyuna neyin ilham verdiğine ve benzer oyunların orada neler olduğuna bakarak, ticari fırsatlar.

1 <https://www.siliconera.com/satoru-iwata-on-animal-crossing-sales-56-of-players-are-female/>

2 <https://pegi.info/what-do-the-labels-mean>

Yaş

Komşum Alice'in geniş bir itirazı var, ancak öncelikle

18 ila 39 yaşları arasında.

Coğrafya

Komşum Alice'in Kuzey'de en çok kullanıcıya sahip olması bekleniyor

Amerika, Avrupa ve Doğu Asya.

Cinsiyet

% 60 Kadın ve% 40 Erkek.

Oyuncu Tipi

Gündelik% 50 / Çekirdek% 50 / Zor% 0

Sosyal sınıf

Komşum Alice çok çeşitli sosyal sınıflara hitap ediyor, ancak oyun içi para kazanma nedeniyle muhtemelen üst ve orta sınıf katkıda bulunmanız gereken ekonomi sistemi.

Yaşam tarzı

Oyunlar gibi teknolojiye kapalı alanda çok zaman harcayan yetişkinler konsollar, bilgisayarlar veya telefonlar.

Damak zevki

Komşum Alice'teki tüm farklı modlar, itiraz edebileceği anlamına gelir

birçok zevke göre, yaratıcı insanlar için bir sanal alan modu var, sohbet ve sosyal buluşma için iletişim. Eğitim bile var ekonomi ve yazılım geliştirmeyi öğrenmek için özellikler.

Etnik köken

ve

Din

Etnik köken ve dinin Komşum Alice'in itirazıyla hiçbir ilgisi yok.

Yaş Değerlendirmesi

Oyun değerlendirmeye 2 kumar olarak şiddet ve PEGI12 için PEGI7 ve kripto kullanımı.

8. Sayfa

8

Yaratıcı ilham

İşte yaratıcı tasarımcının oyunun kendisi, oynanışı ve sanatı için ilham kaynağı olarak bahsettiği şey.

<Oyun> Hayvan Geçişi

Oyun, hayvan geçişi adalarının sahipliğinden ilham alıyor. Sosyalleşme yeteneği arkadaşlar ve yaratıcı özgürlüğü ifade edin. Ayrıca balıkçılık ve balık tutma gibi günlük görevler ve aktiviteler çiftçilik.

<Oyun> Minecraft

Oyun içindeki bina mekaniği, çiftçilik ve diğer etkinliklerden ilham alın.

<Orta> Stardew Vadisi

Oyuncunun istediğini seçtiği seçim özgürlüğü ve açık uçlu oyun yapmak. İsteğe bağlı yan görevler.

<Oyun ve Televizyon> Pettson och Findus

Pettson ve Findus'tan eğlenceli sanat eserleri ve müziğin yanı sıra bazı "mini oyunlar" oyunda sunulur. Pettson ve Findus, yazılı ve resimli bir dizi çocuk kitabıdır.

İsveçli yazar Sven Nordqvist, bir kırsalı tasvir ediyor. Kitapların dünya çapında kitabı var 15 milyonun üzerinde satış ve 55 dile çevrildi.

<Orta> Townscrafer Oskar Stålberg

Prosedürel ada yapısının teknik özellikleri ve minimalist grafik stili.

Ticari İlham

Yaratıcı oyunlarda, yapımcı oyunlarda, sevimli oyunlarda ve çiftçilik oyunları, çok oyunculu oyunlar. Ayrıca Komşum Alice için fikirler yerinde. trendlerle. *Economist* şöyle açıklıyor:

COVID-19'un yarattığı ekonomik yıkım ARASINDA, video oyunları nadiren parlak

yer. Bu yıl iki büyük oyun olan Electronic Arts ve Activision Blizzard'ın hisseleri

yayıncılar sırasıyla% 33 ve% 42 arttı. Capcom, bir Japon

video oyun yapımcısı% 75 arttı. Sektörün bu kadar sıcak olması şaşırtıcı değil. Video

oyunlar - özellikle sonsuz bir şekilde tekrar oynanılabilen canlı çok oyunculu oyunlar - aşağıdakiler için harikadır:

can sıkıntısından kurtulmak. Arkadaşlarla bağlantı kurmanın giderek daha popüler bir yolu haline geliyorlar.

çok. Pandemi sırasında, bazı meraklılar gibi sosyal oyunlar bile kullandılar.

Sahne düğün, konser ve gece talk show için "Animal Crossing". 3

Bu yüzden fantastik bir potansiyele inanıyoruz. İşte bazı kriterler:

3

<https://www.economist.com/graphic-detail/2020/08/21/gamers-are-logging-millions-of-hours-a-day-on-roblox>
[öküz](#)

Sayfa 9

9

Sağ sütündeki kıyaslama sayılarına bakmak için biraz zaman ayırın.

Bu projeyi diğerlerinden ayıran nedir?

- Prosedürel bina oyunlarının trend olmaya başladığı çok ilginç bir dönemdeyiz.
- Blockchain teknolojisini içeren çok az sayıda ilginç yapı oyunu vardır.
- Stil benzersiz şekilde tanımlanabilir. Oyun felsefesi unutulmaz. Yani, kullanıyoruz

Oyunda merkezi bir figür olarak "Alice", kullanıcıları "fantastik bir Semt". İnsan psikolojisi ilişkilendirilebilirliği sever. Şirin satıyor.

