



## 项目介绍

By Ermias Scott

University of Hull, Cottingham Road, Hull, HU6 7RX, UK

25.05.2023

我们正在为一个链上游戏的开发筹集资金,因此我们设计了独特的,以前从来没有出现过的代币分配模式.下面我们会讲解我们要做的游戏是什么,有什么独特的地方,以及会使用什么新的技术来提升玩家的体验以及创造更大规模的市场.

## 目标

1. 筹集到足够的资金足够支撑团队人员以及在团队外的花销8个月以上.
2. 回馈社区,让社区成员支持我们的钱,以其他形式回到他们的手中,并努力回报他们更多.

## 文明的起源是什么？

文明的起源是一款史诗级游戏,它将模拟经营、即时策略和动作冒险完美结合。在游戏中,您将扮演一个文明的缔造者,从最基本的部落开始,逐渐建设起一个强大的文明帝国。您需要管理资源,发展科技,建造城市,并与其他文明玩家进行战争或合作。游戏中的冒险元素也非常精彩,您可以探索神秘的地图,发现宝藏,挑战各种难度的任务。文明的起源将带您进入一个充满挑战和乐趣的世界,快来加入我们,开启你的文明之旅吧！

## 是什么让文明起源与众不同？

链上游戏与传统游戏的比较:

1. 技术:传统游戏通常是基于中央服务器的,并且游戏数据和用户账户信息都存储在服务器中。链上游戏则是基于区块链技术的,游戏数据和用户账户信息都存储在区块链上,因此更加去中心化和安全。
2. 游戏玩法:链上游戏的玩法通常是基于智能合约的。智能合约是一种自动执行的合约,可以通过编程方式定义游戏规则和玩家之间的交互。传统游戏则需要一个中央服务器和相应的软件来管理游戏。

3. 经济模型:链上游戏通常使用加密货币作为游戏内部的经济体系,例如以太坊上的ERC-20代币。而传统游戏则使用现实世界的货币进行购买和交易。

与其他链上游戏的相比有哪些优势?

主要是用玩法和游戏架构设计上的不同来提供不同的游戏体验

1. 我们计划在游戏中接入人工智能实时翻译,让全世界不同语言的玩家能够顺畅的交流
2. 设计不同的游戏模式,比如休闲模式和竞技模式,不同的玩家可以选择花费在游戏中的时间和精力.
3. 总之我们是以玩家的角度来做游戏,首要的目标是为了提供更好的游戏体验.

## 什么是文明起源路线图？

### 1. 合作取得版权

与中国著名的小说作家合作取得版权,可以将游戏中的角色和情节与小说相结合,增加游戏的真实感和认知度。

### 2. 休闲玩法开发

利用智能合约技术,可以开发各种休闲玩法。这些玩法可以吸引更多的玩家参与游戏,增加游戏的互动性和趣味性。

### 3. 竞技模式开发

利用链下可信计算技术,可以开发多种竞技模式,如武林大会、武侠比武、江湖恩怨等。这些竞技模式可以吸引玩家参与游戏,增加游戏的乐趣和挑战性。

### 4. 日本、韩国、历史人物开发

除了中国武侠元素,还可以开发其他国家和历史时期的角色和情节,如日本忍者、韩国武士、古代罗马等,增加游戏的多元性和全球影响力。

## 5. 链游IP(Intellectual Property)开发

将游戏中的角色和情节打成一个独立的IP，可以在游戏之外进行推广和营销，开发相关的周边产品和服务，增加游戏的商业价值和影响力。

## 6. 历史文化的争锋

在游戏中加入历史文化元素，如古代的建筑、文物、风俗等，可以让玩家更好地了解历史文化，增加游戏的文化价值和教育意义。

## 文明起源的收入来源是什么？

我们会通过巧妙的游戏内经济模型设计,构建完美的游戏内经济循环.同时注重游戏的质量,让文明起源成为人们的第二个世界.有人投入自然有人收入.

