



Содержание;

1.Об Игре и ее особенности

1.0. Вступление

1.1. Особенности игры

1.2. Геймплей

1.3. Экономическая система игры

2.Бизнес-модель

2.0. Основные понятия

| | |
|---|--|
| 2.1. Распределение прибыли | |
| 3. Токены. Детали. | |
| 3.0. Подробнее о токенах | |
| 3.1. Как купить токены | |
| 3.2. Как распределяются токены..... | |
| 3.3. Финансовые бонусы участникам | |



1. Об игре FANTASY и ее особенностях

1.0. Вступление

Игра FANTASY представляет собой рекламно экономический проект.

Важно знать: каждый пользователь сможет приобрести персонажа или даже несколько получая взамен доход. Или наоборот продать.



Или же – ощутить себя в роли рекламодателя - кликера.

Цель игры – заработок.

Проведя предварительное исследование рынка survival-игр, мы обнаружили несколько фактов, сподвигнувших нас, в конечном итоге, к началу разработки игры FANTASY.

Факт 1: Экономические игры (или, как их еще называют – заработок без вложений), в настоящее время находятся в тренде (к данному типу можно отнести такие игры как: ARK Survival Evolved, Arma 3 Exile, RUST, Conan Exile, Playerunknown`s Battleground, Last Man Standing и многие другие).

Факт 2: Суммарная популярность «финансовых» растет (согласно данным аналитического сервиса Steam Spy, аудитория Playerunknown`s Battlegrounds продолжает расти с момента начала

продаж и до настоящего времени: <http://steampy.com/app/578080>

при неизменной стоимости игры, количество продаж на сегодня превышает 6 млн. копий; тот же сервис подсказывает нам, что копий игры RUST (выживалка с открытым миром) на сегодня продано уже более 5.5 млн.: <http://steampy.com/app/252490>)

Факт 3: Наибольшую суммарную популярность имеют survival-игры с открытым миром (пример одного только RUST говорит о многом)

Факт 4: Экономическая тематика все больше набирает популярность (на чем настаивает недавний выход пятой серии франшизы «Пираты Карибского моря», успех игр серии Assassin`s Creed в целом и пиратской Black Flag, в частности, анонс новой части этого бесконечного сериала в рамках прошедшей недавно выставки E3 и другие события в индустрии)

Факт 5: игры, созданные фансообществом (а именно – людьми, являющимися увлеченными игроками и понимающими ожидания других игроков), как дополнения к основной игре, получили популярность, сравнимую (или даже большую) с базовой игрой от профессиональной студии (характерные примеры: Counter-Strike (фан-мод HalfLife) с более чем 75 млн игроков (CS, CS:CZ, CS:Source, CS:GO и другие моды, <http://steampy.com/search.php?s=CounterStrike>) и Dota/Dota 2 (фан-мод к WarCraft 3) с более чем 100 млн игроков: <http://steampy.com/app/570>)

Факт 6: Любой gamer знает, как дорого стоит заинтересованность разработчика в развитии игры и игровой вселенной в целом, когда разработчики живо реагируют на ожидания и сигналы игроков,

улучшая геймплей, исправляя найденные баги, позволяя игрокам получить новые эмоции от развития игрового мира.



1.1. Особенности игры FANTASY

Эту игру от других подобных проектов отличает несколько важных элементов:

- использование технологии Blockchain для контроля за игровой экономикой, эффективного отслеживания подозрительной активности (и борьбы с читерами и хакерами, нарушающими игровой баланс)
- высокий уровень дизайна, доступны: выполнение заданий от других пользователей, покупка, продажа, заработок, заказ банеров, реф система, соц сети, покупка животных персонажей и многое другое что дает доход.
- экономическая система, в которой ничего не берется из воздуха (чтобы во внутриигровом прилавке появились товары, которые могут купить игроки, кто-то должен их купить и выставить на этот самый прилавок), а это могут быть лишь живые игроки.
- в игре FANTASY можно будет купить в свою собственность дома, производства, которые будут приносить ресурс и прочее.



- расширяющийся игровой блок персонажей будет пополняться новыми более доходными роботягами.

- как только станет доступен проект пользователям, будет запущен таймер +1% который будет увеличивать стоимость на 1 % в сутки от текущей стоимости персонажей.

1.2. Геймплей

FANTASY — это только первая часть Игры, которая со временем превратиться в графическую стратегию.

Суть проста: развивайся, производи, продавай. Игрока ждет

огромное количество нововведений, которые будут требовать ресурсов добытых в игре.

Вы сможете выбирать свой путь, кам вам быть.

Можно заниматься просмотрами, заданиями, постингами в соц сети, добывать ресурс, добывать моенеты купив персонажа, или наоборот быть партнером и получать вознаграждение, участвовать в конкурсах и многое другое.

1.3. Экономическая система игры

Примечание: экономика в большей степени относится к

игроку, но также зависит от разработчика.