- Blockchain altyapısı, içerikle ilgilenmeyen oyuncular için "gizlidir".

temel teknoloji. Karmaşık cüzdanları veya uzun dizileri görmeden kullanacaklar

4 <https://www.nintendo.co.jp/ir/en/finance/software/index.html>

5 https://en.wikipedia.org/wiki/Animal_Crossing

6 <https://www.theverge.com/2020/5/18/21262045/minecraft-sales-monthly-players-statistics-youtube>

7 <https://www.vg247.com/2020/01/23/stardew-valley-sold-10-million-copies-worldwide/>

8

<https://blog.rtrack.live/index.php/2020/08/02/roblox-continues-upward-ascent-with-164-million-monthly-act>

[ive-users /](https://www.ibtimes.co.uk/supercell-earns-30m-month-clash-clans-hay-day-1436122)

9 <https://www.ibtimes.co.uk/supercell-earns-30m-month-clash-clans-hay-day-1436122>

Hayvan geçidi

Yaratıcı İlham, Nintendo

Hayvan Geçişi: Yeni

Ufuklar: 26 milyon kopya 4 .

Tüm destan daha fazla sattı

daha 56 milyon kopya 5

Minecraft

Şimdiye kadarki en büyük oyun, bizim tarafımızdan

İsveçli komşular Mojang

200

milyon

kopyalar. 126

milyon

aylık

ortalama

kullanıcıların 6

Stardew vadisi

Yaratıcı İlham

Stardew Valley satıldı

Tümünde 10 milyon kopya

platformlar. 7

Roblox

Oyun oluşturucu, sosyal oyunlar

164 milyon aylık ortalama

kullanıcılar, binlerce oyun

platformda geliştirdi. 8

Hasat günü

Başarılı bir çiftçilik oyunu

Fince'mizden Farmville geleneği

komşu Supercell

400 milyon dolarlık yıllık gelir

2013'te HayDay'in

% 50

nın-nin

the

gelirler

Bu yazıda sözü edilen 9 .

Sayfa 10

10

anlamsız metin. Oyunun tadını çıkarmak isteyen normal oyuncuları çekmek istiyoruz deneyim. Ancak oyunun derinliklerine dalmak isteyenler için blockchain meraklıları da.

- Diğerlerinin yanı sıra bu belgede belirtildiği gibi zengin NFT DeFi işlevleri teminatlı NFT ve teminata dayalı krediler.
- Yönetişim modeli ve DAO özellikleri yalnızca oyuncular ve yatırımcılar, ancak ana akım medya için de ilginç olabilir.

Hedefler

Bahsedilen ilham oyunlarından elde edilen veriler, benzersiz çekici grafik stili ve Blockchain düşüncesi ile PR dostu ve kullanıcı dostu yönetimden eklediğimiz yeni fikirler model, şu hedefleri belirleriz:

Milyonlarca kullanıcı

Eşsiz stil ve bu tür oyunlara olan büyük ilginin yanı sıra benzersiz unsur ile getiriyoruz, oyunun pazarda rekabet edebileceğini ve diğeriyle benzer sayıları paylaşabileceğini düşünüyoruz.

milyonlarca kullanıcıya ulaşan oyunlar.

Temel olarak, blok zinciri veya kripto para birimleri ile ilgili daha önce deneyim veya ilgi gerekmediğinden,

karmaşıklığını soyutlarken blok zinciri ekonomisinin potansiyelini tam olarak geliştirmeyi hedefleyin kullanıcılarından.

Antler Interactive, önceki oyunları Krystopia (1 ve 2) ile yaklaşık yarım milyon sattı kopyalar ve satışlar hala artıyor, bu nedenle oyunları başlatmak için bazı deneyimlerimiz var. milyonlarca kullanıcı potansiyeline sahip.

Mevcut Durum: Oyun MVP'ye Hazır

Komşum Alice, 2020 yılında geliştirildi ve şu anda birkaç temel bileşene sahip bitti. Neye sahip olduğumuzu görmek için bu demoya bakın: çok oyunculu, blockchain özellikli bir oyun

manzara editörü, sohbet, diyaloglar, harita ve gerçekten sevimli inekler. Onaltılık tabana tepki verirseniz

genel anahtarlar gösterilirse, oyun yakında tamamen farklı bir ilk katılım sürecine sahip olacak, bu sadece demo için. Bunun yanı sıra, eğer sadece o ineklerin yuvarlanmasını durdurabilirsek, o zaman başlatabilir.

Sayfa 11

11

<https://drive.google.com/file/d/1xSkUcrObcZZ6-5c6S1XKiu2LwFbxUJ8E/view?usp=sharing>

Rekabet

Komşum Alice birkaç boyutu olan bir oyundur:

Blockchain, Çok Oyunculu, Sosyal

Bu segmentteki blockchain oyunları şunları içerir:

Decentraland : Blockchain'de ikinci bir yaşam gibi açık bir 3d dünya.

Sandbox : Ayrıca minecraft'tan esinlenen açık bir 3d dünya.

Axis Infinity : Sevimli grafiklere sahip, ancak daha fazlasıyla ilgili farklı bir oynanışa sahip bir oyun toplama, yetiştirme ve mücadele. Aynı zamanda sadece blockchain uzmanları için değil. Ve biz Axis Infinity, kullanıcıların oyunları kontrol etmenin bir parçası olmasına izin verme konusunda benzer hedefleri paylaştığı için mutluyuz geliştirme.

Ama Komşum Alice bir açık olduğunu tektir **Dünya** güçlü olan oyun **görsel kimlik** yönelik olumlu görüntüler ve zekâ dayalı **olmayan blockchain vasıflı** olarak oyuncuların

Sayfa 12

12

birincil hedef grup. Ayrıca bir hizmet alamayan pazarı yemek, **kadınlar**, büyük bir taban vardır oyuncular ancak daha az bilinçli olarak oluşturulmuş içeriğe sahip.

