به نام خدا

معرفی خودم :

سلام :) من آرمیتا بختیار کیا هستم .(اینجا چیز خاصی نمیخوام بگم میتونید نخونیدش و بخش های مهم تر رو بخونید☺) من دانشجوی کامپیوتر دانشگاه خوارزمی هستم و علاقه مند موضوعات مالی در واقع وضعیتم شده مثل اینایی که میرن پزشکی هنر هم در کنارش ادامه میدن. یه بار سر کلاس بخشی از ایده ای که اینجا مطرح کردم رو گفتم و استاد و بچه ها خوششون اومد منم با خودم گفتم که خوبه اینجا کاملشو بگم البته چون تیمی نبود که با هم این پروژه رو پیاده سازی کنیم مجبورا فقط توضیح میدم البته اگر هم تیمی بود این ایده از نظر پیاده سازی سنگین هست و عمیقا پر از چالش فقط بخش کوچکی از کل پروژه که به مهار تورم میپردازه یه تیم و هفته ها تحقیق و برسی جامعه هدف رو نیاز داره پس اگر تیمی هم بود باز هم نمیشد تو این مدت ایده رو پیاده سازی کرد . البته اگه صادقانه بخوام بگم چالش های پیاده سازی پروژه نیاز به یه تیم تحقیق و توسعه داره.

توضیح کلی ایده :

یک شبکه بلاک چینی که بر اساس مفهومی جدید کار ماین را انجام میدهد. برای رسیدن به این هدف سایتی طراحی میگردد که کاربران هم از طریق بازی کردن بازی های موجود در سایت هم از طریق آپلود بازی های خود یعنی همان کد های خود میتوانند کسب درآمد داشته باشند. همین طور کاربران با شرایط خاصی میتوانند فرآیند ماین را انجام دهند.

شرح عملکرد سایت :

کاربران در سایت ثبت نام میکنند میتواند بازی خود را آپلود کنند و از طرفی میتواند بازی کنند . مانند هر سایت کسب درآمد با بازی هر کاربر میتواند پروفایلی داشته باشد که بازی هایی که نوشته ( اگر نوشته باشد ) و اسکور هایی که زده یا حتی درآمدی که داشته ( در صورتی که مایل باشد به بقیه نشان دهند ) و همین طور لینک شبکه های اجتماعی دیگرش مثل تویچ – اینستا – یوتیوب – دیسکورد و .... را در آن میتواند قرار بدهد همچین میتواند عکس خودش را آپلود کند و بیو خاصی هم داشته باشد.

مانند همه سایت ها کاربر میتواند پسورد خود را عوض کند و پروفایل خود را ویرایش کند.

کاربر بازی های متفاوت را به صورت رنک شده بر اساس محبوبیت یا بیشترین درآمد زایی توسط کاربران و یا کتگوری ها متفاوت میتواند ببند.

سپس در صورت کلیک رو هر بازی یک سری دیتا در مورد بازی مانند توضیحات , رنک های اول , اطلاعات برنامه نویس بازی و پروفایلش و حتی آدرس گیت هابش و ... وجود دارد.

مانند هر سایت دیگری امکان سرچ بازی و کاربران نیز وجود دارد.

هر کاربر یک امتیاز نرخ ماینیگ دارد که نشان میدهد او میتواند جزو ماین کننده ها باشد یا نه اگر امتیاز او از حد خاصی عبور کرد آن میتواند اعلام کند که میخواهد جزو ماین کننده باشد در این صورت باید مانند سهام داران اتر مقداری از توکن محلی بازی را داشته باشد.(در مورد واژه حد خاص باید بگویم که این عدد به موارد خاصی بستگی دارد مثلا این که اگر بخواهیم جذب کاربر انجام دهیم و فعالیت آن ها مد نظر ما باشند بهتر است عدد ما برای کمینه نرخ ماینینگ مجاز به ماین کم باشد همچینین عوامل دیگری مثل امنیت , هزینه و سودآوری و توکنومیکس بر روی این عدد تاثیر خواهند گذاشت)

همچینین هر کاربر دارای امتیاز توکنی میباشد که نشان میدهد آن مقدار توکن را کسب کرده و اگر کاربر اقدام به برداشت کند این تراکنش باید در لجر ثبت شود و بعدا در بلاک ماین شده قرار خواهد گرفت.

