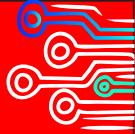




WHITEPAPER HACKERSPACE
HACKERPAPER



Aviso!



**Conteúdo importante na próxima
página, não deixe de ler!**





VISANDO A TRANSPARÊNCIA SOBRE QUALQUER ATIVIDADE DO TOKEN HKS, ESCLARECEMOS QUE:

Contrato HKR foi criado antes da HackerSpace [HKS], o motivo da substituição do contrato HKR/HKS, foi devido o supply estar com uma casa decimal a menos.

Na criação do contrato HKS tivemos problemas com a compilação do mesmo, tentamos criar um contrato novo, porém não obtivemos êxito, então para não haver problemas com os investidores da HKR decidimos pegar um contrato da internet (Código Fonte Github com devidos créditos ao autor), tentamos fazer swap do contrato HKR para o novo HKS, não foi possível realizar, em reunião com os DEVs chegou-se a conclusão que seria melhor restituir todos os hold que estavam na HKR, assim foi feito.

O novo contrato [HKS] foi lançado no dia 27/04/2021, às 22h, onde todos teve a oportunidade de entrar com suas compras nas mesmas condições dos demais, sem informações ou condições privilegiada.

Buscamos promover sempre transparência e confiança para todos que compartilham e estão juntos ao projeto HKS.





HACKER SPACE

ROADMAP

LANÇAMENTO

- Queima 40% para fornecer liquidez.
- Estruturação de redes sociais.
 - Site (02/05).

JUNTOS SOMOS MAIS FORTES

- Vamos mobilizar a comunidade para nossa listagem na Delta e Blockfolio.
- Divulgação de \$ HKS para coletar 2.500 Titulares juntos e poder colocar o logotipo em nossas carteiras.

TRANSPARENCIA

- WhitePaper (07/05).
- Abertura de contas pelos desenvolvedores.

A PRODUÇÃO

- Procurar corretoras para listagem do token \$HKS.
- Captação de recursos para o desenvolvimento do game.
- Lançamento do "Beta" do nosso jogo

EXPANDINDO HORIZONTES

- Início de campanhas pagas.
- Projeto de otimização.
- Busca de parcerias.

LOJA ONLINE

- Produtos licenciados do jogo "Hacker Space".
- Produtos token \$ Hks.
- Parcerias

NFT

- Torne seu NFT único dentro do jogo "Hacker Space".
- Artes exclusivas
- Pacotes únicos

FILANTROPIA

- Identificar áreas que precisam de algum tipo de apoio em todo o mundo
- Apoio da comunidade HKS em areas carentes.

Para mais detalhes, visite hackerspace.digital





SUMÁRIO

SOBRE O TOKEN HKS

- # Conceito
- # Problemática
- # Transparência
- # Liquidez e justificação

JOGOS

Servidor Hacker City

- Conceito
- Base do jogo
- Ecossistema do jogo

Hacker Space

- Conceito
- Base do jogo
- Batalhas PVP e upgrades

SOBRE A ECONOMIA DO TOKEN

- # Porque tem parte econômica?
- # Investidores
- # Hacker City
- # Parcerias e marketing
- # Monetização e aplicações
- # Loja online de produtos físicos e digitais
- # Outros jogos

IDEIAS E DESAFIOS

- # Educacional
- # Otimização dos jogos





CONCEITO

A Hacker Space é uma organização autônoma, cujas operações essenciais são automatizadas concordando com princípios e regras atribuídos em contrato/código aberto com o desenvolvimento humano, visando estabilidade, robustez e honestidade.

A nomeação "Hacker Space" é inspirada no jogo Hacker Experience, (jogo para navegador que você está no papel de um hacker, ou cracker). O objetivo do jogo é completar diversas etapas e conseguir fama e dinheiro a partir de atividades ilegais).

O jogo apresenta fatos razoáveis:



Porém, a equipe observa falhas, mesmo sendo um jogo que apresente várias qualidades como já citado. A título de curiosidade, o jogo já foi citado em mídias de renome, a exemplo, Revista Exame).

Home → TECNOLOGIA → Simulador Hacker Experience é um GTA do cibercrime

TECNOLOGIA

Simulador Hacker Experience é um GTA do cibercrime

Game online criado por um jovem brasileiro bateu a marca de 4 mil jogadores simultâneos logo no lançamento; projeto foi iniciado por Renato Massaro ainda em 2009

Por Gustavo Gusmão | Publicado em: 24/09/2014 às 14h57 | Tempo de leitura: 6 min

[Compartilhar](#) [Imprimir](#) [Email](#) [Facebook](#) [Twitter](#) [LinkedIn](#) [WhatsApp](#) [Tumblr](#) [Pinterest](#) [Reddit](#)

exame.