Ek olarak, komşum Alice esnek olduğu kanıtlanmış Chromia blok zincirini kullanacak. blok zincirini soyutlama özelliği ile merkezi olmayan oyunlara odaklanan blok zinciri oyun ve kullanıcı deneyiminden kaynaklanan karmaşıklık.

Temel oyun özellikleri

Pazar yeri

Oyunun ana özelliklerinden biri, oyuncuların kendi oyunlarını alıp satabilecekleri sanal bir pazardır. onlara yardımcı olacak evler, çitler, hayvanlar ve bitkiler gibi arazi ve diğer oyun içi öğeler topraklarını kendi yaratıcı yöntemleriyle dekore etmek.

Sanal adalar

Oyunda, oyuncular ya sanal satın alabilirler.

Alice'ten veya pazaryerindeki arsalar. Var evrendeki kıt arsa arzı ve her biri

arazi parçası NFT şeklinde temsil edilir belirteçler. Arsa satın alındıktan sonra oyuncular arazinin şeklini değiştirebilir ve dekore edebilir evler, göller gibi çeşitli oyun içi öğelerle, süslemeler, hayvanlar, bitkiler ve diğer ek olarak satın alınabilir.

Ekip, erken yatırımcılar için bir arazi ön satışı yapmayı değerlendiriyor.

Avatarlar

Oyunda her oyuncu bir avatar ile temsil edilir ve oyuncular avatar aracılığıyla başkalarıyla etkileşimde bulunun. Oyuncular ayrıca avatarı şu şekilde değiştirebilir: ona farklı varlıklar yüklemek.

Sayfa 13

13

Oyun içi varlıklar

Oyuna yerleştirilebilecek oyun içi varlıklar var ve bunlar pazardan satın alınabilir. Bunların arasında - evler, hayvanlar, Oyuncunun avatarı için sebzeler, süslemeler veya kozmetik ürünler. İçinde ayrıca, platform kullanıcıları NFT oluşturucuyu kullanarak varlıklar oluşturabilir ve tasarım becerilerinden para kazanın! DeFi yetenekleri, oyun içi varlıklar.

İtibar sistemi

"Komşum Alice", oyuncuları iyi vatandaşlar olarak ödüllendiren bir itibar sistemine sahip olacak artan faydalar (Topluluk Konseyi'ne katılana kadar).

Örnek olarak: oyuncuların statülerini yükseltebilecekleri üç kademeli bir itibar sistemi sanal adalar veya NFT'ler satın alarak. Her yeni katman, yeni kozmetiklere erişim sağlar oyunculara yardımcı olacak öğeler, nadir NFT: ler, ilginç yarışmalar ve diğer araçlar toprakları gerçekten eşsiz ve heyecan verici.

Paylaşılan Görevler ve Topluluk etkinlikleri

Oyundaki temel değerlerimizden biri arkadaşlık ve ortak atmosfer yaratmaktır.

ilgi alanları. Komşum Alice'deki nihai amaç, alternatif bir güzel dünya yaratmaktır.

herkesin oynayabileceği, arkadaş bulabileceği ve birlikte çalışabileceği bir yer. Böylece Komşum Alice etkinleştirecek

Oyuncuların ortak bir hedef üzerinde çalışmalarını ve eğlenceyi tamamlamak için kaynaklara katılmaları için çeşitli olanaklar

faaliyetler. Oyunda ayrıca oyuncuların yapabileceği topluluk tarafından oluşturulan etkinlikler olacak. faaliyetler oluşturun ve katılın.

Tartışma için zincir içi forum

Komşum Alice, ayrıca, kullanıcıların

Oyun aktiviteleri, Merkezi Olmayan Organizasyon içinde yaklaşan oylama programını belirleme,

yeni arkadaşlar aramak vb.

Böyle bir forum örneği burada bulunabilir <https://testnet.chromunity.com/>.

Sayfa 14

14

Blockchain Özellikleri

Oyun para birimi, ALICE jetonu

ALICE jetonu, oyundaki yerel para birimidir ve bir ERC20 jetonu olarak yansıtılır. O jeton sahiplerinin oynamasına, yatırım yapmasına ve ayrıca oyunun bir parçası olmasına izin verir. Sabit bir arz var

ALICE jetonları.

Jetonun birkaç faydası vardır .:

- Oyuncular arasındaki ödemeler için kullanılabilir.
- NFT ve arazi, ALICE jetonları kullanılarak sistemden satın alınabilir.
- ALICE staking, kullanıcılara ödül sunabilir.
- Oyun, görevleri tamamlama ve yarışmaları kazanan ALICE jetonlarını ödüllendirebilir.

ERC-20 uyumluluğu

Chromia blok zinciri, diğer blok zincirlerine Katman İki olarak da işlev görebilir ve tokenları örneğin Ethereum ve Chromia arasında taşımak için özellikler. Buna bir örnek Hedget merkezi olmayan opsiyon ticaret platformu.

ALICE jetonunu Chromia ve Chromia arasında ileri geri hareket ettirecek bir mekanizma olacaktır. Ethereum ağı ve böylece kullanıcılar, Ethereum'daki borsaları kullanarak likidite.

Oyun Varlıkları

Koleksiyon ve kıtlık

Oyun oynarken, kıtlık ve tahsil edilebilir eşyalar daha önce bile ortalıktaydı.

bilgisayarlar. Ayrıca Komşum Alice'de sınırlı sayıda, az sayıda eşya olacak. Ek olarak oyun geliştiricileri tarafından tasarlanan öğeler, kullanıcı tarafından oluşturulan içerik olacaktır.