امتیاز توکنی کاربران امتیازی است که از هر بازی که بازی کرده یا هر بازی ای که کد آن را نوشته و در سایت آپلود کرده به دست آمده سایت یک بخش مالی دارد که کاربر میتواند ریز جزییات مالی خود را مانند درآمد توکنی یا درآمدی که به واسطه ماین بوده و یا این که از هر بازی چقدر کسب درآمد کرده و همچینین اطلاعات دیگر از قبیل تاریخ برداشت های توکنی خود را مشاهده کند.

برای هر کاربر بخشی وجود دارد که میتواند بازی های خود را آپلود کند و توضیحاتی در مورد آن بیان کند.

توضیح بخش نوآورانه ایده :

توسعه دهندگان بازی ( اصل ایده بر مبنای بازی های منیمال هست اما میتوان ان را گسترده تر در نظر گرفت و آن را شامل بازی های اصطلاحا سنگین نیز دانست) می توانند بازی خود را که توسعه داده اند در سایت آپلود کنند.سایر کاربران که هم میتوانند گیمر یا برنامه نویس بازی ها باشند میتوانند این بازی را مشاهده کرده و بازی کنند.

ازطرفی یک بلاک چین اختصاصی وجود دارد که روش ماین شدن بلوک های آن کمی متفاوت از روش های دیگه هست در حالی که شباهت زیادی به بلاک چین اتریوم دارد.

همانطور که بلاک چین ها با روش های متفاوتی مثل POW یا POS یا .... کار میکنند این بلاک چین نیز روش خاص خود را دارد من اسمش را POG گذاشته ام یعنی Proof of game که به این معنا است :

هر کسی اثبات کند به اندازه کافی بازی کرده است و یک گیمر قابل هست میتواند بلاک را ماین کند.

به این صورت , افراد با بازی کردن در هر بازی ای که در سایت وجود دارد نشان می دهند که چطور بازیکنانی هستند. برای تشخیص این که کدام کاربر تلاش بیشتری انجام داده است میتوان بر اساس عواملی مانند تعداد بازی ها , میزان زمان صرف شده در هر بازی و تنوع بازی ها و ... امتیازی تایین کرد. بیایید به این امتیاز نرخ ماینینگ بگوییم. البته برای این که کاربر بتواند بعنوان ماین کننده ها انتخاب شود باید دو شرط داشته باشد:

1. اثبات بازی یا همان POG
2. باید مقدار مناسبی از توکن محلی شبکه ( بیاید اسمش را GCOIN بگذاریم ) را دارا باشد یعنی همان POS - این مقدار مناسب می تواند با توجه به عوامل امنیتی شبکه و اقتصادی آن توسط اجماع طراحان و اعضای شبکه انتخاب گردد

به عبارتی هر چه نرخ ماینینگ یک کاربر و مقدار کوین هایی که به وثیقه میگذارد بیشتر باشد احتمال ماین کردن بلاک برای آن کاربر بیشتر است . ( مانند شبکه اتریوم)

بعد از این که ماین کننده ها انتخاب شدند باید یک مسیله حل شود تا بلوک جدید به زنجیره بلوکی اضافه شود. این فرآیند به این صورت شکل میگیرد :

کسی که ماین را انجام میدهد جایزه دریافت میکند پس در هر بلاک برای حل پازل تراکنشی برای خود فرد ماین کننده هم در نظر گرفته میشود و بعد شروع به حل پازل میکند.