Partindo dessa ideia, quando houve a composição da equipe, foi possível construir novas ideias e assim montar uma nova estrutura para inovar no mundo dos games, uma vez que foi constatada uma demanda.



PROBLEMÁTICA

O desenvolvimento inicial da Hacker Space é financiado inicialmente por patrocinadores anônimos, o projeto tem o intuito de continuar atraindo mais destes para continuar o desenvolvimento da mesma.

Enquanto isso, estamos em processo de formação da Hacker Space, isso é constante até que se prove o contrário, para incentivar a inovação dentro do projeto, anunciamos a lista dos principais membros da equipe, patrocinadores e assessores da criação do projeto.

Considerando que a fundação e a equipe central possuem 20% do total emitido de HKS como recompensa do desenvolvimento, estas HKS serão alocadas aos patrocinadores do projeto e à futura construção do ecossistema dos jogos em geral. A Hacker Space está empenhada em utilizar a tecnologia blockchain para estabelecer uma plataforma aberta de internet e um ecossistema de dapps, iremos introduzir progressivamente jogos móveis, redes sociais, comércio eletrônico e serviços de estilo de vida com o objetivo final de transformar o papel de cada usuário como consumidor/investidor e proprietário de valor da plataforma ao mesmo tempo.





HACKER CITY OU HKS CITY

Neste tópico apresentaremos uma visão superficial sobre o jogo, visando preservar as ideias e o projeto, a fim de trazer exclusividade/inovação para o mesmo até o lançamento.

O servidor Hacker City Roleplay terá o token \$HKS como moeda nativa.

O servidor será possível simular uma civilização virtual, o player irá "minerar" o nosso token HKS trabalhando no jogo, terá algumas profissões como "policial, mecânico, bombeiro, traficante e muito mais..."

Divirta-se com os seus amigos em nossos eventos únicos dentro do nosso servidor online.

Nosso servidor terá algumas regras a ser seguidas, que serão estabelecidas no início do jogo.

Tempo é dinheiro (\$HKS). Com um carro, você otimiza o tempo que irá levar para ir a determinados locais para fazer trabalhos e ainda terá mais chances de fugir ou se defender de situações de conflito com outros jogadores ou polícia.

Com uma boa arma e um carro, você está pronto para começar a ir atrás do que move o mundo de Hacker City: \$HKS será o dinheiro. Em Hacker City, você deve pensar em dinheiro como investimento. Com suas \$HKS deve ser investido em propriedades que farão mais dinheiro, em quantias cada vez mais altas.





HACKER SPACE

Neste tópico apresentaremos uma visão superficial sobre o jogo, visando preservar as ideias e o projeto, a fim de trazer exclusividade/inovação para o mesmo até o lançamento.

Hacker Space é um jogo de simulação da atividade de hacking, baseado em navegador/browser, onde você desempenha o papel de um hacker em busca de dinheiro e poder.

Jogue online contra outros usuários de todo o mundo em uma batalha emocionante para ver quem consegue conquistar a Internet.

Hackeie, instale vírus, pesquise softwares melhores, conclua missões, roube dinheiro de contas bancárias e muito mais.

Junte-se a milhares de outros jogadores que tentam ser o hacker mais poderoso do jogo.

```
Enter password: *****
Access denied!
$> ssh fbi.gov
Enter username: root
Enter password: *****
Access denied!
$> ssh fbi.gov
Enter username: root
Enter password: *****
Access denied!
$> ssh fbi.gov
Enter username: root
Enter password: *****
Access denied!
$> ssh fbi.gov
Enter username: root
Enter password: *****
Access denied!
$> ssh fbi.gov
Enter username: root
Enter password: *****
Access denied!
$> ssh fbi.gov
Enter username: root
Enter password: *****
Access denied!
```



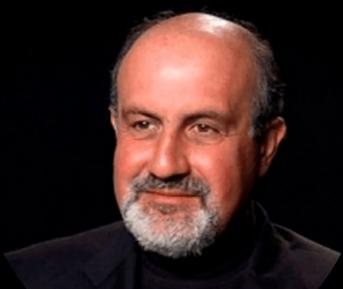


TRANSPARÊNCIA

Neste tópico, visamos esclarecer e deixar claro que:

- O projeto Hacker Space visa promover um ambiente seguro para todos presentes;
- Deixamos claro que não estamos aqui para trazer nenhuma atividade danosa, seja para os investidores, consumidores ou apreciadores do projeto.