Bir blok zincirinin açıklığı, bir öğeden kaç tane var olduğu, nasıl olduğu hakkında bilgi sağlar.

büyük, sınırlı bir baskıdır. Komşum Alice'in "ademi merkezîyetçi" romanının ek açıklığı

aşağıda açıklanan varlıklar ", öğelerin benzerliğini açıkça inceleyebileceğiniz için bu konuda daha da iyileşir.

Komşum Alice'deki kıtlık farklı seviyelerde var:

- Sabit arazi arzı
- Öğelerin sınırlı sürümleri
- Kullanıcı tarafından oluşturulan içeriğin kıtlık sınırları. Kullanıcılar ürün üretme haklarını elde eder, bu haklar maksimum kopya sayısını şart koşar, böylece kıtlığı zorunlu kılar

Gereksinimler.

Sayfa 15

15

Tamamen merkezi olmayan varlıklar

Ana akım blok zinciri oyunlarında, NFT, temsil eden az miktarda ikili veriden oluşur.

bir varlığın sahipliği. Ancak tam kontrole sahip olmak için gereken daha birçok unsur var bir varlığın:

- Nasıl görünüyor?
- Fiziksel olmayan özellikler (bir kılıcın gücü, bir arabanın hızı)
- Varlığı uygulayan oyun mantığı: Kılıcı sallamak, araba kullanmak

Şimdiye kadar, çoğu blok zinciri oyununda, bu bilgiler genellikle başka bir yerde saklanır. oyuncunun kontrolü ve bunun yerine oyun şirketinin tam kontrolü altında.

Komşum Alice'de bunu olabildiğince geliştirmeye çalışıyoruz. Şimdiye kadar blockchain oyunlar kıyafetsiz bir imparator oldu, onu sevimli bir şeyle giydirmeyi hedefliyoruz.

Komşum Alice, Chromia orijinallerini kullanarak zincirdeki öğeler hakkında çok daha fazla veri depolar

protokol, varlık tanımları için bir standart. Ayrıca, öğelerin mantığı bir ücretsiz / libre / açık kaynaklı oyun, zincir üzerinde çalışan ve nihai kontrolün altında oyuncular, Topluluk Konseyi DAO bölümüne bakın.

Pazar yerleri ve ticaret

Merkezi olmayan sahipliğin bir avantajı, dış pazarlarda işlem görebilmeleridir. oyun şirketlerinin etkisi. Bu, oyuncuların satın alması için finansal teşvikleri artırabilir ve oyunda öğeler oluşturun. Doğal olarak, bu özellik Komşum Alice ile birlikte mevcut olacak. Eşyalar birkaç pazarda takas edilebilir:

Oyun içi pazar yeri

My grafik tarzında harika bir gündelik deneyim
Komşu Alice. Bunun ilk seçenek olacağına inanıyoruz
oyuncuların büyük çoğunluğu için çoğu gelir
oyunun kendisi için blok zincirinden daha fazlası
öğeler ve hatta bilmiyor olabilirler
fark. Bu pazar yerinin de
blockchain tabanlı ve sahiplik oyuncularla olur.

Chromia'da harici pazar yerleri

Öğeler ayrıca Chromia tarafından geliştirilen tarafından da okunabilir
pazar yeri. Resme dikkat edin Chromia'nın nasıl
Market, verilere dayalı olarak öğe aramanıza izin verir

Sayfa 16

16

renk ve öğe kategorisi gibi varlıklar hakkında. Bu, hakkında daha fazla verinin olmasından kaynaklanmaktadır.

Varlıklar, diğer birçok blok zincirine kıyasla doğrudan blok zincirinde depolanır.

Diğer blok zincirlerindeki pazar yerleri

Alice jetonu, bir ERC-20 Ethereum jetonu ile değiştirilebilir, aynı zamanda öğeler ve eşya mülkiyet, binance akıllı zincir gibi diğer blok zincirlerine aktarılabilir.

Komşum Alice'te, öğeleri ve öğe sahipliğini diğerleriyle değiştirilebilir hale getirmeye çalışıyoruz.

ilgili blok zincirleri. Bu, faizi ve potansiyel olarak likiditeyi artırmanın bir yoludur ve ayrıca

pazarlama amaçlı kullanılır. Ancak Komşum Alice'in hedef grubu öncelikli değil

Blockchain oyuncuları, bu nedenle bu özelliğin "küçük" bir önceliği vardır. My Chromia projesi

Komşu Alice, Chromia platformunun bir parçası olarak bu gelişmeyi finanse edecek ve

yapacak. Ayrıca biz

Chromia Originals'ın normal NFT'lere kıyasla veriler açısından daha zengin olduğunu bir kez daha vurgulayın ve

birlikte çalışabilirlik kapsamı, tüm varlık verileri yerine öncelikle sahipliği hedefleyecektir. Ek olarak Ethereum'a göre, diğer daha oyun odaklı platformlar birlikte çalışabilirlik için potansiyel hedeflerdir geliştirme.

Steam'de Pazaryeri

Komşum Alice, ürün satmak için Steam gibi mevcut oyun platformlarını kullanacak.

özellikle ilk elden eşya koleksiyonları ve oyun içi para birimleri. Bu, ilk katılım için önemlidir

kripto para birimi olmayan kullanıcılar. Bunu aşağıdakilere uygun hale getirmek için bir stratejimiz olduğuna inanıyoruz:

kullanım Şartları.

Oyuncular tarafından kontrol edilen bir oyun

Kapatılmayan, sonsuza kadar yaşayan, oyuncuların projeyi kontrol ettiği bir oyun hayal edin. Bir oyunları uygulamanın yeni yolu, eski iş yapma modellerine meydan okumak.