## 文明起源营销策略是什么？

我们非常注重中国市场,因为:

### 1. 人口:

中国是世界上人口最多的国家之一，有超过14亿的人口。其中大多数人都是年轻人，尤其是90后和00后，他们对游戏的需求非常高。此外，随着中国中产阶级的崛起，越来越多的人开始有了更多的娱乐消费能力，游戏市场也随之增长。

### 2. 文化:

中国文化对游戏市场的影响非常大。中国文化历史悠久，丰富多彩，游戏开发商经常使用中国传统文化元素来吸引用户。例如，很多游戏使用了中国神话和历史事件作为游戏背景，这些元素吸引了很多对中国文化感兴趣的用户。

### 3. 消费能力:

中国的经济正在快速增长，消费能力也在不断提高。这使得越来越多的人能够支付更多的钱来购买游戏或者在游戏中进行消费。此外，随着中国移动支付和电子商务的快速发展，人们越来越容易在游戏中进行消费。

同时我们也很注重韩国、日本游戏团队的建设，因为韩国和日本是亚洲游戏市场中最具有代表性的两个国家。

## 1. 游戏制作水平

韩国和日本在游戏制作水平上都非常高超，他们在游戏设计和开发方面拥有丰富的经验和技術實力。两个国家的游戏开发商都致力于创新，不断推出高质量的游戏产品。其中，日本以其经典的角色扮演游戏和动作游戏而闻名，而韩国则以其在在线游戏和电子竞技方面的创新而著名。

## 2. 游戏产业发展

日本的游戏市场发展历史悠久，游戏产业非常成熟。许多世界知名的游戏品牌，如任天堂、CAPCOM、KONAMI等都来自日本。日本的游戏产业链条完整，以游戏制作为核心，辅以游戏配套设备、游戏周边制品、游戏动画等产业，形成了一个庞大的游戏产业生态系统。

韩国的游戏市场比日本略微年轻，但已经成为全球最活跃的游戏市场之一。韩国的游戏产业以其在线游戏和电子竞技产业为主导，这些产业已经在韩国成为了一个庞大的文化产业。

# 团队与合作伙伴

## 文明起源团队

我们建立了一个可以创造高质量链上游戏的最小化团队，团队中有传统游戏个10+年经验的开发者也有熟悉web3和区块链架构的7年以上经验的开发者，随着业务的发展将吸纳更多的开发者和社区运营人员。

## 文明起源的合作伙伴

Unreal Engine

Steam

Epic Games Store

PlayStation Store

Xbox Live

App Store

Google Play

我们的目标是开发跨平台的游戏,并且登陆尽可能多的游戏商店,同时为了更好的游戏体验,我们对游戏的质量要求极高所以选择使用Unreal Engine来开发

## 为什么发行Gnosis Fly token和Bsc Fly token？

为了筹集资金实现我们的游戏开发目标,我们创建了上面的两个token. 其中Gnosisfly 建立在Gnosis Chain mainnet上,是我们对代码进行测试验证的版本. Bscfly 建立在bnb chain mainnet. 是经过充分测试验证后的版本.

## 代币分配

Gnosis Fly 总量42000000枚,其中21000000发送到staking & reward 合约,分三年释放给在Honeyswap添加流动性并质押LP token 在staking & reward合约中的用户. 另外21000000 由社区用户自由MINT,每个用户1000枚额度. 用户成本为 1xDai(1USD) / 1000 Gnosis Fly.

Bsc Fly 总量42000000枚,其中21000000发送到staking & reward 合约,分三年释放给在Pancakeswap添加流动性并质押LP token 在staking & reward合约中的用户. 另外21000000 由社区用户自由MINT,每个用户1000枚额度. 用户成本为 0.05 BNB / 1000 Bsc Fly.

## 销售回合详细信息

没有任何私募和公募,完全由社区支持,因此用户获取Bsc Fly的方式只有:

1. 参与Open fair Mint,获得1000 Bsc Fly
2. 参与Stake & Reward. 分享21000000奖金池
3. 从Pancakeswap购买.

## 令牌发布时间表

Bsc Fly奖金池分6年释放,若参与Stake & Reward,则用户单位时间内获得的Bsc Fly为: 代币释放速度 \* 用户在质押池中的份额 \* 用户质押的时间.

## 联系人和链接

Website: <https://ermiasscott.fun/>

Gnosisfly Dapp: <https://gnosisfly.ermiasscott.fun/>

Bscfly Dapp: <https://bscfly.ermiasscott.fun/>

Twitter: <https://twitter.com/ErmiasScott>

Youtube: <https://www.youtube.com/@ErmiasScott>

Telegram for english user: <https://t.me/ErmiasScottGroupChating>

Telegram for chinese user: <https://t.me/ErmiasScottSpaceChina>

Github: <https://github.com/ErmiasScott>

Email: [ErmiasScott@proton.me](mailto:ErmiasScott@proton.me)