Tais ações visam reafirmar o compromisso da HackerSpace para com todos que estão apoioando o projeto. Para com isso, deixamos a seguinte frase e reflexão:

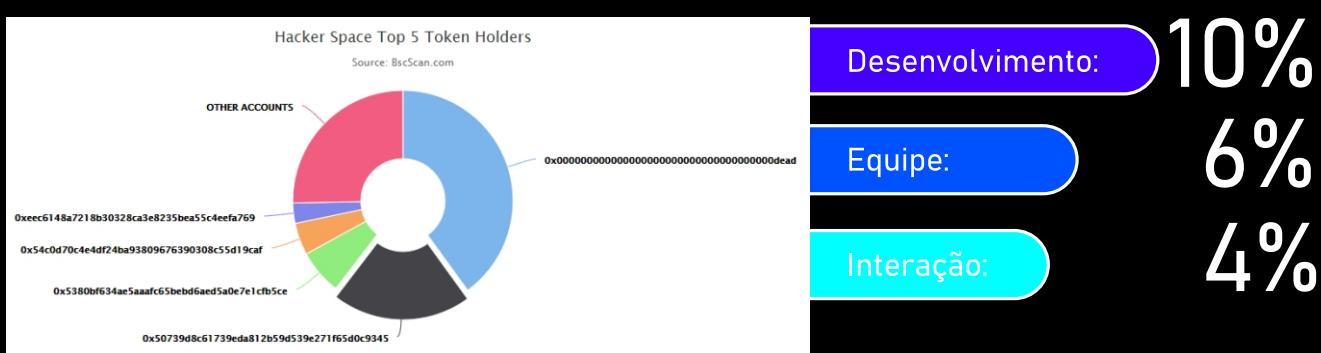


"Se você vê uma fraude e não diz: 'isso é uma fraude!' você também é uma fraude."

Nassim N. Taleb

LIQUIDEZ E JUSTIFICAÇÃO

Aqui, vocês poderão encontrar a divisão das carteiras e sua respectiva distribuição:



[Endereço da carteira: 0x50739d8c61739eda812b59d539e271f65d0c9345](#)





SOBRE A ECONOMIA DO TOKEN

Este tópico visa esclarecer possíveis dúvidas referentes a liquidez destinada ao token HKS, o porquê o projeto HKS dedicou uma parte especial apenas para explicar a parte econômica, suas causas e consequências.



Tal liquidez irá ser explicada a partir de:

- Porquê tem parte econômica?
- Investidores
- Hacker City
- Parcerias e marketing
- Monetização e aplicações
- Loja online de produtos físicos e digitais
- Outros jogos

PORQUE TEM PARTE ECONÔMICA?

A ideia de trazer economia para o token parte da sua sustentabilidade. Para esclarecer, imaginemos que temos a Empresa Azul. Dentro de um livre mercado e livre concorrência, entende-se que a melhor empresa é a que se adapta (causa); consequentemente tal empresa tem lucros consistentes (consequência). Fazendo essa analogia a equipe do token observou falhas dentro de uma série de projetos que visam grandes e ambiciosos objetivos e identificou uma coisa simples, os quais não obtinham: lucro!

A ideia do lucro não parte como objetivo, e sim como fator base e sustentador. Para construir uma casa temos que começar com o alicerce. E assim é pensado dentro do projeto. Uma vez colocada esse segmento, saímos de um patamar: holders injetam dinheiro e sustentam a moeda visando crescimento, infelizmente e consequentemente, ficam reféns de novas pessoas entrarem para sustentar os que entraram tempos antes. Evoluindo para um segmento que: investidores entram, a equipe HKS fecha parcerias dentre todas as fontes de obter lucro, parte do lucro é destinado conforme (fluxogramas na próxima versão), adquirindo liquidez para o projeto somar (liquidez investidora + liquidez rentável sobre lucro de vendas, marketing e parcerias).

A consequência é: a possibilidade de qualquer manipulação, conforme mais liquidez for entrando e tempo se passando, é quebrada. O conjunto construído tem robustez, uma vez que o alicerce é criado. Assim, obtém-se um ambiente favorável e benéfico de investimento, podendo assim trazer valor (fundamento) para a HKS.