Komşum Alice, kullanıcıların kontrol etmesine izin vererek blockchain oyunlarının sınırlarını zorlayacak.

oyun ve geliştirme. Oyuncular tarafından resmi kontrol ile kamuya açık demokratik bir uygulama ve yatırımcılar gibi diğer paydaşlar.

Topluluk Konseyi veya DAO

Komşum Alice, dijital bir topluluk olan Community Council adında merkezi olmayan bir organizasyon olacak demokrasi ve mini-evren. Blockchain olmadan bu mümkün olamazdı, çünkü artık hangi kaynak kodun çalıştığını belirleyen kuralları uygulayabilir. Bu, Herkese açık uygulamaların Chromia vizyonu.

Sayfa 17

17

Ücretsiz ve açık kaynak

Kaynak kodun açık kaynak lisansı olacaktır, böylece kullanıcılar uygulama. Bu oyunun özgür olmayan bir platform olan Unity'ye bağlı olduğunu unutmayın. Zincir üzerinde mantık

Çalışan oyun, mümkün olduğunca blok zincirinde olacak ve böylece durumdan kaçınıyor tek bir varlığın sunucuyu kontrol ettiği yer.

Sürekli genişleyen bir dünya

NFT Oluşturucu

Chromia Orijinalleri

NFT Creator, Chromia Originals tarafından etkinleştirilen ve oyuncuların oluşturmasına ve bir planla tanımlanan belirli kısıtlamalara göre kendi oyun içi varlıklarını tasarlar. Bağlı bir planın nadirliği üzerine, bir nesnenin oluşturulmasında belirli miktarda malzeme kullanılabilir.

Plan ne kadar nadir olursa, bir nesneyi işlemek için o kadar fazla malzeme kullanılabilir.

Kötüye kullanımı önlemek için oyun geliştiricileri, kısıtlayıcı kurallar uygulama hakkını saklı tutar ve NFT: s oluşturulması için gözden geçirme adımları. Bu süreç daha sonra Topluluğa devredilecek Konsey DAO.

NFT oluşturucunun kademeli olarak kullanıcılara sunulacağını tahmin ediyoruz. yarışmalar veya Alice jetonları için özelliği satarak.

Sayfa 18

18

Oyun Oluşturucu

Kullanıcıların kendi mini oyunlarını, görevlerini, yarışmalarını ve hatta tam oyunlarını oluşturmalarına izin vermek,

My Neighbourhood Alice'in gelişmesi vizyonu.

Arazi

İşte bilmeyebileceğiniz bir kelime: Obby. Başarılı oyun platformu Roblox'ta bir Obby, bir engel kursu. Öğeleri bir arazide konumlandırarak programlamadan yapılabilirler.

Bu, oyuncular ve içerik oluşturucular arasında da harika bir hit.

Benzer şekilde, ilk versiyonda bile, yaratıcı bireyler kendi labirentlerini yaratabilecek, arazi özelliklerini inşa ederek ve kullanarak engel parkurları.

Topluluk tarafından oluşturulan etkinlikler

Labirentler, yarış pistleri, dans salonları, partiler. Bütün bunlar topluluk tarafından yapılabilir. ilk versiyon. Oyun içi varlıkların katılmasını gerektiren çekilişler ve yarışmalar yapabilirsiniz, veya etkinlikleriniz için bilet isteyebilirsiniz. Burada olduğu gibi para kazanma fırsatları var gerçek dünyada.

Programcı arayüzü ve komut dosyası

Geliştiricilere bir API sunarak oyunu genişletilebilir hale getirmeyi araştırıyoruz ve bir betik dilini entegre etmek. Bu, My

Komşu Alice ve geliştiriciler. Geliştirme için kullanımı kolay bir platform oluşturarak, Roblox şimdi sahip [345.000](#) onların platformda geliştiriciler.

Oyun içi geliştirme ile kullanım kolaylığına odaklanan süper basit bir programlama dili tanıdık grafikler kullanarak ortam. Roblox'un basitleştirmesinden daha da ileri gitmek istiyoruz. deneyim.

Milyonlarca insan için programlamaya harika bir giriş olabileceğine inanıyoruz.

Sayfa 19

19

Teknoloji

Sistem mimarisi

Oyun Çekirdeği

Arka uç: Chromia

Bu projenin ilk katmanı oyun arka uç altyapısıdır. Proje,

Birkaç istisna dışında yalnızca chromia platformunda çalışacağına dair temel fikir bu belgede bahsedilmektedir.

Arka uç, Unity ile birlikte kullanılan bir Chromia ilişkisel blok zinciri veritabanıdır.

hesapları, belirteç aktarımlarını, ilişkisel verileri ve kullanıcı ilerlemesini, diğerlerinin yanı sıra bir şeyler. Zincirler arası oynanabilirliğin gelişimini ve NFT ile etkileşimi takip etmek içindir.

Chromia'nın benzersiz veritabanı yönleri, karmaşık arka uç mantığını doğrudan yapma yeteneği sağlar çok fazla geliştirme zamanı harcamadan blok zincirinde.

Sayfa 20

20

Ön Uç: Birlik

Projenin ikinci katmanı, birlik içinde geliştirilen müşteridir. En büyük kısım

prosedürel yapı sistemi. Eğlenceli olması, harika hissettirmesi ve diğerleriyle aynı seviyede olması çok önemlidir.

piyasada oyun inşa etmek.

İkinci en büyük, oyun döngüleri ve günlük aktivitelere odaklanmaktır.

değerlendirme. Arka ucu ön uç, oturum açma-kayıt kenarı ile bağlamak için de çalışıyoruz.

vakalar ve çok oyunculu ölçeklenebilirlik ve kararlılık.