حل پازل باید به صورتی باشد که بشود بر روی سیستم هر فرد آن را ران کرد و نیاز به ماینری نباشد .( سیستم هر ماین کننده یک نود شبکه است) در این جا میتوان از الگوریتم RandomX استفاده کرد.

تمام تراکنش ها روی شبکه در لجر ها وجود دارند.

گیمر ها چه به نرخ ماین رسیده باشند چه نرسیده باشند ممکن است در بازی یا بازی های خاصی توانسته باشند کسب درآمد داشته باشند و توکن های جایزه دریافت کرده باشند که باید تراکنش آن ها نیز در نظر گرفته شود و در لجر حضور داشته باشد.

همچنین توسعه دهندگان بازی نیز ممکن است GCOIN دریافت کرده باشند و بخواهند آن را برداشت کنند در این صورت در این صورت تراکنش آن ها نیز باید در نظر گرفته شود.

همچنین برای افزایش شفافیت و امنیت بعضی اطلاعات مهم را میتوان در بلاک ها بلاک چین ذخیره کرد( نکته مهم در این مورد کارایی است یعنی باید ببینیم دیتا هایی که میخواهیم ذخیره کنیم امکان دارد چقدر فضا اشغال کند و به کاراریی بلاک چین لطمه میزند یا خیر)

در کل میتوان به این صورت در نظر گرفت که در ابتدا نرخ ماینینگ ماینر ها را انتخاب میکند سپس با روندی مثل شبکه بلاک چین بیت کوین ماین صورت میگیرد به صورتی که حل پازل برای دستیابی به بلوک جدید از الگوریتم رندوم ایکس استفاده شود. ( البته وقتی ایده به پای توسعه میرسد ممکن است بعضی از بخش های ایده نیاز به تغییر داشته باشند و به صورت کامل عملی نباشند و باید بخش هایی را عوض کرد مثلا ممکن است در مورد الگوریتم randomX بلاک چین به مشکل راندمان برخورد کند )

درنتیجه : بازی ساز ها و بازی کننده ها به کسب درآمد میرسند و از طرفی آن هایی که ماین میکنند نیز جایزه دریافت میکنند.

توکنومیکس:

باید برای ایده یک توکنومیکس مناسب انتخاب شود و باید به این عوامل توجه شود:

روشی که کاربران عادی از بازی کردن کسب درامد میکنند .

روشی که کاربران توسعه دهنده از بازی کردن کسب درآمد میکنند.

انتخاب حداقل نرخ ماینینگ مورد نظر و حداقل میزان کوین برای سهام دار شدن

میزان جایزه ای که از ماین هر بلاک به کاربران داده میشود و این که آیا این میزان متغییر هست یا نه

میزان تخمین از کاربران سایت و جامعه بلاک چین و تعداد تراکنش ها

تخصیص بخشی از توکنومیکس به تیم توسعه و فاندیشن

مزایا :

1. امکان کسب درآمد برای توسعه دهندگان
2. قابلیت ایجاد فضای تعاملی و شبکه اجتماعی بین کاربران
3. استفاده از مفهموم جدید POG
4. نداشتن مشابه (من تمام سایت های متاورسی که در سایت coinmarketcap بوده اند رو برسی کردم و چیز مشابهی ندیدم همین طور به چت بات های هوش مصنوعی هم گفتم که چیز مشابهی هست یا نه ولی باز هم گفتن که چیز مشابهی نیست)

معایب :

1. مشکلات مربوط با راندمان در پیاده سازی بلاک چین و الگوریتم های آن
2. نگرانی های امنیتی ( مخصوصا در بخش آپلود بازی توسعه دهندگان)
3. تعیین مقدار های مناسب و کلیدی پروژه مثل حداقل نرخ ماینینگ یا حداقل میزان کوین به منظور سهام داری و اجازه ماین کار مشکلی است