INVESTIDORES

Os investidores, desde o princípio, compõem a base da moeda. Uma vez que, a partir de aplicações e liquidez obtida via alocações de recursos dos investidores, proporcionada via wallet de desenvolvimento, o projeto irá angariar recursos para montagem de equipe, possível aquisição de equipamentos e conteúdos para desenvolvimento dos jogos e artes, a fim de trazer um perfil profissional e como consequência, evolução do token (maior valor/fundamento; maior preço/reflexo em números do valor). Tal valor também é buscado, dentro da evolução da moeda, trazer o seu uso no nicho de games (tal ideia será melhor debatida no tópico DESAFIOS E IDEIAS, POSTERIORMENTE).





SOBRE A ECONOMIA DO TOKEN

HACKER CITY

A Hacker City (ou HKS City), em contexto econômicos, irá se dar entre conjuntos de Parcerias e marketing; Monetização e aplicações. Tal ação visa cumprir a construção base de sustentabilidade do token HKS.

*Os tópicos agora descrito não irá expor pontos específicos, a fim de proteger o ideal da moeda e assim trazer exclusividade durante o processo de acoplação de todas as funcionalidades.

Parcerias e marketing

O objetivo de alcançar parcerias e marketing para o token tem como objetivo dois pilares: visibilidade e liquidez. A visibilidade será dada aos parceiros da moeda, obviamente o corpo técnico da HKS responsável por tal área irá buscar melhores formas, mais rentáveis e benéficos para o projeto. Já a liquidez será resultado de tais ações.

Monetização e aplicações

A monetização buscará escolher elementos dentro do jogo para cumprir com as parcerias, abrindo espaço para potencializar a base estruturante do token. Tais ações sempre buscarão unir o funcional/rentável para proporcionar máximo benefício ao token, logo, aos investidores, aos desenvolvedores para proporcionar recursos, e assim, criar um ciclo sustentável.

LOJA ONLINE DE PRODUTOS FÍSICOS E DIGITAIS

Como forma de engajar a comunidade HKS, será produzido peças exclusivas e disponibilizadas para venda ao público. Exemplos de peças: camisas, bonés, casacos, etc. Tais produtos são pensados de forma a proporcionar exclusividade, inovação e uso. Não apenas para uso pela causa, e sim, que tais peças sejam usadas no dia a dia das pessoas que às adquiriram. O alcance inicial de tais vendas será em todo território nacional do Brasil, visando trabalhar com as melhores formas de fretamento, se for o caso.

Na próxima página disponibilizamos algumas ideias iniciais que estão em desenvolvimento para compor peças iniciais.

As ações buscam promover visibilidade, a partir das parcerias fechadas; sustentabilidade do token, a partir do lucro das vendas das peças; marketing, uma vez que terá produtos exclusivos, será potencializado as pessoas que terão vistas para o projeto.

OUTROS JOGOS

A equipe da HKS visa produzir outros jogos, a fim de acessibilidade, como já visto no tópico x. A estrutura econômico de qualquer natureza produzido seguirá a mesma base descrita anteriormente, a fim de preservar a essência financeira e sustentável já estruturada. As alterações, se houver, tende a fornecer melhorias e otimizações, a fim de promover uma melhor experiência para o usuário.



SOBRE A ECONOMIA DO TOKEN

IMAGENS DOS PRODUTOS FÍSICOS





IDEIAS E DESAFIOS

Esse tópico visa informar ações que estão sendo estudadas pela equipe da HKS, durante o presente momento da versão. Os tópicos aqui tratados dão uma visão apenas inicial e breve sobre os temas.

Educacional

Visto uma grande série de erros, seja sobre princípios básicos sobre economia até pontos específicos sobre o mundo de criptomoedas e DeFi, a equipe estuda acoplar conteúdos de educação financeira e educação do mundo cripto para a comunidade. Tais ações, como informado, estão sendo bem estudadas para juntar o benefício das pessoas que usarão tal recurso e o crescimento do token.

Otimização dos jogos

Aqui neste tópico deixamos claro que os jogos contarão com equipes efetivas, ainda sendo estudadas e montadas para melhor otimizá-los. A fim de acompanhar as inovações e novas possibilidades.

Aqui deixamos nosso agradecimento pela paciência e confiança de todos que apoiam o projeto HackerSpace!