Oyun Ekonomisi

Projedeki üçüncü alan ekonomik altyapıdır. "Emlak / Arsa" müzayedesini, varlık ticaret, token işlemleri.

Arka uç: Chromia

Oyun, pazar yeri ve açık artırma mantığı Chromia blok zincirinde yapılır

Ön Uç: Web ve Birlik

Pazar yerleri ve müzayedeler için ön uç, içine gömülü bir web uygulaması olarak yapılabilir. oyun. UX'in bazı bölümleri doğrudan Unity'de de yapılabilir.

Entegrasyonlar: ERC20 ve Steam

ALICE jetonu, ERC20 ve yerel Chromia jetonu arasında aktarılabilir olacaktır. Bu köprü Chromia tarafından bu projenin dışında geliştirildi.

Steam pazarı ve oradaki satışlar, Chromia'ya bağlanan bir entegrasyon koduna sahip olacak.

Yönetişim DAO

Bu proje sadece bir oyun yaratmakla kalmayacak, aynı zamanda merkezi olmayan özerk bir organizasyon için kod oluşturacak

Topluluk Konseyi aradı.

DAO uygulaması harici bir şirkete verilmelidir, biz belirledik

İlk ortak olarak ChromaWay.

Sayfa 21

21

Arka uç: Chromia

Oylama ve yönetim kuralları Chromia'da uygulanabilir. İlişkisel bir veri tabanı olmak, bu, diğer blok zincirlerinden nispeten daha kolaydır.

Ön uç: Web

DAO arayüzü, Komşum Alice oyununun dışında bir web uygulaması olacaktır.

Entegrasyonlar: Chromunity

Chromunity 10 Chromia tarafından yapılan proje, ılımlılık ve oylama özellikleri olan bir forumdur.

Chromunity ayrıca Hedget gibi projeler tarafından kullanılan 11 Défi uygulaması. Entegre ederek

Chromunity açık kaynak kodu, Topluluk Konseyi'ni (DAO) geliştirmek daha kolay olacak.

Jeton modeli

ALICE Jetonu

ALICE jetonu, oyundaki yerel para birimidir. Token sahiplerinin oynamasına, yatırım yapmasına ve ayrıca

oyunun bir parçası olun. Sabit bir ALICE token kaynağı vardır.

Token araçları

10 <https://testnet.chromunity.com/>

11 <https://hedget.com/proposals/>

Ödemeler

ALICE, oyuncuların varlık satın almak ve oraya girmek için kullandıkları oyun para birimidir. oyun.

DeFi

Stake etme, bir para birimini ödünç vermenin ve karşılığında faiz almanın bir yoludur. Jeton sahipleri stake etmeye katılabilir ve belirli bir yüzde olarak ödül kazanabilir

Platform gelirlerinin% 50'si stake ödülü olarak verilecektir.

Örneğin, oyun platformu arsa satışlarından, varlıklardan satış, işlem ücretleri vb. ve sabit bir oranın dağıtılacağı

kazık havuzu.

NFT: ler ayrıca teminatlandırma ve geri alımlar gibi DeFi özelliklerine de sahip olacaktır (bu belgede anlatılmıştır)

Yönetişim Sahibi Alice, oyuncunun yönetim sürecine katılmasını sağlar

teklifleri ve oylama yapılarıyla merkezi olmayan bir organizasyon aracılığıyla.

Platform işlemleri ve geliştirmeye ilgili olabilecek sorunlar var.

Sayfa 22

22

Tahsis

Token sahiplerinin tercihine göre karar verilecektir. Amacıyla kullanıcıları oylama sürecine katılmaya teşvik edin, ayrıca ödüller de olacaktır seçmenler için.

Kazanmak için oyna Kullanıcı teşvikleri için ayrılmış jetonların bir kısmı vardır. Tarafından Oyundaki görevleri tamamlayan oyuncular, ALICE jetonları kazanabilirler. Bu tasarım kullanıcının oyuna katılımını teşvik etmek ve çekişi sürdürmektir.

Tahsis türü

Jeton miktarı

Token satışı

21.000.000

Ekip ve Danışman

15.000.000

Topluluk ve Pazarlama

15.000.000

Platform ödülü

8.000.000

Rezerve et

20.000.000

Ekosistem

16.000.000

Sayfa 23

23

-

Takım ve Danışmanlar. Bu tokenler kurucu ve kurucu olmayan üyelere tahsis edilir.

Komşum Alice.

-
Rezerv. Bu jetonlar, ödülleri stake etmek için kullanılacaktır. Herhangi bir ağ katılımcısı şunları yapabilir:

Ödüller kazanmak ve ekosistemdeki arzı azaltmak için jetonları paylaşın.

-
Platform ödülleri. Bu jetonlar, kazanan oyuncuları teşvik etmek için kullanılacaktır. Oyundaki yarışmalara ve diğer etkinliklere katılarak jetonlar. Bu tasarım kullanıcının oyuna katılımını teşvik etmek ve çekişi sürdürmek.

-
Topluluk ve Pazarlama. Bu belirteçler, çeşitli ekosistem inşası için kullanılacak pazarlama, ikramiyeler, teşvik programları ve daha fazlasını içeren girişimler.

-
Ekosistem. Oyun geliştirme.

-
Kullanıcı teşviki.

-
Token satışı. Bu jetonlar özel bir satış için ayrılacaktır.