\*\*\* نکته قابل توجه اینه که یک پروژه تا زمانی که به مرحله تحقیق و توسعه به صورت کامل نرسه و یک تیم که هر کدومشون تو یه بخش تخصص دارن راجبش بحث نکن مشخص نمیشه تا چه حد کارامد و درست هست حتی بعد از تمام شدن ایده و رسیدن به یه حد نسبی از روند آتی توسعه تیمی که مدل درآمدی و پیش بینی مالی را انجام میدهد و از جوانب اقتصادی به موضوع میپردازد گاهی به این نتیجه میرسد که ایده از نظر مالی سود ده نیست و باید در برخی بخش ها تجدید نظر شود \*\*\*

حرف پایانی من :

از همتون تشکر میکنم بخاطر این که به این موضوع اهمیت میدین مخصوصا تو کشوری که به این علم اصلا اهمیتی داده نمیشه و حتی خود دانشجو های کامپیوتر اطلاعات زیادی ازش ندارن اون افرادی هم که اطلاع دارن بخش بیشترشون فقط خرید و فروش یا سرمایه گذاری میکنند. این که چند نفر بیان و یه سری ایده یا پروژه رو ارایه بدن و به رقابت بپردازن خودش یه قدم خوبی در مسیر پررنگ تر کردن این حوزه هست و برای همین اهمیت دادن من از همتون تشکر میکنم ☺

Introduction about Myself:

Hello :) I am Armita BakhtiarKia. (I don't want to say anything specific here; you can skip this and read the more important parts ☺) I am a computer science student at Kharazmi University, and my interest in financial topics has become a significant part of my life, similar to those who pursue medicine or art alongside their studies. Once, during a class, I shared a part of an idea I had here, and both the professor and my classmates liked it. I thought it would be a good idea to explain it in detail here. However, since there was no team to implement this project together, I had to only describe it. Of course, even if there was a team, this idea is quite complex and implementation-heavy. It deeply delves into the challenge of combating inflation. Just a small portion of the entire project, which addresses inflation control, requires weeks of research and comprehensive community analysis. So, even with a team, it wouldn't be possible to implement the idea within this timeframe. To be honest, the challenges of project implementation require a dedicated research and development team.

General Idea Explanation:

It's a blockchain network that performs mining based on a new concept. To achieve this goal, a website is designed where users can earn income by playing existing games on the site and also by uploading their own games, meaning their own codes. Users can also participate in the mining process under specific conditions.

Website Functionality Description:

Users register on the website, where they can upload their games and play games. Like any other website, each user can have a profile showing the games they have written (if any), the scores they have achieved, or even the income they have earned (if they wish to show it to others). Additionally, they can provide links to their other social media networks like Twitch, Instagram, YouTube, Discord, etc. They can upload their own photos and have a specific bio. Similar to other websites, users can change their passwords and edit their profiles.

Users can close various games ranked based on popularity or highest income generated by users and different categories. When clicking on a game, various data about the game, such as descriptions, top ranks, game developer information, and their profile, and even their GitHub link, are available.

Just like any other site, there's a search option for games and users.

Each user has a mining rate score indicating if they can be a miner or not. If their score exceeds a specific threshold, they can declare themselves as miners. In this case, they need to hold a certain amount of the local game token, similar to Ether for Ethereum shareholders. (Regarding the term "specific threshold," it should be noted that this number depends on specific factors, such as our intentions to attract users and have their activities considered. It's better if our number for the minimum allowed mining rate is low, considering other factors like security, cost, profitability, and tokenomics will affect this number.)

Additionally, each user has a token score indicating the amount of token they have earned, and if a user decides to withdraw, this transaction needs to be recorded in the ledger and later included in a mined block.

The token score represents the amount of token obtained from each game played or each game the code of which was written and uploaded to the site. The site has a financial section where the user can view detailed financial information, such as token income, income from mining, or how much they earned from each game. Also, other details like the date of their token withdrawals can be viewed.

For each user, there's a section where they can upload their games and provide descriptions about them.