Главный постулат нашей игровой экономики: «ничто не появляется из ниоткуда». Это значит, что, как и в реальном мире, любой товар, который вы можете купить (или получить «просто так»), должен быть сначала кем-то произведен, выращен, получен и так далее.

Если вы продадите персонажа какого-то вида, это приведет к потере вашего дохода.

- в новостях анонсируется появление нового товара, каким-либо образом влияющего на игровой процесс (например – супер персонажа увеличивающий ваш доход x5 раз)



- для завладения «Х5» объявляются аукцион (с оплатой

токенами) на приобретение этого товара у всех есть 24 часа, кто предложит больше тот и станет владельцем, в случае новой ставки аукцион продлится на 5 минут.

- выставленный товар на продажу может купить любой желающий, уплатив цену, которую назначит продавец.

Важный момент 1: в экономике игры используются токены

(криптовалюта FANTASY), что благотворно сказывается на их торговых

объемах (чтобы что-то купить в магазине, надо иметь токены (купить на открытом рынке, заработать или получить от другого человека), но и продать заработанные токены на бирже или другим игрокам).

Важный момент 2: развитие проекта выгодно не только разработчику с биржей, но и игроку.



2. Бизнес-модель игры

2.0. Основные понятия

Мы получаем прибыль за счет

продажи товаров игрокам в нашем сервисе и наши услуги.

Дополнительный момент 1: мы получаем прибыль с продажи

персонажей игроками 10% от стоимости, с любых

платных внутри - и внешнеигровых услуг (например: за рекламу

предприимчивого игрока на нашем ресурсе)

Дополнительный момент 2: мы получаем прибыль с роста курса

токенов FANTASY на биржах за счет роста интереса к ним не просто,

как к платежному или инвестиционному средству, но и как

внутриигровой валюте со стороны рядовых игроков (токены нужны

для совершения всех покупок внутри игры, а так же – для

использования в рамках создаваемых нами возможностях.

2.1. Распределение прибыли

В процессе развития проекта вся получаемая нами

прибыль аккумулируется нами в виде токенов FANTASY,

приобретаемых игроками на открытом рынке (на биржах, у других

инвесторов, и т.д.) и далее потраченных ими на приобретение

игровых или рекламных товаров и услуг.

В свою очередь, это сокращает количество токенов, доступных в

открытой продаже (на биржах и на руках у инвесторов), при увеличивающемся интересе к токенам со стороны новых инвесторов и растущего комьюнити игроков, и в конечном итоге вызывает рост курса торгуемых на открытом рынке токенов.

Распределение получаемой прибыли производится раз в квартал следующим образом:

50% от полученной прибыли направляется на поощрение активности сообщества (конкурсы, рекламные акции, спонсирование мероприятий и т.д.)

50% от полученной прибыли направляется на развитие проекта и оплату текущих расходов.



3. Токены. Детали.

3.0. Подробнее о токенах FANTASY

Токены FANTASY – это реализация внутриигровой

валюты игры FANTASY и создаваемого на ее основе рекламно-игрового портала крипто сообщества. В настоящий момент версия игры FANTASY

близка к релизу и нами было принято решение произвести

запуск игровой валюты в виде токенов FANTASY, торгуемых на открытом рынке.

Зачем нужны токены FANTASY?

Токены FANTASY позволяют просто и быстро инвестировать в развитие игры любую сумму.

А так же – токены FANTASY можно использовать, как платежное средство в рамках развития.

3.1.2. Максимум будет выпущено 10 000 000 токенов;

3.1.3. Базовый курс продажи устанавливается в размере 10000

токенов FANTASY за 1 ETH; Всего будет выставлено 10 % токенов на продажу.

3.1.4. Минимальное количество токенов для покупки будет зависеть от ограничений бирж.

3.1.5. С целью поддержания курса токенов

FANTASY после выхода на биржи – выпущенное на тот

момент количество токенов сформирует начальную

капитализацию.

Любой желающий инвестор сможет купить токены FANTASY

только после выхода на биржи.

- Поучаствовать в баунти-программе будет возможно после запуска проекта

и получить вознаграждение (в соответствии с условиями)

3.2. Как распределяются токены

Начально будет выпущено максимум 10 000 000 токенов FANTASY. Далее

токены будут добавлены на биржи для свободной торговли.

Распределение выпускаемых токенов производится так:

10% на конкурсы

10% на операционные расходы

5% разработчикам

10% инвесторам

55% капитал проекта

Токены FANTASY выпускаются только один раз. И не может быть

выпущено более 10 000 000 токенов FANTASY.

3.3. Финансовые бонусы участникам

Будет действовать бонусная, реферальная программы для держателей токенов FANTASY

конкурсы, акции и прочее.

При пополнении счета н проекте + 10% только 1 раз (мультиакаунты будут блокироваться)

Токены, приобретенные на биржах, поставляются без бонуса. Все бонусы будут внутри проекта.