Ekonomi Yapısı

Aşama I (0-24 ay)

0-24 ay boyunca, token tahsisi Alice Foundation tarafından yönetilir.

programa göre kontroller ve sorunlar (darphane) token fonları. Vakıf dağıtır

Kullanıcı Teşviki

5000 000

Toplam

100.000.000

Sayfa 24

24

Aşağıdaki kategoriler arasında jeton fonları: stake etme ödülleri, kazanmak için oynamak, oyun oynamak ve diğer

token dağıtım modelinin öngördüğü kaynaklar (Ekip ve Danışmanlar, Ekosistem, Rezerv, Topluluk ve Pazarlama, Kullanıcı teşviki, Token satışı vb.).
gelir

DAO piyasaya sürülmeden önce, tüm gelirler fonları kilitleyecek özel bir hesaba aktarılacaktır.

DAO, gelirleri yönetecek ve bunu oyunun büyümesi ve geliştirilmesine harcayacaktır. Bununla model DAO, pazar boyutunu artırmak için daha fazla geliştirici istihdam edebilecektir. Aynı zamanda ne kadar paranın kilitleneceğini kontrol edin. Başlangıçta net gelirin en az% 75'i (gelir eksi işlem ve platform hizmet bedelleri) arazi ve NFT: lere bağlı rezervlerde kilitlenecek, bu nedenle TLV'nin (Toplam Kilitli Değer) daha fazla arazi, NFT ve diğer oyun varlıkları satın alınır.

Aşama II (24+ ay)

Ekip, hem uzmanlar hem de toplulukla birlikte araştırma yapacak ve danışacak, en iyiye karar verecek "Komşum Alice".

Oyuncular, oynayarak, arkadaşlarını davet ederek, oyun gelişimine katkıda bulunmaya teşvik edilir. oyun içi öğeler satın alma vb. Bu nedenle, ödüllendirmenin farklı yolları vardır.

DeFi bileşeni

Stake Getirisi ve Kazanç

Komşum Alice içindeki stratejik vizyonlarımızdan biri, en kararlı ve motive oyuncular.

Stake verimi

Stake etme ve ödül tahminlerimize dayanarak, stake etme için makul miktarda token tahsis edeceğiz ödülleri. Bu, stake sahiplerini oyunun erken aşamasında jetonlarını tutmaya teşvik edecek geliştirilirken bazı önemli oyun özellikleri hala geliştirme aşamasında olacaktır.

Yeni özellikler piyasaya sürüldükçe stake etme kademeli olarak azalacaktır.

NFT teminatı

Bir kullanıcı sistemden NFT satın aldığıında, satın alma fiyatının bir yüzdesi bir NFT ile ilişkili özel teminat hesabı. Kullanıcı daha sonra ürünü tekrar satma seçeneğine sahiptir. kilitli teminata eşdeğer fiyat için (veya NFT'yi imha edin) (veya o). Bu, NFT değerinin belirli bir eşiğin altına düşmeyeceğini garanti eder. Bu özellik aynı zamanda bir kullanıcının teminat olarak NFT kullanarak kredi almasına da izin verecektir.

Sayfa 25

25

NFT kiralama: s

Arazi dahil NFT: ler diğer oyunculara kiralanabilir. Akıllı sözleşme, borçlu nesneyi yeniden satamaz veya yok edemez ve nesnenin sahibine geri dönmesini sağlar kira süresi bittiğinde.

Oyuncular Tarafından Yönetişim - Topluluk Konseyi

Giriş

Heyecan verici bir olay örgüsü ve "dünyanın en şirin inekleri" doğrultusunda, "Komşum Alice" ayrıca Topluluk adlı kendi Merkezi Olmayan organizasyonu ile gerçek anlamda kullanıcıya ait bir oyun haline gelmek

Topluluk tarafından yönetilen konsey. Böylece, bir DAO konseptini de entegre ettik. oyun içindeki karar verme yetkilerinin çoğunu zaman devralabilir. Topluluk Konseyi oyun ekosisteminin hem oyun içi sorunları ele alacak önemli bir unsuru olacak teklifler oyun geliştirme ve gelecekteki finansmanla bağlantılı olarak.

Üyelik

Prensip olarak, her ALICE token sahibi Merkezi Olmayan Organizasyonun bir üyesi olabilir. ve teklifler üzerinde oylama hakkı elde edin. Aynı zamanda belli bir sayıdaki oyuncular öncelikle oyun oynamak ve "Alice dünyası" nın tadını çıkarmakla ilgilenenler. Saygı duyuyoruz

karar, dolayısıyla Topluluk Konseyi üyeliği isteğe bağlı olacaktır.

Topluluk Konseyi ilkeleri

Tüketici kooperatifi ve platform kooperatifi olarak tasarlanan organizasyon, evrensel ilkeler:

- Gönüllü üyelik, yani Topluluk Konseyi üyeliği isteğe bağlıdır ve tamamen oyuncuya bağlıdır
- Demokratik üye kontrolü, yani Topluluk Konseyi, likit demokrasiyi bir katılım modeli
- Özerklik ve bağımsızlık, yani Topluluk Konseyi'nin

Oyun içi karar verme yetkilerinin çoğunluğu ve üçüncü taraf müdahalelerinden uzak durun ve kontrol

● Eğitim ve bilgi, yani oyundaki temel hedeflerimizden biri oyuncularımızı şu konularda eğitmektir: gerçek bir dünyadan ilham alan politik ve ekonomik modeller

● Topluluk işbirliği, yani oyundaki birçok etkinlik karşılıklı çaba ve işbirliği gerektirir oyuncular arasındaki bağları daha da güçlendiren iletişim

Topluluk Konseyi hakkında daha fazla bilgi ekte mevcuttur.