Innovative Idea Explanation:

Game developers (the core idea is based on minimal games, but it can be expanded to include more complex games) can upload their developed games on the website. Other users, who can be gamers or game programmers, can view and play these games.

Additionally, there is a unique block hain system with a mining method slightly different from other approaches, although it shares similarities with the Ethereum blockchain. Just as other blockchains operate using methods like POW or POS, this blockchain has its own specific method, which I've named POG (Proof of Game). It means anyone can prove they have played enough and can be a valid gamer to mine a block.

In this way, individuals showcase their gaming skills by playing any game available on the site. To determine who has made more effort, factors like the number of games played, time spent on each game, game diversity, etc., can be considered. Let's call this score the mining rate. However, for a user to be selected as a miner, they must meet two conditions:

1. Proof of game (POG)

2. They must hold a certain amount of the local network token (let's call it GCOIN), which implies a POS system. The appropriate amount can be determined by consensus among network designers and members, considering network security and economic factors.

In simple terms, the higher a user's mining rate and the more coins they hold as collateral, the higher the probability of them mining a block (similar to the Ethereum network).

After miners are selected, a challenge arises: how to add a new block to the blockchain. This process unfolds as follows:

1. The miner receives a reward, so for each block, a transaction for the miner solving the puzzle is considered.

2. The puzzle-solving process must be such that it can be run on every individual's system without the need for specialized mining equipment. (Each miner's system is a network node) Here, an algorithm like RandomX can be utilized.

All transactions are recorded on the network's ledgers. Gamers, whether they have reached a mining rate or not, might have earned income from specific games. These earned prize tokens should also be considered and present on the ledger.

Moreover, game developers might receive GCOIN and wish to withdraw it. In this case, their transactions must also be recorded.

To enhance transparency and security, important data can be stored in the blocks of the blockchain. However, the practicality of this approach must be examined, considering the potential space it occupies and its impact on blockchain efficiency.

In summary, initially, the mining rates of miners are determined. Then, a process similar to the Bitcoin blockchain mining occurs, employing an algorithm like RandomX to solve puzzles for obtaining new blocks. (Note: When the idea reaches the development stage, certain parts might need adjustments. For example, the RandomX algorithm could face efficiency issues within the blockchain.)

Conclusion:

In conclusion, game developers and players can earn income. Additionally, miners receive rewards.

Tokenomics:

Appropriate tokenomics must be chosen for the idea, focusing on:

1. How regular users earn income from playing games.

2. How developer users earn income from gaming.

3. Determining the minimum desired mining rate and the minimum amount of coins for shareholding.

4. The reward given to users for mining each block and whether this reward is variable.

5. Estimating the userbase of the site and the blockchain community and the number of transactions.

6. Allocating a portion of the tokenomics to the development team and foundation.

Advantages:

1. Opportunity for developers to earn income.

2. Creation of an interactive space and social network among users.

3. Utilization of the innovative concept of POG.

4. Uniqueness (After reviewing all the MetaVerse sites listed on CoinMarketCap and checking AI chatbots, I found nothing similar.)

Disadvantages:

1. Challenges related to efficiency in implementing blockchain and its algorithms.

2. Security concerns (especially regarding game uploads from developers).

3. Determining appropriate and critical project parameters like minimum mining rates or minimum coin amounts for ownership can be challenging.

Important Note:

It's crucial to mention that until a project reaches the research and development stage with a complete team, each specialized in a specific area, its efficacy and correctness remain uncertain. Even after the idea is fully realized and reaches a certain level of developmental progress, a dedicated team dealing with the financial model and economic aspects sometimes finds that the idea isn't financially viable. Adjustments might be necessary in specific parts, which might not be practically feasible, requiring revisions.

Final Thoughts:

I want to express my gratitude to all of you for giving importance to this topic, especially in a country where this field is often overlooked. Even computer science students lack substantial knowledge in this area. The fact that a few people come forward, present ideas, and compete is a significant step in bringing attention to this field. Therefore, I thank all of you for your efforts! ☺