Sayfa 26

26

Tüzel kişiler

Yönetişim etrafındaki fikirleri uygun yasal çerçevelere yerleştirebilmek hayati önem taşır ve ekosistemdeki katılımcılar arasında yapılar ve net sorumluluklar.

Yol haritası

1.0 Ocak 2021: Playtest

Yalnızca Alice sahiplerine yönelik Steam oyun testi sürümü.

-

Arsa satın al

-

Arsa ticareti: bir arsa satmak

-

Sosyal özellik: sohbet etmek, birbirlerinin komposunu ziyaret etmek

-

Varlıkların devralınması

-

Giriş görevleri

-

Bina ve Çevre Düzenleme

-

Çok oyunculu

Not: Oyun testinin amacı oyunun belirli mekaniklerini göstermek ve test etmektir. tam deneyim sunun veya gerçek değerli varlıklarla çalışın.

1.1 Temmuz 2021: Erken Erişim

Steam erken erişim sürümü

DeFi bileşeni ekle

Çoklu parasal teşvik

Daha gelişmiş dağıtılmış bileşeni :

Jetonları ödüllendiren daha fazla görev ve oyun etkinliği

Ek oyun içeriği

-

Balık tutma

- Görevler

1.2 Eylül 2021: Topluluk Konseyi için Yayın (alfa)

Topluluk Konseyi (DAO)

Oyundaki oyuncular için karar verme gücü:

Sayfa 27

27

-

Mahallenizin adını seçin

1.3 Eylül 2021: Sürüm, Müzayede ve NPC'ler

NFT varlıklarının oyun içi açık artırması

-

Ticaret UX'ini geliştirin

Karakterlerin ve NPC'nin eklenmesi

-

Yeni ticaret NPC'si

-

Oyuncular için Ek Avatarlar

1.4 Aralık 2021: Release, Farm and Craft

Jetonları ödüllendiren daha fazla görev ve oyun etkinliği

Ek oyun içeriği

-

Çiftçilik

-

NFT Zanaatkarlığı

1.5 Aralık 2021: Sürüm, topluluk tarafından oluşturulan etkinlikler

Topluluk tarafından oluşturulan etkinlikler

-

Oyun içi varlıkların katılmasını gerektiren etkinlikler oluşturun veya etkinlikleriniz. : Labirentler, yarış pistleri, dans salonları, partiler

1.6 Şubat 2022: Sürüm, komut dosyası oluşturma

Programcı arayüzü ve komut dosyası

-

Oyun içi geliştirme ortamına sahip basit bir programlama dili.

Jetonları ödüllendiren daha fazla görev ve oyun etkinliği

-

NFT ekosisteminin parçası olan mineralleri toplamak

Takım

Antler Interactive

Antler Interactive, İsveç'in Stockholm kentinde bulunan etkileşimli bir mobil oyun stüdyosudur.

Yeni teknoloji için harika oyunlar yapma fikri ile yola çıkarak, onları tanıtan oyunlar tasarlıyoruz. Oyuncular, gelişen teknolojilerle etkileşimde bulunmanın yeni yollarını buluyor. Ve daha önce tasarlandı

Sayfa 28

28

SVRVIVE Studios olarak bilinir, dünya çapında en çok satan ve ödüllü oyunlara sahip sanal gerçeklik alanında öncüdür.

Antler Interactive, sürükleyici deneyimler için tutkumuzun yeniden canlanması ve mobil teknoloji ve oyunlara odaklanın. 2019'da ChromaWay, Antler Interactive'i satın alarak Chromia'da blockchain oyununu canlandırın.

Antler Interactive'in önceki sürümleri arasında SVRVIVE: The Deus Helix, Kartong - Death by Cardboard, Krystal Kart AR, Krystopia: A Puzzle Journey, Krystopia ve Nova's Journey. İçinde ayrıca Antler Interactive, artırılmış gerçeklik ile bir kiralık iş projesini tamamladı.

İsveçli tanınmış bir kruvaziyer şirketi ile işbirliği yaptı ve iki hibe aldı.

Oyun alanında bir empati projesi için İsveç Yenilik Ajansı.

Ortaklar

Chromia

Chroma, ChromaWay tarafından başlatılan ve sürdürülen bir proje olan merkezi olmayan halka açık bir blok zinciridir.

Chromia projesi, blockchain performansına sahip ve kullanıcılar tarafından kullanımı kolay hale getirmeyi amaçlamaktadır.

Geliştiriciler. İlişkisel veritabanlarını blockchain ile birleştiren benzersiz teknik mimari, zincir üzerinde mantık ile karmaşık oyun tasarımı için mükemmeldir.

ChromaWay

Blockchain'in gerçek bir öncüsüdür. Zaten 2012'de, ChromaWay CTO'su dünyanın

Kullanıcı tarafından oluşturulan belirteçleri veren ilk kaynak kodu. "Renkli madeni paralar" projesi 2012-2014

birçok projeye ilham kaynağı ve şu anda sektörümüzde olan birçok kişi için eğitim. Arasında

projeye dahil olan kişiler, Decentraland'dan Esteban Ordano ve

Ethereum. ChromaWay, blok zincirindeki ilk renkli madeni para protokol uygulamalarından uzaklaştı.

2014, işletmeler için yenilikçi yeni teknolojiler yapmak için LHV Bank için istikrarlı bir para gibi

nihayetinde Chromia'ya giden hükümetler. Birkaç bilinen vaka görüldü

tapu kaydı, 2016'dan itibaren İsveç devleti ile InterAmerican Kalkınma Bankası'na

Güney Amerika 2020. Ve şimdi, Komşum Alice ile gerçek karadan

hayali arazi.